ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 4.41

PLAYSTATION PORTABLE

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

PlayStation®Portable

© L'Odyssée Interactive 1997-2010

INTRODUCTION

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

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

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

Cette encyclopédie contient des :

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

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

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

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

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

A

- A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or
- A Space Shooter for Two Bucks!
- Ace Combat Joint Assault
- Ace Combat X : Skies of Deception
- Akiba's Trip
- Alien Syndrome
- Another Century's Episode Portable
- Ape Academy
- Ape Escape : On the Loose
- Archer Maclean's Mercury
- Armored Core 3 Portable
- Army of Two : Le 40ème Jour
- Astro Boy : The Video Game
- Atari Classics Evolved
- ATV Off Road Fury : Blazin' Trails
- ATV Off Road Fury Pro

B

- B-Boy
- Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre
- BattleZone
- Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks
- Ben 10 : Protector of Earth
- Ben 10 Ultimate Alien : Cosmic Destruction
- Blazing Souls : Accelate
- Bleach
- Bleach : Heat the Soul 4
- Bleach : Heat the Soul 5
- Bleach : Heat the Soul 6
- Bleach : Heat the Soul 7
- Bleach : Soul Carnival
- Bleach : Soul Carnival 2
- Blitz : Overtime
- Bomberman
- Bounty Hounds
- Brave Story : New Traveler
- Breath of Fire III
- Burnout Dominator
- Bust-A-Move Ghost

C

- Call of Duty : Les Chemins de la Victoire
- Capcom Classics Collection Remixed
- Capcom Puzzle World
- Cars
- Castlevania : The Dracula X Chronicles
- Chili Con Carnage
- Coded Arms
- Coded Arms Contagion
- Command & Conquer : Alerte Rouge : Missions Tesla

- Coupe du Monde de la FIFA 2006
- Crash : Génération Mutant
- Crash Bandicoot
- Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back
- Crash of the Titans
- Crash Tag Team Racing
- Crash Team Racing
- Crazy Taxi : Fare Wars
- Crimson Gem Saga
- Crisis Core : Final Fantasy VII

D

- Dante's Inferno
- Darius Burst
- Darkstalkers Chronicles : The Tower of Chaos
- Daxter
- Dead to Rights : Reckoning
- Death Jr.
- Death Jr. II : Root of Evil
- Def Jam Fight for NY : The Takeover
- Devil Kings : Battle Heroes
- Disgaea 2 : Dark Hero Days
- Disgaea : Afternoon of Darkness
- Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy
- Dissidia : Final Fantasy
- DJ Max Portable 3
- DJ Max Portable Black Square
- Dragon Ball : Evolution
- Dragon Ball Z : Shin Budokai
- Dragon Ball Z : Shin Budokai 2
- Dragon Ball Z : Tenkaichi Tag Team
- Dungeon Maker II : The Hidden War
- Dungeon Siege : Throne of Agony
- Dynasty Warriors
- Dynasty Warriors : Strikeforce 2
- Dynasty Warriors : Strikeforce
- Dynasty Warriors Vol.2

E

- EA Replay
- Every Extend Extra
- Everybody's Golf
- Everybody's Golf 2
- Everybody's Tennis
- Exit
- Exit 2
- Exorsister

F

- F1 Grand Prix
- Fairy Tail : Portable Guild
- Fate/Extra
- Fate/tiger colosseum Upper
- Fate/unlimited Codes
- Fieldrunners

- FIFA 06
- FIFA Soccer
- FIFA Street 2
- Fight Night : Round 3
- Final Fantasy
- Final Fantasy II
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy Tactics : The War of the Lions
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- FlatOut : Head On
- Football Manager Handheld 2009
- Formula One 06
- Frantix
- Frogger : Helmet Chaos
- Full Auto 2 : Battlelines
- FullMetal Alchemist : Brotherhood
- Fullmetal Alchemist : Yakusoku no Hi he

G

- G.I. Joe : Le Réveil du Cobra
- Gachitora
- Gangs of London
- Generation of Chaos
- GenSan
- Ghost Rider
- Gitaroo Man Lives !
- Gladiator Begins
- God of War : Chains of Olympus
- God of War : Ghost of Sparta
- Gottlieb Pinball Classics
- Gradius Collection
- Gran Turismo
- Grand Theft Auto : Chinatown Wars
- Grand Theft Auto : Liberty City Stories
- Grand Theft Auto : Vice City Stories
- Grandia
- Gretzky NHL
- GripShift
- Guilty Gear Judgment
- Guilty Gear XX Accent Core Plus
- Gun Showdown
- Gundam : Gihren's Greed : The Axis Menace
- Gundam Assault Survive
- Gundam Battle Chronicle
- Gundam Battle Universe
- Gundam Memories
- Gurumin : Une Aventure Monstrueuse

H

- Half-Minute Hero
- Heatseeker
- Héros de la Ligue des Justiciers
- Hexyz Force
- Hitman Reborn ! Battle Arena

- Hokuto no Ken : Raoh Gaiden
- Hot Brain
- Hot Wheels : Ultimate Challenge

I

- Ikki Tôsen : Xross Impact
- Ikki Tousen : Eloquent Fist
- Indiana Jones et le Sceptre des Rois
- Infected
- Invizimals
- Iron Man

J

- Jak and Daxter : The Lost Frontier
- Jeanne d'Arc
- Juiced Eliminator

K

- Kamen Rider : Climax Heroes Ouz
- Kazook
- Key of Heaven
- Killzone Liberation
- Kingdom Hearts : Birth by Sleep
- Knights in the Nightmare

L

- L.A. Rush : Showdown
- Là-Haut
- Le Parrain
- Le Seigneur des Anneaux : Tactics
- Legacy of Kain : Soul Reaver
- Lego Batman : Le Jeu Vidéo
- Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale
- Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo
- Lego Star Wars II : La Trilogie Originale
- Les Griffin
- Les Rois de la Glisse
- Les Simpson : Le Jeu
- Les Sims 2
- Les Sims 2 : Animaux & Cie
- Les Sims 2 : Naufragés
- LittleBigPlanet
- LocoRoco
- Lord of Arcana
- Lumines
- Lunar : Harmony of Silver Star

M

- Macross Ace Frontier
- Macross Triangle Frontier
- Mahô Shôjo Lyrical Nanoha A's Portable : The Battle of Aces
- Major League Baseball 2K8
- Manhunt 2
- Marvel Super Hero Squad
- Marvel Trading Card Game

- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Medal of Honor : Heroes
- Medievil Resurrection
- Mega Man Legends
- Mega Man Powered Up
- Mercury Meltdown
- Metal Gear Acid
- Metal Gear Acid²
- Metal Gear Solid : Peace Walker
- Metal Gear Solid : Portable Ops
- Metal Gear Solid : Portable Ops Plus
- Metal Slug Anthology
- Midnight Club 3 : Dub Edition
- Midnight Club : L.A. Remix
- Midway Arcade Treasures : Extended Play
- Mimana Iyar Chronicles
- MLB
- MLB 08 : The Show
- Mobile Suit Gundam : Gundam Vs. Gundam
- ModNation Racers
- Moeru Mahjong : Moejong!
- Moi, Moche et Méchant : Le Jeu Vidéo
- Monopoly
- Monster Hunter Freedom
- Monster Hunter Freedom 2
- Monster Hunter Freedom Unite
- Monster Hunter Portable 3rd
- Monster Jam : Chaos Urbain
- MotorStorm : Arctic Edge
- MTX Mototrax
- MX vs ATV : On the Edge

N

- N+
- N.O.V.A. Near Orbit Vanguard Alliance
- Namco Museum Battle Collection
- Naruto : Ultimate Ninja Heroes
- Naruto : Ultimate Ninja Heroes 2 : The Phantom Fortress
- Naruto : Ultimate Ninja Heroes 3
- Naruto Shippuden : Legends : Akatsuki Rising
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Impact
- Naruto Shippuden Kizuna Drive
- NBA 2K10
- NBA 2K11
- NBA Ballers : Rebound
- NBA Live 09
- NBA Live 10
- NBA Street : Showdown
- NCAA Football 07
- Need for Speed : Most Wanted 5-1-0
- Need for Speed Shift
- Need for Speed Undercover
- Need for Speed Underground Rivals
- NFL Street 2 : Unleashed

- NFL Street 3
- No Heroes Allowed

O

- Obscure : The Aftermath
- OutRun 2006 : Coast 2 Coast

P

- Pac-Man Rally
- Pac-Man World 3
- Pangya : Fantasy Golf
- Parodius Portable
- Patapon
- Patapon 2
- Patapon 3
- Persona 3 Portable
- Petz : Ma Famille Chiots
- Phantasy Star Portable 2
- Pinball Hall of Fame : The Williams Collection
- Pirates des Caraïbes : Le Secret du Coffre Maudit
- PixelJunk Monsters Deluxe
- Pocket Pool
- PoPoLoCrois
- Populous : A l'Aube de la Création
- Power Stone Collection
- Prince of Persia : Rival Swords
- Prince of Persia Revelations
- Princess Crown
- Prinny 2 : Dawn of Operation Panties, Dood!
- Prinny : Can I Really Be the Hero ?
- Pro Cycling Saison 2007
- Pro Evolution Soccer 5
- Project Cerberus
- Project Diva
- Project Diva 2nd
- Project Diva Extend
- Pursuit Force
- Pursuit Force : Extreme Justice
- Puyo Pop 7
- Puyo Pop Fever
- Puzzle Bobble Pocket
- Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

R

- R-Type Tactics
- Ratatouille
- Ratchet & Clank : La Taille, Ca Compte
- Rengoku : The Tower of Purgatory
- Rengoku II : The Stairway to H.E.A.V.E.N.
- Resident Evil : Director's Cut
- Resistance Retribution
- Ridge Racer
- Ridge Racer 2
- Riff : Everyday Shooter
- Riviera : La Terre Promise

- Rock Band Unplugged
- Rocket Racing
- Rurouni Kenshin : Meiji Kenkaku Romantan Saisen

S

- S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo
- S.W.A.T. : Target Liberty
- Samurai Shodown Anthology
- Samurai Warriors : State of War
- Scarface : Money. Power. Respect.
- SD Gundam G Generation World
- Secret Agent Clank
- Sega Mega Drive Collection
- Sengoku Basara : Chronicle Heroes
- Sengoku Cannon
- Shining Hearts
- Shinobido : Les Légendes du Ninja
- Shrek le Troisieme
- Silent Hill : Shattered Memories
- Silent Hill Origins
- Smash Court Tennis 3
- SNK Arcade Classics Volume 1
- SOCOM : U.S. Navy SEALs : Fireteam Bravo 2
- SOCOM : U.S. Navy SEALs Tactical Strike
- Sonic Rivals
- Sonic Rivals 2
- Soul Eater : Battle Resonance
- SoulCalibur : Broken Destiny
- Space Invaders Extreme
- Spider-Man 2
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Allié ou Ennemi
- Spider-Man : Le Règne des Ombres L'Union Sacrée
- Splinter Cell Essentials
- SSX on Tour
- Star Ocean : First Departure
- Star Ocean : Second Evolution
- Star Trek : Tactical Assault
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force
- Star Wars : Lethal Alliance
- Star Wars Battlefront : Elite Squadron
- Star Wars Battlefront : Renegade Squadron
- Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter Alpha 3 Max
- Strikers 1945 Plus Portable
- Suikoden I & II
- Super HIND
- Super Monkey Ball Adventure
- Super Robot Taisen A Portable
- Suzumiya Haruhi No Yakusoku
- Syphon Filter : Dark Mirror
- Syphon Filter : Logan's Shadow

T

- Tales of Destiny 2
- Tales of Eternia
- Tales of Phantasia
- Tales of the World : Radiant Mythology
- Tales of the World : Radiant Mythology 2
- Tales of Versus
- Tehra : Dark Warrior
- Tekken : Dark Resurrection
- Tenchu 3 Portable
- Tenchu Shadow Assassins
- Test Drive Unlimited
- The 3rd Birthday
- The Idolmaster SP : Missing Moon
- The Idolmaster SP : Perfect Sun
- The Idolmaster SP : Wandering Star
- The King of Fighters Collection : The Orochi Saga
- The Warriors
- Thrillville
- Thrillville : Le Parc en Folie
- Tiger Woods PGA Tour
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Tiger Woods PGA Tour 09
- TMNT : Les Tortues Ninja
- TNA iMPACT! : Cross the Line
- Tokobot
- Tomb Raider : Anniversary
- Tomb Raider Legend
- Tony Hawk's Project 8
- Tony Hawk's Underground 2 : Remix
- Toradora !
- Toy Story 3
- Transformers : Le Jeu
- Tron Evolution
- Twisted Metal : Head-On

U

- Ultimate Ghosts'n Goblins
- Uno
- Untold Legends : La Confrerie de l'Epee
- Uta no Prince sama : Repeat

V

- Vagrant Story
- Valhalla Knights
- Valhalla Knights 2
- Valkyria Chronicles 3 : Unrecorded Chronicles
- Valkyria Chronicles II
- Valkyrie Profile : Lenneth
- Vantage Master Portable
- Victorious Boxers
- Viewtiful Joe : Red Hot Rumble
- Virtua Tennis 3
- Virtua Tennis World Tour

W

- WALL-E
- Warriors of the Lost Empire
- Warriors Orochi
- Warriors Orochi 2
- What Did I Do to Deserve This, My Lord!?
- What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2
- WipEout Pulse
- WipEout Pure
- World Series of Poker
- World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition
- World Tour Soccer 2
- World Tour Soccer Challenge Edition
- Worms : Open Warfare
- WRC
- WWE All Stars
- WWE Smackdown vs Raw 2007
- WWE Smackdown vs Raw 2008
- WWE Smackdown vs Raw 2009
- WWE Smackdown vs Raw 2010
- WWE Smackdown vs Raw 2011

X

- X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse
- Xiaolin Showdown
- XS Airboat Racing

Y

- Yakuza : Black Panther
- Yggdra Union : We'll Never Fight Alone
- Ys : The Ark of Napishtim
- Ys : The Oath in Felghana
- Ys I & II Chronicles
- Ys Seven
- Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 4
- Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 5
- Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 6
- Yu-Gi-Oh! GX Tag Force
- Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2
- Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 3

Z

- Z.H.P. : Unlosing Ranger Vs Darkdeath Evilman
- Zendoku
- Zero Chô Aniki

300 : March to Glory

© Warner Interactive / Collision Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER 25 000 KLEOS

Mettez le jeu en pause et faites : Bas, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Gauche. Vous aurez gagné 25 000 Kleos supplémentaires.

KLEOS INFINIS

Au menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche et Droite.

A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or

© Sega / Shiny Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

Prélude

Toundra

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

Camp Samoyède

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

Jordan College

Chambre de Lyra

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

Cour

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

Londres

Appartement de Mme Coulter

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

Noorderlicht, le jour

Haute mer

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

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

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

Les Inspecteurs

Les recherches

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

Trollesund

Arrivée

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

Iorek Byrnison

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

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

Epreuve de force

Les quais

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

Magisterium

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

Le Nord

Le camp des gitans

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

Ravin arctique/Pont glacial

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

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

Reine Vala

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

Poursuite des Samoyèdes

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

Embuscade au camp

L'embuscade

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

Bolvangar

La cantine

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

Retour de Mme Coulter

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

Le sauvetage

Assaut de Iorek

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

Cour de Svalbard

Cellule de prison

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

Destin de Svalbard

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

Assaut du Zeppelin

L'attaque

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

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

Lumières du Nord

Crédits

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

Signification des 36 symboles de l'aléthiomètre

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

A Space Shooter for Two Bucks!

© Frima Studio 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

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

Argent max

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

Désactiver l'inertie du vaisseau

, , , , , , , , , Start.

Grande vitesse

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

Invincibilité

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

Overdrive max

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

Ralenti

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

Ace Combat Joint Assault

© Namco Bandai / Project Aces 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES AVIONS

FALKEN

Terminer la mission SP 02.

FENRIR

Terminer la mission 21A en mode Ace.

Varcolac

Terminer la mission 21A en mode Ace avec le rang S.

X-02

Terminer la mission SP 01.

EMBLÈME DE MOBIUS1

Effectuer 100 sorties.

MISSIONS SP

Mission SP1

Terminer toutes les missions en difficulté Hard.

Mission SP2

Terminer toutes les missions en difficulté Ace.

DIFFICULTÉ ACE

Terminer toutes les missions en difficulté Hard, en dehors des missions Joint Assault et des missions SP.

Ace Combat X : Skies of Deception

© Namco 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MÉDAILLES

Bronze Ace	Détruisez 200 ennemis
Expert Marksman	Détruisez 50 avions avec les guns
Eye of the Storm	Battez Gleipnir
Freedom Tower	Libérez Griswall
Gold Ace	Détruisez 1000 ennemis
Land Guardian	Pertes alliées minimales à Stand Canyon
Mark of the Vioarr	Battez Fefnir
Marksman	Détruire 5 avions avec les guns
Sea Guardian	Dommages minimums sur la floote alliée à Terminus Island
Sharpshooter	Détruire 15 avions avec les guns
Silver Ace	Détruire 500 ennemis

Akiba's Trip

© Acquire

+ D'INFOS FORUM

CHANGER DE SOUS-VÊTEMENTS

Mener à bien 3 embranchements du scénario (NIRO, Kageyashi et Rui).

MODÈLES DES PERSONNAGES

Terminer le jeu en découvrant tous les embranchements.

MODE NOPPO & CHIBI

Terminer le jeu en difficulté Otaku.

DIFFICULTÉ OTAKU

Terminer le jeu.

Alien Syndrome

© Sega / Totally Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DIFFICILE

Mode Difficile

Terminer le jeu en mode Normal.

Mode Expert

Terminer le jeu en mode Difficile.

MODES DE DIFFICULTÉ BONUS

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

Another Century's Episode Portable

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES UNITÉS

0 Gundam

Terminer le Block 8 (35 Secrets)

00 Raiser

Terminer le Block 6

Auge

Terminer le Block 8 (30 Secrets)

Batshuu

Terminer le Block 8

Bilbine

Terminer le Block 4

Dominator

Terminer le Block 9

Falguen MAFFU

Terminer le Block 6

Gilgazamune

Terminer le Block 8 (80 sous-missions)

Gundam Exia Repair II

Terminer le Block 5

Johnathan Baronz

Terminer le Block 8

Leprechaun

Terminer le Block 8 (20 Rang Ace)

Nirvash type ZERO spec-V

50 Ace Ranks

Oukaoh

Terminer le Block 8 (40 Rang Ace)

Powered Layzner

Terminer le Block 5

Quincy Baronz

Terminer le Block 8 (20 Secrets)

RVF-25

Terminer le Block 3

Sazabi

Clear 240 sub-missions

Shinkirou

Terminer le Block 3

Stark Dyne

Terminer le Block 8 (10 Secrets)

Strike Freedom

Terminer le Block 2

Turn X

Terminer le Block 8 (200 sous-missions)

VF-25G

Terminer le Block 2

VF-25S

Terminer le Block 4

Yatenkou

Terminer le Block 8 (160 sous-missions)

Zakarl

Terminer le Block 8 (30 Rang Ace)

Zwarth

Terminer le Block 8 (120 sous-missions)

Ape Academy

© Sony 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEUX SPÉCIAUX

En mode Academy, obtenez les trois pièces spectre en remportant les défis sur les cases où les pièces sont cachées afin d'accéder à des jeux spéciaux. Il y a quatre jeux en tout.

MINI-JEUX

Ape Ping-Pong

Obtenir 40 emblèmes.

Ape Ping-Pong (persos bonus)

Terminer le mini-jeu Ape Ping-Pong.

Jake Attacks

Obtenir 30 emblèmes.

Snowkids Snowboarding

Obtenir 10 emblèmes.

Specter Boxing

Obtenir 20 emblèmes.

Specter Boxing (persos bonus)

Terminer le mini-jeu Specter Boxing.

Survival du mode Spector Boxing

Terminer le mini-jeu Specter Boxing.

Ape Escape : On the Loose

© Sony 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MINI-JEUX

Voici les conditions à remplir pour débloquer les 4 mini-jeux existant dans Ape Escape :

Snowkidz Racing : collectez 10 emblèmes
Specter boxing : collectez 20 emblèmes
Jack Attacks : collectez 30 emblèmes
Ape Ping Pong : collectez 40 emblèmes

PERSONNAGES BONUS

Mode Specter Boxing
En terminant ce mini-jeu, vous débloquerez plusieurs persos jouables dont Specter, ainsi que le mode Survival.

Ape Ping Pong
Terminez le mode Tournoi et battez Specter et Yellow Pipotron pour les débloquer en modes Tournoi et Entraînement.

CAPTURER SPECTER

Pour pouvoir définitivement capturer Specter, vous devez le battre une seconde fois dans le niveau spécial qui se débloque après avoir capturé tous les singes de chaque niveau. Vous pourrez alors voir la vraie fin du jeu.

ECHAPPER À UNE CHUTE MORTELLE

Lorsque vous tombez d'une falaise, vous pouvez éviter de perdre une vie en appuyant rapidement sur Start puis et en sélectionnant "oui".

Archer Maclean's Mercury

© Atari / Ignition Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Au menu principal, choisissez le mode 2 joueurs. Entrez **hg?** en guise d'initiales. Retournez au menu principal et commencez une partie solo. A l'écran de sélection du monde, maintenez L + R et appuyez sur SELECT. Tous les niveaux sont maintenant débloqués. Pour les re-bloquer, il suffit de maintenir L + R et d'appuyer sur Select à nouveau.

NIVEAUX BONUS

Obtenez le meilleur score dans chaque monde pour débloquer l'ensemble des niveaux bonus.

Armored Core 3 Portable

© Metro 3D / From Software 2010

+ D'INFOS FORUM

EMBLÈMES

Choisissez un adversaire d'arène que vous avez vaincu, puis appuyez en même temps sur L et R lorsque vous voyez son profil. Vous obtiendrez ainsi son emblème à la place du vôtre.

Army of Two : Le 40ème Jour

© Electronic Arts / EA Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Jonah

Finir le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Smiley

Finir le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Isaac Clarke

Finir le jeu en faisant toujours des choix de moralité positif.

Dante

Finir le jeu en faisant toujours des choix de moralité négatif.

ARMES À DÉBLOQUER

Canon Tesla

Terminer le jeu.

Spreadgun

Terminer le jeu.

Astro Boy : The Video Game

© D3 Publisher / High Voltage 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Changer de costume

En cours de jeu, appuyez sur Start pour accéder au menu, allez dans la section de saisie des codes et faites : **R, Haut, L, Haut, Bas, R**.

Dash infini

En cours de jeu, appuyez sur Start pour accéder au menu, allez dans la section de saisie des codes et faites : **R, R, L, R, Gauche, Haut**.

Invincibilité

En cours de jeu, appuyez sur Start pour accéder au menu, allez dans la section de saisie des codes et faites : **Haut, Bas, Bas, Haut, L, R**.

Niveaux débloqués

En cours de jeu, appuyez sur Start pour accéder au menu, allez dans la section de saisie des codes et faites : **Haut, L, Droite, L, Bas, L**.

Stats au maximum

En cours de jeu, appuyez sur Start pour accéder au menu, allez dans la section de saisie des codes et faites : **Gauche, Gauche, R, Bas, Bas, L**.

Supers désactivés

En cours de jeu, appuyez sur Start pour accéder au menu, allez dans la section de saisie des codes et faites : **L, L, R, R, L, Gauche**.

Supers illimités

En cours de jeu, appuyez sur Start pour accéder au menu, allez dans la section de saisie des codes et faites : **Gauche, L, Droite, L, Haut, Bas**.

Atari Classics Evolved

© Atari 2007

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES JEUX ATARI 2600

Terminer les 44 challenges.

ATV Off Road Fury : Blazin' Trails

© Sony / Climax 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Allez dans "Player Profile" du menu "Options" et choisissez "Enter Cheat", puis entrez les codes suivants :

`$moneybags$`	1500 crédits
`All Access`	Tous les engins
`Duds`	Toutes les pièces mécaniques
`Bubs`	Toutes les jantes
`Smogtest`	Tous les pots d'échappement
`Billboards`	Toutes les vidéos

BONUS D'ENTRAÎNEMENT

Complétez toutes courses en mode Entraînement avec les rangs Or, Argent et Bronze pour obtenir les trois "Talon ATV"

ATV Off Road Fury Pro

© Sony / Climax 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer, entrez **lazyboy** dans le menu des codes.

B-Boy

© Sony / Freestyle Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

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

JOUER AVEC LILOU (MODE ARCADE)

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

TOUS LES PERSONNAGES (MODE ARCADE)

Crazy Legs

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

Crumbs

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

Host 1

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

Kazuhiro

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

Kmel

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

Lilou

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

Mellow D

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

Physicx

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

Rack

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

Sonic

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

TOUS LES ENVIRONNEMENTS

Battle Of The Year Cypher

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Ivan.

City Park Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Rack.

Downtown Night

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

FSS Korea

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Physicx.

FSS USA

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

Grand Jam

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Mouse.

IBE

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Benny.

Red Bull: King Of The Ring

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Sonic.

Rock Steady Anniversary

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

South Side Harbour Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Lilou.

Stormdrain Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Kmel.

Street Final

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Ruen.

The Jam Down

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

The Tower Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Kazuhiro.

UK Champs

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

Urban Games

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Darkness.

Urban Outlaws

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Crumbs.

CHANSONS

Blow Your Head

Remporter le défi survie en Facile avec Hong 10.

Brother Green (The Disco King)

Remporter le défi survie en Facile avec Mouse.

Cold Sweat

Remporter le défi survie en Facile avec Physicx.

Don't Sweat The Technique

Remporter le défi survie en Facile avec Kazuhiro.

Get On The Good Foot

Remporter le défi survie en Facile avec Lilou.

Give It Up Or Turnit A Loose (Remix)

Remporter le défi survie en Facile avec Host 1.

Juice (Know The Ledge)

Remporter le défi survie en Facile avec Ronnie Ruen.

Love To The World

Remporter le défi survie en Facile avec Sonic.

Open Sesame

Remporter le défi survie en Facile avec Kmel.

Rated X

Remporter le défi survie en Facile avec Benny.

Rock Creek Park

Remporter le défi survie en Facile avec Crazy Legs.

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

Remporter le défi survie en Facile avec Mellow D.

Soul Clap

Remporter le défi survie en Facile avec Crumbs.

The Phuncky Feel One

Remporter le défi survie en Facile avec Darkness.

Think (About It)

Remporter le défi survie en Facile avec Rosa Roc.

Yellow Sunshine

Remporter le défi survie en Facile avec Rack.

Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre

© Activision 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJETS SECRETS

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes de l'écran Collection. Commencez par entrer le code suivant avant de saisir les autres : **HXV6Y7BF**

2FKRRMNCDQ Débloque : Light Arrow
82D77YK6P8 10 000 coeurs énergétiques
HUUH8ST7AR Débloque : Tornado Vortex
JJUZDEACXX Débloque : Water Pillar
QY8CLD5NJE Débloque : Zorch Thunder
TD4UMFSRW3 Débloque : Fire Spirit
YJ7RGG7WGZ 10 pass Vexos
YQLHBBSMDC Débloque : Earthen Armor

BattleZone

© Atari / Paradigm Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des cheats se trouvant dans les options. Mettez en surbrillance une des options de triche et faites la manipulation correspondante pour la débloquer. Un son confirmera la réussite de l'opération.

Toujours invisible
L, Gauche, Droite, , , R

Mort en un coup
L, , , Droite, , R

Joueurs max
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche

Mortier seulement
, L, , , Droite, Gauche

Pas de soins automatiques
Start, Droite, Gauche, Select, Droite,

Obtenir un "double time"
, Droite, , Droite, R, L

Recharge spéciale pour l'équipe
Droite, Droite, Gauche. , R, L

Munitions illimitées
Gauche, R, L, , Droite,

Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks

© D3 Publisher / Papaya Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et entrez ces codes dans le menu réservé aux cheat codes.

Code : herotime

Débloque toute les améliorations.

Code : everythingproof

Le personnage devient invincible.

Code : generator

Vous ne manquerez plus jamais d'énergie.

Code : primus

Débloque tous les aliens.

Ben 10 : Protector of Earth

© D3 Publisher / High Voltage 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

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

Héros Dark

Cannonbolt, Cannonbolt, Fourarms, Heatblast

Force ADN

Wildvine, Fourarms, Heatblast, Cannonbolt

Invincibilité

XLR8, Heatblast, Wildvine, Fourarms

Maîtrise totale

Cannonbolt, Heatblast, Wildvine, Fourarms

Tous les aliens

Wildvine, Fourarms, Heatblast, Wildvine

Tous les combos

Cannonblot, Heatblast, Fourarms, Heatblast

Toutes les destinations

Heatblast, XLR8, XLR8, Cannonbolt

Ben 10 Ultimate Alien : Cosmic Destruction

© D3 Publisher / Papaya Studio 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche ou via l'écran Pause.

Attention : Une fois ces codes activés, vous devez supprimer votre sauvegarde et recréer un nouveau fichier si vous voulez les désactiver !

`characters`	**Tous les personnages**
`cash`	**Empocher 1 million de cash DNA**
`hard`	**IA avantagée**
`energy`	**Regain d'énergie**
`health`	**Regain de vie**
`levels`	**Tous les niveaux**
`classic`	**Alien Fourarms**
`primus`	**Alien Rath**
`upgrade`	**Formes aliens au max**

Blazing Souls : Accelate

© Neverland / Idea Factory

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES FINS

Mauvaise fin

Atteignez Old Road 5 et vaincre Mother Genome avant la rencontre avec Jadore.

Fin normale

Soit vous battez Mother Genome après que Jadore vous ait rejoint, soit vous éliminez tous les génomes humains ainsi qu'Edward sans passer les 50 étages de la porte abyssale.

Vraie fin

Activez tous les drapeaux, obtenez tous les personnages, battez tous les génomes humains, terminez la porte abyssale puis battez Edward et remportez les combats suivants.

PERSONNAGES DE SPECTRAL SOULS

Après avoir rencontré Aria dans le mode Story, vous pourrez obtenir trois personnages de Spectral Souls.

Hiro

Terminer la Old Road 4.

Rose

Terminer la Old Road 4.

Yunellia

Terminer la Old Road 4.

Bleach

© Sony

+ D'INFOS FORUM

BONUS CACHÉS

50 cartes Renji
70 cartes Renji's Story
134 cartes Mode Blockon (multi)

Bleach : Heat the Soul 4

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Byakuya Kuchiki

Terminez le mode Time Attack avec Rukia en moins d'une minute ou bien obtenez 1000 points.

Byakuya Kuchiki Bankai

Obtenez 55000 Points

Gin Ichimaru Shinigami

Obtenez 57000 Points

Hollow Ichigo

Obtenez 59000 Points

Ichigo Kurosaki Sealed

Obtenez 33000 Points

Ichigo Shikai

Obtenez 53000 Points

Izuru Kira

Obtenez 9000 Points

Jushiro Ukitake

Obtenez 51000 Points

Kaname Tosen

Obtenez 35000 Points

Kenpachi Zaraki

Obtenez 37000 Points

Kensei Muguruma

Obtenez 49000 Points

Lisa Yadumaru

Obtenez 21000 Points

Luppi

Obtenez 47000 Points

Mayuri Kurotsuchi

Obtenez 41000 Points

Momo Hinamori

Obtenez 15000 Points

Nanao Ise

Obtenez 25000 Points

Nell

Terminez toutes les missions en mode Mission Battle.

Nemu Kurotsuchi

Obtenez 61000 Points

Orihime Inoue EX

Obtenez 17000 Points

Renji Abarai

Obtenez 3000 Points

Rukia Kuchiki (Gigai Body)

Obtenez 11000 Points

Sajin Komamura

Obtenez 23000 Points

Shuhei Hisagi

Obtenez 31000 Points

Shunsui Kyoraku

Obtenez 29000 Points

Soifon

Obtenez 13000 Points

Sosuke Aizen

Obtenez 63000 Points

Sosuke Aizen EX

Obtenez 19000 Points

Toshiro Hitsugaya

Obtenez 7000 Points

Uryuu Ishida

Terminez une fois le mode Mission.

Uryuu Ishida EX

Obtenez 43000 Points

Uryuu Ishida Final Form

Obtenez 27000 Points

Yachiru Kusajishi

Obtenez 45000 Points

Yamamoto-Genryuusai

Obtenez 65000 Points

Yasutora Sado EX

Obtenez 39000 Points

POINTS BONUS

5 000 points bonus

Avoir une sauvegarde du premier Bleach : Heat the Soul dans le Memory Stick de la console et aller dans le menu Convert.

10 000 points bonus

Avoir une sauvegarde de Bleach : Heat the Soul 2 dans le Memory Stick de la console et aller dans le menu Convert.

20 000 points bonus

Avoir une sauvegarde de Bleach : Heat the Soul 3 dans le Memory Stick de la console et aller dans le menu Convert.

Bleach : Heat the Soul 5

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BATAILLE SOLO

Ayez une sauvegarde de Bleach Heat The Soul 4 sur votre Memory Stick et utilisez l'option Convertir dans les Annexes pour débloquer le mode Bataille Solo.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Aaroniero & Smart Espada

Terminer le Tag Master #13

Aizen

Terminer le Tag Master #18

Bankai

Terminer le Tag Master #11

Chad

Terminer le Tag Master #7

Cirruci Thunderwitch

Terminer le Tag Master#10

Diamond Dust

Terminer le Tag Master #17

Espada #5

Terminer le Tag Master #14

Hollow Ichigo

Battre Ichigo et Hollow Ichigo en Tag Master

Kuchiki Byakuya (Bankai)

Le battre et battre Byakuya en Tag Master

Kuchiki Rukia (Shinigami)

La battre et battre Rukia en Tag Master

Madarame Ikkaku

Battre Ikkaku/Kempachi en Tag Master

Nel (adulte)

Obtenir 50 000 points en Tag Master

Pantera Grimmjow

Terminer le Story Mode

Seele Schneider Ishida

Terminer le Tag Master #8

Senna

Terminer le Tag Master #16

Shinji (Masque)

Le battre et battre Hiyori en Tag Master Mode

LISTE DES TECHNIQUES EN COOPÉRATION

Voici la liste des équipes avec qui vous pourrez faire des techniques à 2 :

Kurosaki Ichigo (Bankai) & Kuchiki Rukia (Shikai)
Kurosaki Ichigo (Bankai) & Senna
Kurosaki Ichigo (Bankai) & Kurosaki Ichigo Hollow (Bankai)
Kurosaki Ichigo (Shikai) & Nel
Kuchiki Byakuya (Bankai) & Kuchiki Rukia (Shikai)
Madarame Ikkaku (Shikai) & Zaraki Kenpachi
Ishida Uryuu (EX - Schneider) & Abarai Renji (Shikai)
Hitsugaya Toushiro & Kusaka Soujiro (Film2)
Inoue Orihime & Matsumoto Rangiku
Shihouin Yoruichi & Soi Fon
Hirako Shinji (Hollow) & Sarugaki Hiyori (Hollow)
Sado Yasutora (Brazo Izquierda del Diablo) & Gantenbaine Mosqueda
Sousuke Aizen & Ichimaru Gin
Tousen Kaname & Yami
Ulquiorra Schiffer & GrimmJow JaguarJack
Szayel Aporro Granz & Aaroniero Arrurueríe
Noitora Jiruga & Nel Adulte
Allesandro Dordoni & Cirucci Thunderwitch

ARÈNES DE COMBAT

Voici la liste des arènes de combats à débloquer :

5000 : Hueco Mundo - Désert Stage
8000 : Las Noches
12000 : Las Noches - L'arène de combat de Cirucci
17000 : Las Noches - L'arène de combat de Dordoni
22000 : Las Noches - L'arène de combat de Aaroniero
25000 : Las Noches - Une arène à l'extérieure
40000 : Las Noches - L'arène de combat d'Aizen

Note : Les points proviennent du mode TAG.

Bleach : Heat the Soul 6

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE COMPATIBILITÉ

Si vous possédez une (ou plusieurs) sauvegarde(s) des précédents jeux Bleach : Heat The Soul, vous pouvez vous rendre dans la section "Appendix" dans le menu principal (avant-dernière section). Allez ensuite dans la section "Convert" (3ème et dernier choix). Les sauvegardes des précédents jeux seront alors toutes chargées et vous débloquerez un grand nombre de personnages.

Liste des personnages pouvant être débloqués de cette manière :

Personnages Terre

- Yasutora Sado
- Inoue Orihime
- Urahara Kisuke
- Kurosaki Ichigo (forme Hollow)
- Uryô Ishida

Personnages Vizard

- Muguruma Kensei
- Yadomaru Lisa

Personnages Soul Society

- Kusajishi Yachiru
- Madarame Ikkaku
- Ayasegawa Yumichika
- Hinamori Momo
- Kira Izuru
- Hisagi Shôhei
- Yamamoto Genryôsai Shigekuni
- Ukitate Jôshirô
- Kyoraku Shunsui
- Ise Nanao
- Nemu
- Komamura Sajin

Personnages Hueco Mundo

- Aizen Sôsuke
- Kaname Tousen
- Ulquiorra Schiffer
- Luppi

SCÉNARIOS BONUS (MODE HISTOIRE)

Il existe des combats supplémentaires à débloquer. Pour cela, vous devez obtenir au minimum un A dans certains scénarios. Voici les scénarios concernés : 1, 4, 8, 11, 14, 18, 22, 24, 27, 29, 33, 40, 48, 55 et 58.

PERSONNAGES CACHÉS

Alessandro Dordoni del Socaccio

Réussir le scénario 31

Gantenbein Mosqueda

Réussir le scénario 33

Aaroniero Arurueri

Réussir le scénario 35

Neliel & Neliel Adulte

Réussir le scénario 43

Zomari Rurô

Réussir le scénario 45

Halibel

Réussir le scénario 49

Urahara (forme capitaine) & Tessai

Réussir scénario 55

Senna

Réussir scénario 57

Kusaka Sojiro

Réussir scénario 58

Dark Rukia

Réussir scénario 60

Ishida Ryuken

Réussir scénario 61

Bleach : Heat the Soul 7

© Sony Computer Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Terminer le mode Story à 100% pour débloquer tous les personnages.

Bleach : Soul Carnival

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Byakuya Kuchiki

Terminer le niveau 8.

Captain Yamamoto

Terminer le niveau 7.

Grimmjow

Terminer le niveau 13.

Hiyori Sarugaki

Terminer le niveau libre C.

Kenpachi Zaraki

Terminer le niveau 6.

Kon

Terminer le niveau 14.

Nnoitra

Terminer le niveau 13.

Renji Abarai

Terminer le niveau 5.

Rukia Kuchiki

Terminer le niveau 1.

Shinji Hirako

Terminer le niveau 9.

Sousuke Aizen

Terminer le niveau 13 et battre Sousuke Aizen.

Toshiro Hitsugaya

Terminer le niveau 7.

Ulquiorra

Terminer le niveau libre D.

Uryu Ishida

Terminer le niveau 2.

Yasutora "Chad" Sado

Terminer le niveau libre A.

Yoruichi Shihoin

Terminer le niveau libre B.

Bleach : Soul Carnival 2

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX À DÉBLOQUER

Stage vortex bonus de Karakura

Finir tous les stages de Karakura : 1, 2, 3, 4, 5, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 33 et 34.

Stage vortex bonus du Seireitei

Finir tous les stages du Seireitei : 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 et 17.

Stage vortex bonus du Hueco Mundo

Finir tous les stages du Hueco Mundo : 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32 et 35.

36ème stage

Pour débloquer le 36ème stage du jeu il faut compléter à 100% les 35 autres stages précédents. Cela revient à trouver tous les trésors et personnages dans ces niveaux. Un niveau est complété quand la lettre 'c' entourée de flamme apparaît dans le coin inférieur droit de la sélection du stage.

Affrontement avec Aizen

Il suffit de terminer le stage 36. Aizen Sôsuke possède deux personnages de soutien lors de l'affrontement. Ces derniers sont Gin Ichimaru et Kaname Tôsen.

PERSONNAGES JOUABLES

Kurosaki Ichigo (Shikai)

Terminer le stage 4 à Karakura.

Kurosaki Ichigo (Bankai)

Terminer le stage 12 au Seireitei.

Uryû Ishida

Terminer le stage 29 au Hueco Mundo.

Rukia Kuchiki

Terminer le stage 27 au Hueco Mundo.

Sado Yasutora

Terminer le stage 25 au Hueco Mundo.

Yoruichi Shihouin

Terminer le stage 10 au Seireitei.

Kisuke Urahara

Détruire la pancarte de sa boutique puis le vaincre.

Hirako Shinji

Terminer le stage 22 à Karakura.

Hiyori Sarugaki

Vaincre Hiyori Sarugaki dans le stage 21 à Karakura.

Yamamoto Genryûsai

Vaincre Yamamoto Genryûsai Shigekuni dans le stage 17 au Seireitei.

Byakuya Kuchiki

Vaincre Byakuya Kuchiki dans le stage 15 au Seireitei.

Abarai Renji

Terminer le stage 13 au Seireitei.

Kyoraku Shunsui

Terminer le stage 17 au Seireitei.

Hitsugaya Tôshirô

Terminer le stage 11 au Seireitei.

Zaraki Kenpachi

Terminer le stage 14 au Seireitei.

Madarame Ikkaku

Lui parler pendant le stage 20 au Seireitei.

Kon

Vaincre Kon dans la zone secrète du stage vortex bonus de Karakura.

Coyote Starrk

Vaincre Coyote Starrk dans le stage 34 à Karakura.

Tear Harribel

Vaincre Tear Harribel dans le stage 33 à Karakura.

Ulquiorra Schiffer

Vaincre Ulquiorra Schiffer dans le stage 36 au Hueco Mundo.

N'Noitora Jirga

Vaincre N'Noitora Jirga dans le stage 32 au Hueco Mundo.

Grimmjow Jaggerjack

Vaincre Grimmjow Jaggerjack dans le stage 30 au Hueco Mundo.

Gin Ichimaru

Réussir le niveau de l'affrontement avec Aizen au Hueco Mundo.

Aizen Sôsuke

Réussir le niveau de l'affrontement avec Aizen au Hueco Mundo.

Shirozaki

Vaincre Shirozaki dans le stage 21 à Karakura.

TRANSFORMATIONS

Transformation Hollow complète pour Ichigo

Pour cela il faut terminer le 36ème stage du jeu. Il faut jouer avec Kurosaki Ichigo (Bankai) et choisir Ulquiorra Schiffer en tant que personnage de soutien et les relier l'un à l'autre pour matérialiser un lien. Après il ne reste plus qu'à se transformer avec L quand la jauge de pouvoir est pleine.

Libération complète Murcielago pour Ulquiorra

Pour cela il faut terminer le 36ème stage du jeu. Il faut jouer avec Ulquiorra Schiffer et choisir Kurosaki Ichigo en tant que personnage de soutien et les relier l'un à l'autre pour matérialiser un lien. Après il ne reste plus qu'à se transformer avec L quand la jauge de pouvoir est pleine.

STAGE VORTEX BONUS FINAL

Terminer le stage vortex bonus du Seireitei, le stage vortex bonus de Karakura et le stage vortex bonus du Hueco Mundo. Ce stage apparaît au Seireitei.

DÉBLOQUER AYON EN SOUTIEN

A l'écran Soul Link, reliez Apacci, Mila Rose et Sung-sun pour débloquer Ayon comme personnage de soutien.

Blitz : Overtime

© Midway

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le Menu Cheat du jeu :

BIGDOGS	Mode Super Clash Unleash
BOUNCY	Ballon de plage
CHUWAY	Mode Coop
CLASHY	Mode Super Clash
NOTTIRED	Stamina désactivée
ONFIRE	Activer la trainée du ballon
PIPPED	Double icône Unleash

Bomberman

© Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE CLASSIQUE

Terminez le mode Normal pour débloquer le mode Classique qui est un remake du jeu original avec de nouveaux graphismes.

NIVEAU "PIPES & BELTS"

Terminer le mode Classic Game.

NOUVELLE MAP EN MODE BATTLE

Complétez les 10 planètes du mode Normal pour débloquer la map "Blow Me Out" en mode Battle.

Bounty Hounds

© Namco

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU SCÉNARIO

Après avoir terminé le jeu, sauvegardez votre partie sur un nouveau fichier et chargez ce dernier pour recommencer l'aventure avec un autre scénario.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Normal

Terminer le mode Facile.

Mode Difficile

Terminer le mode Normal.

Brave Story : New Traveler

© Sony / Game Republic

+ D'INFOS FORUM

INFOS SUR LES ENNEMIS

Après avoir terminé le jeu, chargez une nouvelle partie pour avoir accès à l'album des monstres dans le menu "Other". Choisissez un ennemi et appuyez sur ⊗ pour obtenir un maximum d'indications sur la manière de les affronter.

INCARNER LES ALLIÉS TEMPORAIRES

Après avoir terminé le jeu, chargez une nouvelle partie pour avoir la possibilité d'incarner les personnages invités qui vont ont rejoint temporairement durant l'aventure précédente, comme Kee Keema, Meena, Wataru, Mitsuru, et Kutz.

Breath of Fire III

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LIEU DES JOUEURS DE CACHE-CACHE

Les 4 joueurs de cache-cache (quand les personnages sont à l'âge adulte) se trouvent dans les lieux suivants :
1) Dans la mine niveau B3.
2) A la ville ordure, derrière la dernière maison.
3) A la frontière, regardez derrière le mur qui se trouve à gauche.
4) Dans le cimetière du château de Vaure, regardez derrière une pierre tombale du fond.

MEILLEURES COMBINAISONS DE GÈNES

Béhémoth : Tonnerre + Miracle
Frygon : Feu + Glace + Tonnerre
Mammoth : Miracle + Force
Tiamat : Transe + Ombre + Gravité
Warrior : Force + Eldritch

COMBATTRE LES FANTÔMES

Utilisez la magie soins contre les fantômes dans le manoir de McNeil (marche aussi contre les boss).

MODE PÊCHE

Sauvegardez votre partie après avoir terminé le jeu pour débloquer le mode Pêche. Vous pourrez y relever des défis afin d'obtenir des artworks supplémentaires dans la galerie.

Burnout Dominator

© Electronic Arts / Criterion Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉOS

Ces vidéos sont accessibles dans la section Extras du menu Driver Details. Vous devrez débloquer un véhicule Dominator pour atteindre le total de points indiqué ci-dessous.

Factory Series	500 points
Tuned Series	1200 points
Hotrod Series	2000 points
Super Series	3000 points
Race Specials	4500 points
Dominator Series	6000 points

Bust-A-Move Ghost

© 505 Games / Taito 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECOND SCHÉMA DE JEU

Terminez le mode Aveugle contre le CPU avec tous les personnages pour débloquer leur second schéma de jeu.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Doggie	Terminer le mode Classic Puzzle contre le CPU
Brave	Terminer le mode Ghost Puzzle contre le CPU

Call of Duty : Les Chemins de la Victoire

© Activision / Amaze Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN DES 3 CAMPAGNES

Munitions illimitées
Terminez le jeu en mode facile, ou terminez le jeu en ayant toutes les médailles de bronze.

Grenades illimitées
Terminez le jeu en mode vétéran, ou terminez le jeu en ayant toutes les médailles d'argent.

Santé illimitée
Terminez le jeu en mode difficile, ou terminez le jeu en ayant toutes les médailles d'or.

MODE SURVIE

Terminez le jeu en mode Difficile, puis répondez Oui lorsqu'on vous demande si vous voulez passer en mode Survie.

Capcom Classics Collection Remixed

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE

Voici comment accéder au menu de triche propre à chaque jeu.

1941	Dépassez les 500,000 points
Avengers	Dépassez les 20,000 points
Bionic Commando	Terminez le niveau 1
Black Tiger	Dépassez les 25,000 points
Block Block	Terminez le niveau débutant
Captain Commando	Dépassez les 30,000 points
Final Fight	Jouez avec les 3 personnages
Forgotten Worlds	Dépassez les 15,000 points
Last Duel	Dépassez les 50,000 points
Legendary Wings	Dépassez les 30,000 points
Magic Sword	Dépassez les 120,000 points
Mega Twins	Dépassez les 15,000 points
Quiz & Dragons	Entrez dans le Flatfield au niveau 2
Section Z	Dépassez les 70,000 points
Side Arms	Dépassez les 200,000 points
Street Fighter	Dépassez les 60,000 points
Strider	Trouvez le Terapodal Robopanther
The Speed Rumbler	Dépassez les 20,000 points
Three Wonders	Essayez les 3 jeux au moins une fois
Varth	Dépassez les 250,000 points

GALERIES D'ARTWORKS

1941	Battez Krote, le boss du niveau 4
Avengers	Terminez le niveau 4 et sauvez la fille
Bionic Commando	Obtenez plus de 25000 points
Black Tiger	Battez le boss du niveau 3
Block Block	Réussissez un "extended bonus"
Captain Commando	Battez Dr. T.W. à la fin du niveau 5
Final Fight	Récupérez le Bubble Gum d'Eddie E
Forgotten Worlds	Terminez 3 niveaux
Last Duel	Obtenez plus de 100 000 points
Legendary Wings	Trouvez une "Lucky! hidden area"
Magic Sword	Atteignez le niveau 20 de la tour
Mega Twins	Entrez dans Monster Castle
Quiz & Dragons	Obtenez plus de 200000 points
Section Z	Terminez la Section E
Side Arms	Battez le boss du niveau 3
Street Fighter	Rendez-vous en Thaïlande

Strider	Battez Captain Beard Jr au niveau 3
The Speed Rumbler	Terminez le niveau 3, Stone Hill
Three Wonders	Terminez l'un des trois jeux
Varth	Battez le Golem d'acier au niveau 15

BONUS POUR TOUS LES JEUX

Sur l'écran titre, faites (avec la croix directionnelle) : Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , Haut, Bas. Vous entendrez un son si la manipulation a été correctemenent effectuée. Si c'est le cas, vous aurez débloqué les cheats, tips, artworks et sounds tests de tous les jeux de la compil.

Capcom Puzzle World

© Capcom / Sensory Sweep 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER BUSTER BROS. - CHOIX DU NIVEAU

Sur l'écran "SELECT GAME" mettez "Tour Mode" en surbrillance, puis maintenez enfoncé la touche Bas de la croix directionnelle et appuyez sur X.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Akuma
Mettez en surbrillance Hsien-Ko sur l'écran de sélection du personnage et appuyez sur Bas.

Dan
Mettez en surbrillance Donovan sur l'écran de sélection du personnage et appuyez sur Bas.

Devilot
Mettez en surbrillance Morrigan sur l'écran de sélection du personnage et appuyez sur Bas.

Anita (Puzzle Fighter)
Maintenez L + R enfoncés puis choisir Donovan sur l'écran de sélection du personnage.

Esprit de la soeur de Hsien-Ko (Puzzle Fighter)
aintenez L + R enfoncés puis choisir Hsien-Ko sur l'écran de sélection du personnage.

Morrigan en chauve-souris (Puzzle Fighter)
aintenez L + R enfoncés puis choisir Morrigan sur l'écran de sélection du personnage.

Cars

© THQ / Locomotive Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CIRCUIT BONUS : SPEEDWAY À L'ENVERS

Sur le menu principal, maintenez le bouton L et faites : .

NITRO ILLIMITÉE

Sur le menu principal, faites : et .

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans les options puis dans la section Cheats et entrez les codes suivants.

`conc3pt`	Tous les artworks
`matti33`	Toutes les courses et mini-jeux
`trgtexc`	Débloque le circuit Mater's Speedy
`vroooom`	Boost infini
`watchit`	Toutes les vidéos
`yaycars`	Tous les véhicules

VÉHICULES DES BOSS

Pour débloquer les voitures des boss (DJ, Snot Rod, Wingo, Boost et Chick), vous devez les battre en mode Story.

TOUS LES PERSONNAGES

Doc Hudson

Terminer le Grand Prix 1.

Sheriff

Terminer le Grand Prix 2.

Flo

Terminer le Grand Prix 3.

Ramone

Terminer la coupe Miroir.

LA COUPE MIROIR

Récupérez la totalité des cartes postales sur les courses Postcard Rally en mode Story.

Castlevania : The Dracula X Chronicles

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LA VERSION ORIGINALE DE RONDO OF BLOOD

Lancez une partie de Rondo of Blood et allez jusqu'au stage 4. Dans la zone 2, au lieu d'activer l'interrupteur pour monter l'escalier, passez sous les pics de droite pour atteindre la zone des boulets. Là, ne vous embêtez pas à monter mais laissez-vous plutôt tomber dans le trou. Sortez par la droite et empruntez les plates-formes mobiles pour atteindre la sortie en haut à gauche de l'écran. Vous atterrissez dans la zone qui fait la jonction entre les deux embranchements. Lorsque vous arrivez dans la zone avec les 6 Bone Pillars, montez sur la plate-forme à bascule un peu plus loin, mais au lieu de sauter en direction de l'escalier en hauteur, approchez-vous plutôt du grand mur et frappez-le pour révéler et activer une bombe. Vous avez maintenant accès à la partie droite de cette zone que vous devez purger de ses ennemis afin de sauter tranquillement sur les plates-formes en hauteur en vous aidant des pics qui montent et descendent sur la gauche. La dernière torche renferme un objet qui débloque la version originale de Dracula X Rondo of Blood.

CHOIX DU NIVEAU (RONDO OF BLOOD)

Entrez le code **X-X!V''Q** comme nom de joueur lorsque vous lancez une partie de Rondo of Blood en version originale pour accéder au choix des niveaux.

CODES (SYMPHONY OF THE NIGHT)

Après avoir terminé le jeu avec Alucard une première fois, vous pouvez débloquer de nouveaux modes en entrant les codes suivants en tant que noms de joueurs. Seul le premier code (partie boostée) fonctionne sans avoir terminé le jeu.

`X-X!V''Q`	Partie boostée
`AXEARMOR`	Armure du Axe Lord
`MARIA`	Jouer avec Maria Renard
`RICHTER`	Jouer avec Richter Belmont

LES DIFFÉRENTES FINS (SYMPHONY OF THE NIGHT)

1. Mauvaise fin

Battez Richter tout en portant les lunettes que Maria vous a données.

2. Meilleure fin

Dans la bataille avec Richter, portez les lunettes que Maria vous a données et frappez uniquement l'orbe vert. Après

avoir complété les deux châteaux avec un pourcentage d'au moins 196 %, allez battre le boss de fin.

3. Bonne fin

Dans la bataille avec Richter, portez les lunettes que Maria vous a données et frappez uniquement l'orbe vert. Après avoir complété les deux châteaux avec un pourcentage inférieur à 196 %, allez battre le boss de fin.

4. Pire fin

Battez Richter sans porter les lunettes que Maria vous a données.

MANIPULATIONS MAGIQUES (SYMPHONY OF THE NIGHT)

Summon spirit

Gauche, Droite, Haut, Bas, ○

Tetra spirit

Maintenez Haut pendant 2 sec, puis Haut, Diagonale Haut-Droite, Droire, Diagonale Droite-Bas, Bas, ○

Hellfire

Maintenez Haut pendant 2 sec, puis Bas, Diagonale Bas-Droite, Droite, ○

Dark metamorphosis

Gauche, Diagonale Haut-Gauche, Haut, Diagonale Haut-Droite, Droite, ○

Soul steal

Gauche, Droite, Droite, Diagonale Bas-Droite, Bas, Diagonale Bas-Gauche, Gauche, Droite, ○

Skill wolf

Lors de la transformation en loup, Bas, Diagonale Bas-Droite, Droite, ○

Bat smash

Lors de la transformation en chauve-souris, maintenez ⊗ tout en appuyant sur Haut, Diagonale Haut-Gauche, Gauche, Diagonale Bas-Gauche, Bas, Diagonale Bas-Droite, Droite. Relachez ⊗

Sword Brother

Avec Sword Familiar, Bas, maintenez Haut pendant 2 sec, puis Haut, Diagonale Haut-Droite, Droite, Diagonale Bas-Droite, Bas, ○

DÉBLOQUER SYMPHONY OF THE NIGHT

Lancez une partie de Rondo of Blood et allez jusqu'au niveau 2. Dès que le minotaure vous prend en chasse, laissez-vous tomber dans le premier trou pour atteindre une zone souterraine qui conduit au boss squelette (B.Golem). Le battre vous permet d'accéder au stage 3'. Dans ce niveau, choisissez à chaque fois le chemin du haut pour atteindre l'escalier qui mène à un serpent squelette devant lequel se trouve une plate-forme entourée de vignes. Vous pouvez libérer cette plate-forme à l'aide de la croix boomerang (ou une aute arme de jet). Utilisez-la ensuite pour atteindre la série de plates-formes en hauteur qui mènent à une tombe que vous devez détruire pour trouver un objet qui débloque l'épisode Symphony of the Night.

MODES CACHÉS (RONDO OF BLOOD)

Boss Rush Normal

Eliminez le boss principal de chaque niveau (Wyvern, Werewolf, Minotaur, Dullahan, Death, Shaft, L. Vampire).

Boss Rush Dash

Eliminez le boss secondaire de chaque niveau (Serpent, B. Golem, Dogether, Carmilla, Hydra, Shaft, Shaft Ghost).

Full Boss Rush

Eliminez tous les boss, y compris Dracula.

JOUER AVEC MARIA (RONDO OF BLOOD)

Au stage 2, lorsque vous êtes poursuivi par le minotaure, sautez pour attraper la clé qui est cachée dans une torche. Dans la salle suivante, descendez dans les égouts avec les lézards et utilisez la clé (Haut +) pour ouvrir la porte sur la droite. Après la démo, vous libérerez Maria et pourrez l'utiliser comme nouveau personnage jouable.

LES FINS (RONDO OF BLOOD)

Bonne fin

Sauvez les 3 jeunes filles (stage 3', 4' et 7) puis battez le boss Shaft's Ghost au stage 7.

Mauvaise fin

Ne sauvez pas la dernière jeune fille (stage 7) et battez le boss L.Vampire au stage 7.

SOUND TEST

Les BGM se débloquent pour chaque stage que vous terminez.

AKUMAJÔ DRACULA PEKE

Pour débloquer le jeu original Akumajô Dracula Peke, vous devez terminer trois fois le mode Boss Rush Normal.

RÉCOMPENSES DU BOSS RUSH

```
Boss Rush Normal (1 fois) Sound Item 32
Boss Rush Normal (2 fois) Sound Item 26
Boss Rush Normal (3 fois) Akumajô Dracula Peke

Boss Rush Dash (1 fois)   Sound Item 42
Boss Rush Dash (2 fois)   Sound Item 41
Boss Rush Dash (3 fois)   Sound Item 33

Full Boss Rush (1 fois)   Sound Item 49
Full Boss Rush (1 fois)   Sound Item 47
Full Boss Rush (1 fois)   Sound Item 46
```

ASTUCES POUR SYMPHONY OF THE NIGHT

Les switches

Certains passages secrets ne se révèlent que si vous trouvez le moyen d'actionner certains interrupteurs incrustés dans les murs. Pour cela, vous devez faire appel au familier Petit Démon pour qu'il aille lui-même l'activer avec sa fourche (il faut parfois lui laisser du temps pour réagir).

Clock Tower

Il existe une salle secrète dans la Clock Tower, située à gauche des deux zones verticales avec les harpies et les têtes de Méduse. Chacune des deux zones comporte deux petits rouages fixes que vous devez frapper pour les placer tous dans la bonne position. Arrêtez dès que vous entendez un déclic et passez à un autre rouage. Quand vous aurez fait les quatre, la grille en bas à gauche s'ouvrira et vous pourrez entrer dans la salle secrète qui renferme un Steel Helm, une Gold Plate et un Star Flail.

Château inversé

Si, lors du combat contre Richter, vous êtes équippé des Holy Glasses et que vous frappez uniquement l'orbe vert, vous verrez Alucard prendre un téléporteur qui le conduira dans le château inversé. Vous échapperez ainsi à la mauvaise fin et pourrez continuer le jeu jusqu'à 200,6 %

Mine abandonnée

Le chemin vers la mine abandonnée est bloqué par un plancher de bois près de la grande cascade. Pour le détruire, vous devez attirer le squelette pour qu'il lance son tonneau explosif dessus.

L'armure Spike Breaker

Pour passer la zone plongée dans le noir, transformez-vous en chauve-souris et activez le sonar pour trouver votre chemin à travers les pics. Au bout se trouve l'armure Spike Breaker qui permet d'être insensible aux pics.

Les deux anneaux

Vous avez besoin des deux anneaux pour ouvrir la partir centrale du château. Le Silver Ring se trouve au nord-ouest, au bout du passage hérissé de pics dans le clocher. Pour passer, vous devez être équippé de l'armure Spike Breaker. Le Gold Ring s'obtient après avoir battu la Succube dans les Underground Caverns. Equipez les deux anneaux et rendez-vous dans la salle de l'horloge au centre du château pour révéler un passage juste en dessous. Là, vous devez battre Maria pour récupérer les Holy Glasses. Vous en aurez besoin si vous voulez voir la vraie fin du jeu.

Le secret des hommes lézards

Dans la salle des hommes lézards près de l'entrée du château, vous avez dû remarquer un grand rocher qu'on peut briser pour passer à l'intérieur. Il existe une astuce pour ouvrir un passage secret juste à gauche de cette pièce. Traversez le rocher de la gauche vers la droite sous la forme du loup, tournez-vous, transformez-vous en chauve-souris et traversez à nouveau le rocher mais de la droite vers la gauche. Vous verrez qu'une portion du mur gauche aura disparu, et vous pourrez atteindre une salle contenant une Life Apple et la Jewel Sword. L'astuce fonctionne également dans le château inversé.

Marcher sous l'eau

Lorsque vous arrivez pour la première fois dans la zone immergée du sud-ouest, montez sur la barque du passeur pour atteindre la petite salle de gauche qui renferme la Merman Statue. Pour accéder à la zone immergée du sud-est, vous devez brisez le sol gelé avec une hache. Le passeur vous emmène cette fois vers la pièce située tout à fait à l'est du château, où vous trouverez le Holy Symbol qui vous permet de marcher tranquillement sous l'eau.

La salle de l'horloge

La partie inférieure de la salle de l'horloge ne s'ouvre que si vous entrez en ayant équipé à la fois le Gold Ring et le Silver Ring. Dans le château inversé, vous devez posséder les 5 reliques du comte Dracula pour pouvoir entrer dans la partie supérieure de la salle de l'horloge.

GUIDE DES SECRETS (RONDO OF BLOOD)

Stage 0

Pas de secret.

Stage 1

Dans la zone 4, au lieu de franchir la porte en bas à droite (vers Boss Wyvern et Stage 2), détruisez le mur en bas à gauche pour révéler un passage secret. Un peu plus loin, après être tombé de la plate-forme frappez le mur de gauche pour affronter une plante carnivore afin de trouver un Sound Item. De retour à droite, le chemin vous mène au Boss

Serpent, et donc au Stage 2'.

Stage 2

Dans la zone 3, lorsque vous êtes poursuivi par le béhémoth, frappez la cinquième torche pour trouver une clé. Vous pouvez essayer de tuer le béhémoth pour obtenir un Sound Item. Si vous voulez atteindre le Stage 3', laissez-vous tomber dans le dernier trou juste avant la porte, continuez dans les égouts (un Sound Item est contenu dans une torche en hauteur) et éliminez le Boss Bone Golem. Sinon passez la porte normalement après le béhémoth. Dans la salle suivante, descendez dans les égouts et utilisez la clé (Haut +) pour ouvrir la porte sur la droite. Après la démo, vous libérerez Maria et pourrez l'utiliser comme nouveau personnage jouable. Ce passage mène au boss Werewolf et au Stage 3.

Stage 2'

Dans la zone 2, sur le pont avec les gargouilles, laissez-vous tomber dans le trou à l'endroit où le sol se démolit sous vos pas. Vous tomberez à côté de la barque du passeur sur laquelle vous pourrez monter pour aller directement vers le Stage 3'. Restez le plus à gauche possible pour éviter de tomber et frappez la torche pour trouver un Sound Item. Si vous êtes resté sur le pont, vous pouvez atteindre la corniche au-dessus de la porte en faisant un double-saut pour obtenir un Sound Item (uniquement avec Maria). La suite mène soit au Boss Werewolf (chemin normal vers Stage 3), soit au Boss Bone Golem (chemin alternatif vers Stage 3'). Pour ce dernier, vous devez passer à droite du pont cassé dans la zone 3, soit en glissant dessous avec Maria, soit en vous laissant tomber par en haut (zone 4, dernier trou) avec Richter. Allez d'abord à gauche pour récupérer le Sound Item dans la torche en faisant un grand saut. A droite, un gardien vous barre la route mais vous obtiendrez un 1Up en le tuant. La suite mène au Boss Bone Golem et au Stage 3'.

Stage 3

Dans la zone 3, là où apparaissent les têtes de Méduse en haut du grand escalier, continuez normalement (vers Stage 4 et Stage 4') ou laissez-vous tomber dans l'un des trous (vers Stage 4). Dans ce dernier cas, continuez jusqu'à la barrière rouge derrière laquelle se trouve un Sound Item. Vous ne pouvez la détruire que si vous avez déjà libéré Terra, l'une des jeunes filles prisonnières. Juste après, se trouve un vase avec un autre Sound Item que vous ne pouvez obtenir qu'en faisant une glissade avec Maria. Ce chemin vous mène obligatoirement au boss Minotaurus et au Stage 4. Dans le cas où vous êtes resté en haut dans la zone des têtes de Méduse, éliminez le squelette doré puis traversez la zone suivante jusqu'à trouver deux ascenseurs. Si vous passez la porte, vous retrouverez la route normale vers le Stage 4. Pour prendre le chemin alternatif vers le Stage 4', vous devez monter dans l'ascenseur de gauche et viser tout de suite le rocher avec une hache tout en restant dans l'ascenseur pour que celui-ci vous mène à la zone supérieure. Là, détruisez le mur de gauche pour trouver un Sound Item, puis continuez à droite pour affronter le Boss Dogether (vers Stage 4').

Stage 3'

Empruntez le tout premier escalier et poussez la tombe vers la gauche pour atteindre une cachette secrète remplie de bonus, dont un 1UP. Prenez de préférence la hache et sautez dans le trou. Eliminez le crâne géant, allez chercher la viande dans le renfoncement supérieur puis choisissez l'une des deux issues (la porte ou le mur à démolir). Le passage du bas comporte un escalier difficile à voir, qui descend vers la prison d'une des jeunes filles à délivrer. Terra vous donne un collier qui permet de détruire les barrières rouges. Vous pouvez maintenant rejoindre le passage supérieur en franchissant la barrière, puis briser la suivante en haut des escaliers pour obtenir un Sound Item. Le chemin normal mène au Boss Minotaurus et au Stage 4. Si vous voulez prendre la route alternative, frappez le rouage qui maintient la deuxième chaîne pour faire tomber la masse à l'étage inférieur, laissez-vous tomber dans le trou et passez la porte à droite. Vous n'avez plus qu'à battre le Boss Dogether pour débloquer le Stage 4'. Si vous aviez pris la route normale, allez jusqu'à l'escalier qui mène à un serpent squelette devant lequel se trouve une plate-forme entourée de vignes. Vous pouvez libérer cette plate-forme à l'aide de la croix boomerang (ou une aute arme de jet). Utilisez-la ensuite pour atteindre la série de plates-formes en hauteur qui mènent à une tombe que vous devez détruire pour trouver un objet qui débloque l'épisode Symphony of the Night.

Stage 4

Dans la zone 2, au lieu d'activer l'interrupteur pour monter l'escalier, passez sous les pics de droite pour atteindre la zone des boulets. Là, ne vous embêtez pas à monter mais laissez-vous plutôt tomber dans le trou. Vous atterrissez à côté d'un cristal que vous ne pouvez briser que si vous avez délivré Iris, la deuxième jeune fille prisonnière. Derrière se trouve un Sound Item. Sortez par la droite et emprunter les plates-formes mobiles pour atteindre la sortie en haut à gauche de l'écran. Durant l'ascension, vous verrez trois blocs empilés sur la gauche et vous pourrez détruire celui du dessus en le frappant 5 fois pour obtenir un 1Up. Vous atterrissez dans la zone qui fait la jonction entre les deux embranchements. Sur la gauche, une autre barrière spéciale protège l'accès à un Sound Item. Dans la zone suivante, ne sautez pas en direction de l'escalier en hauteur (sinon vous allez vers le Boss Dullahan et le Stage 5) mais approchez-vous plutôt du grand mur et frappez-le pour révéler et activer une bombe. Vous avez maintenant accès à la partie droite de cette zone, que vous devez purger de ses ennemis afin de sauter tranquillement sur les plates-formes en hauteur en vous aidant des pics qui montent et descendent sur la gauche. La dernière torche renferme un objet qui débloque la version originale de Dracula X Rondo of Blood. Vous n'avez plus qu'à vaincre Carmilla & Laura pour accéder au Stage 5' (ou au Stage 5 si vous n'avez pas encore terminé le jeu !).

Stage 4'

Dans la zone 2, laissez-vous tomber sur l'un des rondins qui tombent dans l'eau pour descendre dans les rapides et emprunter un chemin alternatif. Sautez pour éviter une chute mortelle puis montez sur la barque du passeur. Juste après avoir accosté, remontez trois fois de suite sur la barque pour que le passeur vous donne une viande, une clé et une potion d'invisibilité. Détruisez la barrière de glace pour obtenir un Sound Item. Plus loin, vous trouverez une clé dans une torche si le passeur ne vous l'avait pas donnée. Déverrouillez la porte pour affronter le boss Carmilla & Laura et accéder au Stage 5' (ou au Stage 5 si vous n'avez pas encore terminé le jeu). Si vous aviez pris la route normale, continuez vers la droite pour attirer la grenouille bleue sur le piédestal vide. Revenez sur vos pas pour descendre en contrebas, puis empruntez l'escalier qui s'enfonce vers la grotte. Il s'agit d'une zone bonus qui renferme une viande, un 1Up et un Sound Item bloqué par une barrière de glace. Passez la porte pour libérer une autre jeune fille de sa prison. Iris vous donne une amulette qui permet de détruire toutes les barrières de glace.

Stage 5

Dans la première zone, avancez jusqu'à trouver un rocher qui émerge de l'eau, sautez dessus et frappez la plate-forme à droite pour dévoiler un Sound Item. En entrant à l'intérieur du bateau, brisez le mur de gauche et frappez les torches pour y trouver un autre Sound Item. Plus loin, détruisez les caisses près de l'escalier pour dénicher une viande. Ensuite, glissez-vous dans l'interstice et poussez les caisses restantes vers la gauche pour libérer une route alternative. Faites exploser le générateur pour obtenir un 1Up, puis glissez-vous dans le conduit de gauche jusqu'à une cachette secrète qui n'est accessible qu'avec Maria. Vous y trouverez divers bonus, dont un Sound Item. De retour en bas, passez la barrière rouge pour accéder à un autre Sound Item. La salle juste avant le boss contient un item de soin caché dans la petite caisse en bas à gauche. Le Boss Death peut être battu très facilement avec Maria et son dragon vert, ce qui vous permet d'accéder au Stage 6.

Stage 5'

Ce stage n'est accessible qu'à partir des niveaux 4 et 4', et seulement si vous avez terminé une première fois le jeu. Dans la zone 2, récupérez la montre, puis ne détruisez pas la caisse afin de pouvoir prendre la sortie supérieure. Là, n'actionnez pas le mécanisme qui libère le passage du dessous mais brisez plutôt le mur pour continuer en hauteur. En frappant les rochers un peu plus loin, vous ferez apparaître un Sound Item. Dans la zone où vous êtes accueilli par un Golden Axe Knight, utilisez la fonction spéciale de la montre (30 coeurs) afin d'avoir le temps d'aller chercher le Sound Item dans la torche avant que la plate-forme ne s'écroule. Dans la dernière zone, franchissez la barrière rouge pour atteindre un autre Sound Item. Si vous aviez pris le passage inférieur dans la zone 2, avancez jusqu'à trouver une barrière de glace et détruisez-la pour trouver un Sound Item dans une torche. Selon que vous avez déjà sauvé les trois jeunes filles ou non, vous devrez vaincre soit le Boss L.Vampire soit le Boss Hydra pour accéder au Stage 6.

Stage 6

Vous pouvez détruire le mur de droite dans la partie inférieure de l'écran pour récupérer un grimoire, mais les torches proposent d'autres armes secondaires. Brisez le pilier en haut à gauche pour trouver un Sound Item, puis allez affrontez les Boss Darkwing Bat, Medusa, Mummy, Frankenstein's Monster et Shaft. Vous aurez alors accès au Stage 7.

Stage 7

Si vous avez l'intention de sauver la troisième jeune fille, faites une copie de sauvegarde pour vous laisser la possibilité de voir quand même la mauvaise fin. Après la scène du pont, escaladez la tour et frappez six fois la roue dentée en haut à droite pour ouvrir la salle de droite. Eliminez l'aigle pour lui voler la clé et récupérez la viande en cassant les oeufs. Franchissez la barrière rouge et activez l'interrupteur. Dans la zone 3 avec les engrenages et les harpies, sautez sur les quatre roues en bas à droite et brisez le mur pour trouver un Sound Item. Dans la zone suivante, une viande est cachée dans le mur en briques en face de vous. Brisez le cristal pour révéler un interrupteur que vous devez actionner pour ouvrir une zone secrète en bas de la pièce. C'est là que vous trouverez la vraie porte sur laquelle vous devrez utiliser la clé (celle du haut mène à une salle inutile) pour délivrer Annette. Dans la zone 5, frappez les deux grandes statues jusqu'à ce qu'apparaisse un Sound Item. En haut, le fait d'actionner l'interrupteur ouvre le passage de droite mais des grilles vous empêchent de passer. Le seul moyen de traverser est d'utiliser la fonction spéciale de la montre pour arrêter le temps avec Richter afin d'atteindre le 1Up et le Sound Item. Vous aurez besoin de 30 coeurs et la montre se trouve dans la prison d'Annette. Dans la zone 7, le mur derrière le squelette dissimule un 1Up. Juste au-dessus, vous pouvez vous glisser dans la fissure avec Maria pour trouver une salle secrète contenant un Sound Item. Dans la zone 8, si vous n'avez pas Maria pour sauter sur l'aiguille de gauche, vous serez obligé de faire un détour en sautant dans le trou le plus à droite pour remonter via un escalier. Dans la salle juste avant le boss, vous verrez que les symboles sur les murs indiquent avec quelles armes secondaires Richter peut les briser. Eliminez le Boss Shaft's Ghost pour accéder au Stage 8. Si vous n'avez pas sauvé Annette, vous affronterez le Boss L.Vampire et accéderez aussi au Stage 8.

Stage 8

Il y a une salle secrète juste avant le boss accessible via un escalier invisible dans la continuité du premier. Sautez tout en appuyant sur la touche Haut pour le trouver. Vous obtiendrez de l'argent et deux Sound Items.

Chili Con Carnage

© Eidos Interactive / Deadline Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Pour être invincible, entrez **ERNESTO** en guise de nom de profil.

Coded Arms

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU "INFINITY"

Terminez le jeu en mode Story pour débloquer ce niveau bonus.

RECHARGER PLUS VITE

Commencez à recharger, puis changez d'arme et repassez aussitôt à l'arme précédente. Vous rechargerez ainsi trois fois plus rapidement.

BONUS

Armures

Blast Helm : Battez le boss du niveau 50 du mode infinité
Surge Helm : Battez le boss du niveau 40 du mode infinité

Armes

Copperhead : Battez le boss Mantis (secteur 2 - les ruines)
Inferno : Battez le boss Colossus (secteur 2 - la base)
Judgment : Battez le boss Enforcer (secteur 2 - la ville)
Onslaught : Battez le boss du niveau 10 du mode infinité
Vulcan : Battez le boss du niveau 20 du mode infinité
Neutron Gun : Battez le boss du niveau 30 du mode infinité
Trident : Battez le boss du niveau 60 du mode infinité

Coded Arms Contagion

© Konami / Creat Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Récompenses	Boss à battre
Blast Helm	Enforcer
Inferno	Colossus
Judgement	Enforcer
Neutron Gun	Boss du niveau 30
Onslaught	Boss du niveau 10
Surge Helm	Mantin
Trident	Boss du niveau 60
Vulcan	Boss du niveau 20

NIVEAU BONUS

Terminer le jeu une fois.

Command & Conquer : Alerte Rouge : Missions Tesla

© Westwood Studios 2008

SOLUTION COMPLÈTE

MISSIONS ALLIES

Grèce

Représailles

Il est impératif de détruire tous les camions. Déployez votre base et faites des VBT. Construisez au moins 15 tanks et entraînez cinq espions. Embarquez-les dans un VBT et, avec celui-ci, allez à la base ennemie et tuez les chiens. Envoyez les espions au dôme radar. Construisez un centre de service et cinq poseurs de mines. Envoyez-les sur les chemins du convoi, puis posez entre 15 et 20 mines dans chaque chemin, ne laissant aucune chance au camion de s'évader. Rassemblez vos tanks et détruisez la base.

Brulûres

Mettez un espion et quatre mitrailleurs dans le VBT. Allez vite à la base du nord-est car un tank- mammouth se lance à vos trousses (heureusement qu'il est lent !). Tuez les chiens et les hommes près des tours lance-flammes. Lâchez l'espion et bougez-le à l'est de la base et, dès qu'il a trouvé les générateurs, faites le retourner au VBT. Avec lui, détruisez les barils et les générateurs suivent aussitôt : le courant, faible, fait apparaître un VCM. Faites-le descendre entre les deux champs de minerai et construisez une centrale, une raffinerie et une usine d'armement. Produisez 20 tanks et mettez-en 10 sur les champs de minerai pour empêcher le collecteur ennemi de venir vous faire perdre de l'argent. Si l'espion est toujours en vie, allez avec lui à la base de l'Ouest puis la suivante. Ne détruisez pas les centres biologiques car il vous faudra les capturer. Entraînez 25 ingénieurs et capturez les centres pour ensuite détruire la base du nord-est.

Antipodes

L'espion ne doit pas mourir. Utilisez-le pour activer le panneau de contrôle, avancez et tuez le chien et ses hommes. Envoyez l'espion au nord, activez le panneau de contrôle puis allez au sud pour infiltrer l'usine d'armement. Suivez le camion des yeux : il apparaît dans la salle est. Prenez-le vite, activez le panneau de contrôle et, avec vos hommes, avancez pour tuer quelques soldats. Divisez vos hommes en deux groupes, envoyez-en un pour tuer le chien au sud, donnant l'accès à l'espion. Utilisez-le pour pirater le panneau de contrôle, qui tuera les ennemis. Bougez vos forces au nord, utilisez le panneau de contrôle avec l'espion, qui s'occupe de tank- mammouth. Bougez vos forces à l'est, tuez les chiens et envoyez l'espion à l'est. Utilisez l'autre panneau de contrôle pour détruire un autre tank- mammouth. Bougez vos hommes au sud-est, continuez au sud et, avec l'espion, utilisez le panneau de contrôle en bas. Tanya libérée, envoyez-la faire le ménage au nord, près de l'usine. L'espion conduira un tank- mammouth : suivez-le et faites sortir vos troupes.

Evacuation

Construisez deux raffineries, trois casernes et quatre usines d'armement. Avec 10 tanks, tuez les opposants qui menacent les villages. Amenez-les au champ de minerai nord et, avec 30 tanks, encerclez la base ennemie pour l'attaquer. Épargnez le port sous-marin et le chantier de construction. Capturez-les, construisez deux chantiers navals et

plusieurs destroyers. Avec eux, sillonnez les mers en détruisant les sous-marins grâce au sonar (espion dans le port sous-marin). Amenez les civils à deux transports maritimes que vous aurez construits, et embarquez les dedans pour les mener sur l'île du Nord est.

Sibérie

Terres Désolées

Construisez des bazookas pour vous protéger des attaques aériennes. Protégez vos collecteurs par 10 bazookas pour contrer les hélicoptères. Construisez 30 tanks, faites-en trois groupes de 10 et envoyez-les sécuriser les champs de minerai sur la carte. Entraînez des bazookas pour aller les protéger des attaques aériennes. Bougez vos tanks pour détruire les bases.

Pris au Piège

Préparez votre base et construisez un centre de service pour les poseurs de mines. Les ennemis arriveront par la mer en transport : contrez-les avec des mitrailleurs. Les attaques viendront ensuite des airs :10 bazookas et cinq espions. Construisez une trentaine de tanks, envoyez-en 10 sur chaque sortie de carte et prenez ensuite les champs de minerai en construisant d'autres tanks. Détruisez les collecteurs ennemis et, avec tous vos tanks, allez détruire la base aérienne du nord-est, puis les camions et la base. Attention : ne prenez pas les caisses laissées par les camions : ce sont des bombes atomiques.

Traces Fraîches

Sept convois doivent être détruits. Construisez des poseurs de mines, des tanks légers et envoyez ces derniers sécuriser les sorties et les entrées. Détruisez les ponts sur la carte et ne prenez surtout pas les caisses laissées par les camions. Le cinquième convoi est ennuyeux car il arrive sur votre base : vendez les tourelles, laissez le quitter la base et canardez-le ensuite.

Guerre Personnelle

Déplacez Tanya à l'est et faites suivre Stavros. Amenez vite Tanya au village et tuez les soviétiques. Des parachutistes arriveront ensuite : tuez-les avec Tanya. Suivez le civil vers le nord et cachez-vous grâce aux arbres de la troupe soviétique qui descend. Allez à la base, continuez et sauvez vos soldats du bombardement. Allez au centre de la carte pour faire venir vos renforts. Amenez-les au sud de la rivière pour faire parachuter d'autres alliés. Détruisez la centrale électrique pour anéantir la bobine Tesla, allez à l'est puis au nord en allant vers la base et détruisez la bobine Tesla. Détruisez la base et conduisez Tanya et Stavros à l'hélicoptère.

Italie

Le Vieux Port

Construisez votre base et une caserne avec deux mitrailleuses. Éliminez le civil, préparez quatre usines et construisez environ 40 tanks. Protégez votre base avec des tourelles et bunkers, puis construisez un centre de services. Prenez cinq tanks et détruisez le village à l'est. Entraînez des bazookas pour contrer les attaques aériennes, des ingénieurs et un VBT. Détruisez les collecteurs avec vos tanks et amenez le VBT à 5 mètres d'eux. Attaquez la base et épargnez le port. Amenez le VBT et conduisez vos ingénieurs à capturer le port.

Juste à Temps

Vous avez 90 minutes pour cette mission. Allez détruire la bobine Tesla au sud-ouest. Des chronos -tanks apparaissent : envoyez-les en renfort au groupe de tanks pour détruire les tanks-mammouths gardant le pont. Amenez vos forces au

coin nord-est pour capturer les casernes. Entraînez un ingénieur et quelques hommes et laissez l'ingénieur derrière vos tanks. Attaquez la base à l'ouest, capturez le centre et libérez les scientifiques. Bougez-les au sud vers le pont et mettez-les en sécurité.

La Main dans le Sac

Déplacez Tanya au transport et allez à l'est en utilisant les destroyers pour détruire les sous-marins. Allez sur les centrales pour avoir des renforts et allez tuer les ennemis qui attaquent le village nord. Tirez sur les parachutistes, revenez au transport et allez sur les suivantes. Un hélicoptère Chinook arrive avec des renforts : prenez vite l'hélicoptère une fois le débarquement fini et sortez-le de la zone de feu. Tuez les parachutistes, allez tout à l'est et tuez les hommes. Détruisez le centre, amenez vos soldats au nord-est et tuez les chiens avec Tanya. Infiltrez la base avec des bazookas, le dôme radar avec l'espion et vous aurez des renforts de tanks et de destroyers. Utilisez ces derniers pour détruire les bobines Tesla et les tanks pour détruire la base. Avec Tanya, dynamitez le centre de recherche.

Production Interrompue

Vous avez 20 minutes. Mettez vos soldats au centre et tirez quand une attaque surgit. Approchez-vous des centrales en vous méfiant des bobines Tesla actives, tuez les gardes dans l'enclos du générateur puis détruisez ces derniers avec les bazookas. Deux camions et quelques ingénieurs arrivent par la mer : bougez vos véhicules au nord pour détruire les deux tourelles et envoyez les ingénieurs vers votre force principale. Allez à la rivière du Nord pour capturer le radar et faire venir des chronos-tanks, au sud. Amenez-en un à la base et localisez les sous-marins. Téléportez l'autre chrono tank sur l'île du Nord-Ouest et détruisez la base.

Allemagne

Le Temps Passe

Détruisez l'ennemi avec les chronos tanks, amenez-les au nord du pont. Tirez sur les barils pour tuer l'ennemi avant qu'il ne casse le pont. Amenez-les aux tourelles, détruisez le dôme radar et les missiles SAM, prenez la caisse et allez au dôme radar qui suit. Détruisez les tourelles puis le dôme radar pour faire venir un tank ennemi. Détruisez le pour faire venir Tanya. Tirez sur les hommes puis sur les barils et les centrales. Le VCM arrive. Entraînez des bazookas, construisez 30 tanks et capturez les champs de minerai. Attaquez et détruisez la base.

Démence Absolue

Vendez la chronosphère et les bunkers pour ramener le courant. Construisez des centrales, 12 bunkers et quelques tourelles. Entraînez des bazookas pour contrer les attaques aériennes, trois VBT pour tuer les chiens de la base. Infiltrez les trois centres pour révéler le centre de recherche. Envoyez les chronos-tanks pour détruire le centre de contrôle et mettre fin à la menace des tanks MAD. Allez détruire le Rideau de Fer avec les chronos tanks. Capturez les champs de minerai et commencez votre assaut avec 30 tanks. Ne détruisez pas les trois centres avant d'avoir éradiqué toute présence ennemie.

Le Pion

Vous devrez résister pendant 25 minutes. Le poseur de mines sera à privilégier. Détruisez les ponts, minez les passages et protégez-le avec les tanks. Après le temps écoulé, le VCM arrive : vendez toutes les fausses structures et les murs.
Placez les soldats dans un VBT avec un espion, détruisez les barils autour de la base pour trouver de l'argent. Envoyez le VBT au nord pour chercher le radar. Entraînez un ingénieur, construisez quelques tanks et détruisez tout ennemi en vous servant des mécaniciens pour réparer vos tanks au fur et à mesure.

Tanks en Folie

Tuez les ennemis et allez au nord. Restez hors de portée des tourelles et détruisez-les avec vos tanks. Utilisez le voleur

dans les silos de minerai pour gagner de l'argent. Tirez sur les générateurs et la base sous-marine. Quand leur état vire au jaune, capturez-les avec vos ingénieurs. Construisez un transport, bougez vos tanks à travers l'eau et détruisez le V2. Amenez-les au nord : vous trouvez votre base. Remettez-la en état de marche, vendez les vieilles structures, construisez un VBT et mettez-y deux espions. Envoyez-le à la base nord-est, tuez les chiens avec le VBT et envoyez un espion dans le dôme radar et le centre de recherche. Le scientifique lance une fusée éclairante au village sud. Construisez quatre VBT et groupez-les pour les envoyer au village. Prenez le scientifique dans le VBT qui a le plus énergie. Envoyez les autres pour attaquer les tanks : cela les distrait et vous permet de ramener le scientifique à la base.

Négociations

Déplacez Tanya à l'est, tuez les gardes et détruisez les missiles SAM à côté de la tourelle. Allez au point de rencontre et suivez le guide pour qu'une patrouille arrive. Tuez-les en vous servant des arbres comme couverture. Suivez le guide et délivrez les otages en tuant les ennemis. Une fois libérés, Tanya doit les emmener au coin sud-est et les laisser dans l'église. Ramener Tanya à la zone de largage pour faire venir les tanks. Tuez les forces restantes pour terminer les missions des alliés.

MISSIONS SOVIETIQUES

Ukraine

La Souricière

Restez sur place car trois ennemis vont arriver. Utilisez le chien pour aller à l'est puis l'ingénieur pour le panneau de contrôle. Amenez vos forces dans le coin à droite, utilisez le chien pour la caisse : vous aurez un chien de fer, et montez au nord pour tuer tous les gardes. Amenez les hommes et l'ingénieur aux trois panneaux de contrôle, activez l'un d'eux est amenez l'ingénieur pour capturer la Chromosphère. Utilisez-le pour le bonus d'invulnérabilité. Montez au nord des générateurs, activez le dernier panneau de contrôle et tuez Stavros avec un chien.

Equation Paradoxale

Construisez votre base, 15 tanks lourds ayant la capacité Tesla, un rideau de fer et cinq lance-roquettes V2. Quand le module d'invulnérabilité est prêt, bougez vos tanks à l'ouest avec deux V2, rendez l'un d'eux indestructible et allez fouiner la base ennemie. Détruisez les casernes, capturez la raffinerie et créez d'autres tanks pour qu'ils soient 40. Déplacez-les au nord pour protéger les champs de minerai, détruisez les collecteurs ennemis et utilisez un V2 indestructible pour exploser la seconde base. Amenez les tanks pour l'achever, mais laissez les chantiers de construction pour les capturer. Construisez une caserne, deux usines d'armement puis un chantier naval et des destroyers. Rendez l'un d'eux indestructible quand il se fait tirer dessus par des sous-marins. Créez trois transports et chargez-les de tanks pour les amener sur l'île centrale. Détruisez les défenses, tuez l'espion et capturez la chronosphère.

Intensification Nucléaire

Préparez vite des bobines Tesla et, quand la base est suffisamment défendue, attaquez le centre technique au nord. Construisez quatre usines d'armement, 30 tanks lourds et amenez 10 d'entre eux à gauche du champ de minerai nord. Continuez vers deux colonnes de centrales d'énergie puis amenez les tanks au milieu de ceux-ci. Le centre technique est sur la colline au nord : utilisez les tanks pour le détruire. Ramenez-les à la base, continuez à construire des tanks et bougez-les à l'ouest pour détruire le village. Commencez à détruire la base mais ne touchez pas au centre technique : il devra être capturé. Détruisez tout ce qu'il reste.

Le Testament de Tesla

Vendez les murs, construisez des collecteurs et entraînez huit ingénieurs. Bougez les tanks Tesla à l'ouest avec les

ingénieurs en retrait, détruisez les défenses et capturez le sentier de construction et le chantier naval. Ne touchez pas aux autres bâtiments. Construisez 10 destroyers et deux transports, remplissez-les avec des tanks et des lance-roquettes V2 et utilisez les bateaux pour détruire toute menace maritime, puis la première île. Bougez le transport, allez au centre de l'île pour détruire le Mig et construisez 15 tanks lourds. Avec eux, effacez le village, capturez les champs de minerai et allez détruire la base principale.

Autriche

Tests

Allez au nord avec les tanks-mammouths. Si l'un d'eux est faible, utilisez le rideau de fer. Quand la fusée est lancée, Tanya détruit les bâtiments : tuez la. Il faut qu'il reste au moins une raffinerie ! Utilisez un mammouth pour défendre la base et allez au nord. Les raffineries subissent une attaque : construisez cinq à 10 tanks et envoyez-les sur la base aérienne. Construisez cinq tanks-mammouths et envoyez les renforcer les raffineries au milieu de la carte. Attaquez la base, construisez un port sous-marin et 15 sous-marins. Attaquez les croiseurs et condamnez la rivière pour bloquer les croiseurs. Tuez les survivants ensuite.

Assiégés

Entraînez plein de chiens, répartissez dans la base et construisez 35 tanks lourds et un collecteur. Groupez les tanks en dehors de la base pour capturer le champ de minerai et construisez-en encore 20 pour les répartir dans la base. Faites un sous-marin, détruisez les destroyers en utilisant des techniques de tir puis trouvez les bases ennemies avec des chiens. Quand la base principale est réparée, envoyez 20 tanks sans vous arrêter et, au coin nord-est, traversez le pont, détruisez les bunkers et le centre. Ramenez les tanks au champ de minerai, détruisez les collecteurs et divisez vos tanks en deux groupes pour détruire les bases. Ramenez vos tanks à la plage la plus proche, construisez des transports et amenez-les près des tanks pour aller au coin nord-ouest. Détruisez la base ennemie.

Volcov & Chitzkoï

Déplacez le duo au nord et réduisez les ennemis à néant. Détruisez le village, prenez la caisse dans l'église et, en haut de la carte, allez à l'est. Détruisez les tanks avec Volcov et les soldats avec Chitzkoï. Détruisez la caserne, les bunkers et le centre. Amenez Volcov dans le champ de minerai, détruisez les collecteurs et amenez Chitzkoï près de lui. Descendez-les au chantier naval pour le détruire avec les bateaux et faites pareil pour le chantier de construction. Descendez pour faire face à Tania : tuez-la avec Chitzkoï. Détruisez tous les bâtiments, allez vers la base sud avec vos tanks pour détruire les ennemis et les défenses. Avec les quatre lance-roquettes V2, détruisez les bâtiments et assignez un tank-mammouth pour tuer les soldats. Ne tirez pas sur la construction verte.

Le Toit du Monde

Vous avez une heure pour cette mission. Divisez vos forces en trois équipes : soldats, tanks, et camions. Envoyez les soldats par le canyon pour attirer l'ennemi, bougez à l'est pour les placer sur le pont et utilisez les V2 pour des attaques à distance. Explorez le terrain avec un soldat pour trouver les tourelles sur la colline et utilisez les V2 pour les détruire. Envoyez vos tanks en renfort, prenez un soldat pour explorer le coin opposé et repérez une centrale d'énergie cachée par deux tourelles. Utilisez les V2, continuez à fouiller le terrain avec les soldats et, la base localisée, bougez toutes vos unités restantes vers elle. Envoyez les camions pour détruire la base pendant la bataille.

France

Ne Buvez pas la Tasse !

Laissez les ingénieurs après des soldats, prenez le chemin en serrant le virage à droite pour éviter le bunker. Détruisez la jeep près de la chute d'eau est empoisonnez l'eau grâce au camion. Les quatre tanks dans la base ont perdu leur équipage. Capturez la chronosphère et le générateur pour faire venir un VCM. Prenez les casernes pour faire des

voleurs, à envoyer dans les silos. Utilisez la chronosphère pour téléporter le VCM au coin nord-ouest, là où vous construirez votre base. Déployez deux raffineries, trois casernes, quatre usines d'armement et des bobines Tesla. Dès que possible, construisez le rideau de fer et un tank MAD. Vendez la chronosphère, construisez 30 tanks et envoyez le tank MAD au milieu de la base pour le déployer à l'aide du rideau de fer. Attaquez la base, une fois détruite, entraînez 10 mitrailleurs puis construisez un chantier naval et de transport. Embarquez les mitrailleurs et éliminez les forces restantes.

Terrains d'Essai

Construisez votre base, cinq usines d'armement pour 40 tanks, trois casernes, trois raffineries, un port sous-marin, un centre de services et cinq bobines Tesla. Créez quatre sous-marins pour nettoyer les mers et détruire le chantier naval, construisez le centre technique et deux sous-marins MS. Avec eux, détruisez les défenses près des côtes. Envoyez vos tanks pour détruire la base, entraînez des électrocuteurs comme renforts aux tanks. Des chronos-tanks pourraient attaquer votre base, mais des bobines Tesla s'en chargeront. Détruisez tout sur votre passage !

Au Voleur !

Utilisez Chitzkoï pour tuer les soldats au sud, prenez le couloir et activez le panneau de contrôle. Retournez au départ, allez à l'est pour tuer les savants et poursuivez dans la même direction. Passez la première jonction puis la courbe suivante, activez le panneau de contrôle pour infiltrer le centre et revenez à l'ouest puis au sud de la jonction pour activer le panneau. Allez à l'ouest en bas du corridor, et descendez jusqu'à ce que Volcov trouve un panneau de contrôle, à activer. Allez en haut de l'armurerie, activez le terminal nord-ouest des usines et entrez dans l'usine d'armement pour capturer le prototype. Allez à l'ouest et au nord au prochain tournant, puis à droite pour trouver la salle du réacteur. Allez en bas et tuez Einstein, détruisez l'endroit pour activer un chrono de 45 minutes. Allez au nord de la salle du réacteur, puis à l'est. Roulez, passez les tourelles et suivez le corridor.

Essai de Conduite

Bougez Volcov au nord-est, tuez les soldats et placez-le dans le tank pour l'amener au côté ouest en évitant les tanks. Si vous avez besoin d'énergie, détruisez l'église et prenez le bonus. Allez au centre technique au coin gauche, puis dans la base en utilisant le tank pour le garer et tuez les hommes avec Volcov pour ensuite détruire le centre technique et les casernes. Ramenez-le au tank et bougez-le à l'est de la station radar pour trouver la base avant que les bunkers ne vous détruisent. Allez dans un coin sûr pour tuer les soldats, détruisez le dôme radar et les casernes, et retournez au tank. Divisez les sous-marins en deux groupes et détruisez les bateaux pour faire arriver trois transports. Prenez les tanks, détruisez la base nord, puis allez à l'est. Utilisez les tanks Tesla pour détruire les bunkers, puis la base.

Espagne

Frères d'Armes

Envoyez l'espion en vous méfiant des chiens vers la base. Après avoir été repéré par les frères, revenez au point de débarquement pour avoir des renforts. Construisez votre base plus à l'ouest et créez trois raffineries, cinq usines d'armement, plusieurs bobines de Tesla et des missiles SAM.
Quand vous commencez à vous déployer, Tanya arrivera par la mer et tentera une attaque : grillez-la avec des électrocuteurs. Avec environ 40 tanks, prenez possession des champs de minerai. Construisez des tanks Tesla et gare à vous : trois destroyers attaqueront votre base. Liquidez-les en postant deux bobines Tesla près des côtes. Par la suite, un croiseur attaquera vos collecteurs de loin : construisez un port sous-marin et assignez trois sous-marins à le détruire. Prenez la base d'assaut en détruisant les défenses d'abord, puis le chantier de construction. Pour la suite, ne faites pas de quartier !

Deus Ex Machina

Construisez votre base et des missiles SAM. Construisez des tanks Tesla et mammouths, entraînez des électrocuteurs et poursuivez avec des silos de minerai près de la rivière. Créez trois ports sous-marins et faites des sous-marins des

deux espèces. Détruisez les bateaux avec les premiers et les bâtiments avec les sous-marins MS. Avec 20 tanks-mammouths, attaquez la base pour détruire le dôme radar puis faites de même avec la base nord. Poursuivez la construction de tanks et détruisez le bâtiment civil : il vous rapporte de l'argent. Amenez 25 tanks + électrocuteurs pour détruire la base et le dôme radar. Entraînez deux ingénieurs et capturez avec eux l'installation où se trouve Volcov. Tuez-le, mais gare : il est difficile à abattre.

Thérapie de Choc

Allez détruire le village au sud-ouest. Des électrocuteurs arrivent : allez détruire le village au coin nord-est. D'autres renforts arrivent, avec lesquels vous attaquerez la base du Sud-Est. Avec les V2, détruisez les bunkers et capturez la raffinerie quand le collecteur vide sa récolte. Prenez aussi une centrale et deux casernes. Entraînez des soldats pour renforcer vos troupes et attaquez la base nord-ouest. Utiliser le V2 pour détruire les bunkers, puis détruisez la base.

Situation Critique

Vous avez 15 minutes pour cette mission. Protégez les sous-marins MS avec vos trois sous-marins. Utilisez le sous-marin MS pour détruire les deux bobines Tesla puis faites le tour de l'île pour faire de même. Si vous rencontrez un bateau Akula, évitez le. Volcov arrivera avec un savant. Utilisez-le pour détruire les défenses et menez le savant au centre de l'île. Détruisez le centre de recherche et les missiles SAM, puis ramenez Volcov et le savant là où ils ont débarqué.

La Révolution de Grunyev

Tuez tous les civils avec le tank-mammouth (l'un d'eux possède une bombe atomique) et bougez vos tanks au coin nord-est pour trouver un VCM. Construisez trois raffineries, trois casernes, cinq usines d'armement, trois ports sous-marins et des missiles SAM au nord. Créez des sous-marins MS, déplacez les au coin nord-ouest et détruisez la base qui s'y trouve. Créez 25 tanks et attaquer. La base détruite, les révolutionnaires envoient des camions à détruire. Laissez 10 tanks à la base car des renforts peuvent arriver. Avec le reste des tanks, détruisez la base du Sud. Faites encore 10 tanks et envoyez-les avec les autres pour détruire la dernière base.

MISSIONS FOURMIS

Mission 1

Amenez vos unités au centre de la carte pour y trouver votre avant-poste. Réparez-le et entraînez 60 mitrailleurs pour les répartir dans la base. Protégez bien le centre de service, les bunkers, la raffinerie et le dôme radar. Construisez aussi des rangers. Tenez bon pendant 30 minutes

Mission 2

Vous devrez évacuer les civils. Construisez votre base est créez deux usines d'armement dès que possible. Faites 20 tanks moyens et 20 tanks légers, allez avec eux au nord-est de la carte pour découvrir trois ponts à détruire, emprisonnant ainsi les fourmis. Évacuez les civils à votre base. Reconstruisez 10 tanks moyens et légers, envoyez-les distraire les fourmis tandis que vous construirez quatre VBT pour amener les civils. Allez au sud-est avec les VBT, sauvez les civils et emmenez-les au nord-ouest. Embarquez-les dans le transport.

Mission 3

Construisez votre base avec beaucoup de tourelles. Construisez 30 tanks lourds et 40 tanks légers et utilisez le civil pour détruire la fourmilière près de votre base. Montez les tanks lourds au nord et les tanks légers à l'ouest pour tuer les fourmis qui traînaient et poursuivez la production de tanks. Quand la voie est libre, envoyez le civil anéantir les fourmilières. Bougez vos tanks à l'ouest, tuez les fourmis sur votre chemin et dans la base ennemie, et détruisez la fourmilière avec le civil. Protégez la base et entraîner des ingénieurs pour en prendre possession. Détruisez notre fourmilière avec le civil, faites monter vos tanks légers au nord et tuez les fourmis. Avec le civil, détruisez la dernière

fourmilière, au sud de la base.

Mission 4

Avancez doucement et détruisez les larves. Avancez pour tuer les fourmis qui viendront vers vous et, avec le général, activez le panneau de contrôle pour faire sortir une bobine Tesla. Avec des mitrailleurs, attirez les fourmis vers la bobine Tesla. Commencez par la salle du Sud et, avec des bazookas, montez vers le nord-ouest. Des fourmis passent : tirez leur dessus et elles ne vous verront peut-être pas. Avec les mitrailleurs, montez au nord des bazookas et attirez les fourmis vers le groupe principal. La voie libérée, un tank-mammouth arrive avec quelques soldats. Bougez les tous à l'ouest par le corridor. Attention car cinq fourmis attaqueront ! Liquidez les et envoyez le tank- mammouth. Pour la suite, adoptez la tactique de l'attraction des fourmis, et le tout devrait bien se passer pour lancer l'assaut final contre la reine des fourmis. Cette dernière projette des rayons Tesla. Quand vous l'aurez tuée, détruisez les larves autour pour conclure la mission.

Coupe du Monde de la FIFA 2006

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE MAÎTRE

Sur le menu principal, maintenez L + R et faites : .

Crash : Génération Mutant

© Sierra / Radical Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En mode Histoire, mettez le jeu en pause et entrez les codes suivants très rapidement à l'aide du stick directionnel. Vous pouvez saisir le code à nouveau pour le désactiver.

Contact glacial

Maintenez R et faites Bas, Bas, Bas, Haut.

Crash hypertrophié

Maintenez R et faites Gauche, Gauche, Gauche, Bas.

Se changer en ombre

Maintenez R et faites Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Les ennemis laissent des fruits spéciaux

Maintenez R et faites Haut, Bas, Bas, Haut.

Les ennemis laissent des chaussures

Maintenez R et faites Haut, Droite, Bas, Gauche.

Les ennemis laissent des gants de boxe

Maintenez R et faites Haut, Haut, Haut, Gauche.

Les ennemis laissent des fruits Wumpa

Maintenez R et faites Droite, Droite, Droite, Haut.

NOUVELLES SKINS

Pour débloquer des apparences supplémentaires pour Crash, vous devez faire des scores dans tous les mini-jeux disponibles en cours de partie. Il y a 5 skins à débloquer au total.

CODES DE TRICHE

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

Geler un ennemi

Bas, Bas, Bas, Haut

Devenir une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite

Les ennemis laissent tomber des Evo- Wumpas

Haut, Bas, Bas, Haut

Les ennemis laissent tomber des gants de boxe

Haut, Haut, Haut, Gauche

Les ennemis laissent tomber des fruits Wumpas

Droite, Droite, Droute, Haut

Crash déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas

Crash Bandicoot

© Sony / Naughty Dog 2007

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pour avoir accès aux 32 niveaux, avec 2 clés et 26 gemmes, entrez le Super Password suivant :
△, △, △, △, ✕, □, △, △
△, △, □, ✕, △, ○, △, △
△, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕

DEBUG MENU

Au logo Naughty Dog, maintenez enfoncés les boutons Haut et ✕ jusqu'à ce que l'écran titre apparaisse. Puis, maintenez enfoncé Gauche, et appuyez sur □, ○, □, Start. Maintenant, au cours du jeu, faites : Bas, ✕ (soit 26 fois ✕), Bas. Si le code a été saisi correctement, vous entendrez un signal sonore. Alors, appuyez sur Select pour afficher un menu de debugging.

CODES DES NIVEAUX

2% ○, □, ○, □, ○, ○, △, □
6% ○, ✕, □, △, ○, □, □, △
11% □, □, ✕, □, □, △, ✕, △
13% ✕, □, ✕, ○, ✕, □, △, ✕
18% □, □, △, ✕, ○, ○, ✕, △
19% △, △, ✕, △, ○, ○, □, ✕, □, ✕, ○, □, ○, □, ✕, △, □, ✕, ✕, □, ✕, ✕, △, □
22% ○, □, □, ○, ○, ✕, ✕, ✕
27% ✕, ○, ✕, ○, ○, ✕, □, ○
31% □, ✕, △, △, ✕, □, ✕, △
36% ✕, ○, ○, ○, ✕, □, ✕, □
38% □, □, ✕, △, ✕, □, ○, ✕
52% △, △, ○, ✕, ✕, □, □, ○, □, △, △, ✕, ✕, ○, ○, □, ○, □, △, □, ✕, ✕, ✕, ○
56% △, △, △, △, △, ✕, □, □, □, △, △, ✕, ✕, △, □, ○, △, □, ○, ✕, ○, ○, △, ✕
57% △, △, △, □, □, □, □, ○, □, △, △, ✕, ✕, △, △, ✕, ○, □, □, ✕, □, △, ✕, ○
63% △, △, ✕, ✕, ✕, ✕, △, □, □, ✕, ✕, ✕, ○, □, △, △, ✕, ○, ✕, ○, △, △
68% △, △, ✕, ✕, □, ○, □, △, △, ✕, ✕, ✕, ○, ✕, □, □, △, △, ○, ○, □, ✕, ○

PASSER LES OBSTACLES

Pour passer facilement les niveaux ressemblant à "Road to nowhere", vous pouvez passer par les cordes sur le coté (en sautant pour ne pas tomber). Vous éviterez ainsi tous les obstacles sans aucune difficulté.

Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back

© Sony / Naughty Dog 2011

+ D'INFOS FORUM

GAGNER 15 VIES

Dans la deuxième caverne, vous trouverez un petit ourson enchaîné. Tourbillonnez sur lui et il vous donnera 15 vies supplémentaires.

GAGNER UN DIAMANT À UNBEARABLE

Allez dans **Unbearable**. Quand le deuxième gros ours qui vous poursuit tombe dans le grand trou (la longue passerelle en bois), sautez dans ce trou, vous vous trouverez alors dans un passage secret avec plusieurs boîtes. Cassez-les toutes jusqu'à la fin du niveau, en repartant avec le diamant.

NIVEAU SECRET DANS TURTLE WOODS

Dans le premier niveau, Turtle Woods, vous trouverez par terre une idole en forme d'octogone. Sautez puis baissez-vous pendant le saut (+). Vous accéderez à un tableau secret.

PASSAGE SECRET DANS BEE HAVING

Pour trouver le passage secret de ce niveau, montez sur les caisses de nitro qui ne vibrent pas.

GAGNER UN MASQUE VAUDOU

Appuyez sur Haut + quand vous perdez une vie et relachez les bouton quand Crash réapparait. Vous aurez alors un masque vaudou quand vous perdrez votre prochaine vie.

GEMME VERTE

Elle se trouve dans le dixième niveau. Traversez le mur dans la salle bourrée de nitro pour trouver la gemme à la fin du parcours.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Avant de commencer, je tiens à vous informer de quelques petites choses.

Premièrement, cette solution n'indique que les éléments les plus importants (nombre de caisses à chaque Checkpoint, caisses cachées, petites astuces à utiliser...) donc je ne précise jamais le type et le nombre des ennemis, ni le lieu exact où ils se trouvent.

Deuxièmement, je vais vous expliquer deux trois mouvement nécessaires pour réussir le jeu. Pour faire un saut à plat, sautez et appuyez sur la touche O. Pour faire un super saut, faites une glissade puis sautez (touche O et X). Pour un saut en hauteur, il suffit de sauter sur une caisse et de maintenir la touche X enfoncée afin de sauter plus haut et plus longtemps.

Troisièmement, au niveau des caisses, quand je parle de caisse rebondissante, il peut s'agir de caisses rayées qui sont souvent par deux, une au dessus et l'autre en dessous, mais il peut aussi s'agir de caisse ayant le symbole |8593, cassable ou non. Les ambigüités et les zones d'ombre sont là pour vous laisser découvrir le jeu, bien qu'au jour d'aujourd'hui il risque d'avoir été découvert depuis fort longtemps. Voilà, je crois que vous êtes prêt à finir ce jeu.

Cette solution retrace la façon la plus simple et la plus rapide de terminer le jeu complètement.

Vous commencez dans la nature, prenez toutes les caisses et fruits wumpas, ça ne vous fera pas de mal. Après avoir un peu marché, vous atteindrez un portail qui vous emmènera dans une salle avec cinq portes.

Niv 1 Turtle Woods

Juste avant le premier Checkpoint, vous remarquez un visage sur le sol, faite un saut à plat dessus et vous vous retrouverez dans une zone cachée.

1er Checkpoint : 15 caisses.
Attention, il va falloir sauter sur les autruches rapidement pour pouvoir atteindre les caisses sur les plateformes. Faites un super saut pour plus de chance de réussite.

2nd Checkpoint : 37 caisses.

3ème Checkpoint : 46 caisses.
Attention, il va falloir sauter et rebondir sur une tortue pour atteindre une caisse en l'air, juste après le trou à rat n°1.
62/62.

Pour obtenir le diamant bleu, il suffit de refaire le niveau sans briser la moindre caisse.

Niv 2 Snow Go

1er Checkpoint : 11 caisses.

2nd Checkpoint : 17 caisses.

3ème Checkpoint : 51 caisses.
Attention ! Il y a une caisse " ! " pour nitro cachée. Amenez Crash vers vous et vous la verrez. Plus loin, il y a aussi une caisse " ! " normale au dessus d'une caisse bondissante ; faites un saut en hauteur. 74/74.

Niv 3 Hang Eight

1er Checkpoint : 5 caisses.

2nd Checkpoint : 14 caisses.
Prenez la plateforme bleue.

3ème Checkpoint : 41 caisses.

4ème Checkpoint : 67. 74/74.

Pour obtenir le second diamant il faut terminer le niveau avant la fin du compte à rebours. Pour ce faire, il ne faut pas mourir une fois et aller vite dès le début car le temps s'écoule même quand le chrono n'est pas affiché. N'hésitez pas à sauter en diagonale pour gagner du temps, d'utiliser l'accélération de la planche à moteur, ne passez pas par le bonus et n'hésitez pas à utiliser un masque de sorcier.

Niv 4 The Pits

1er Checkpoint : 9 caisses.
Prenez à gauche à l'intersection.

2nd Checkpoint : 14 caisses.
Ensuite prenez le chemin de droite à l'envers et avancez prudemment.

3ème Checkpoint : 25.
Une fois arrivé de nouveau à l'intersection, revenez encore une fois sur vos pas en direction de la fin du niveau.

4ème Checkpoint : 28 caisses.
Bonus : rien de difficile sauf quand vous verrez trois caisses en l'air (les fameuses caisses sur lesquelles il faut bondir plusieurs fois dessus pour avoir tous les fruits). Sautez UNE FOIS sur la 1 et la 3 à l'aller et tapez sur la caisse " ! ". Puis revenez en sautant sur les caisses 3, 2 et 1. Prenez les caisses nouvellement matérialisées et ensuite sautez sur la 2 pour retraverser. Finissez le bonus et le niveau. 53/53.

Niv 5 Crash Dash

1er Checkpoint : 6 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

3ème Checkpoint : 32 caisses. 44/44.

Boss Riper Roo
Là où il touche le sol, un TNT apparaît. Cachez vous dans un coin saint avant l'explosion. Cette dernière le rendra complètement fou et il recommence à sauter partout mais cette fois, ce sont des nitros qui apparaissent. Cachez-vous une nouvelle fois et lorsqu'il sera assommé, frappez-le. Renouvelez l'opération deux fois. Une fois vaincu, vous arrivez dans la seconde salle. Aller voir Polar (l'ours) et sautez lui dessus en marquant bien chaque saut comme un sadique. Au bout d'un certain nombre de sauts, ce dernier vous donne une quinzaine de vie.

Niv 7 Air Crash

Ne vous occupez de rien ici, prenez le masque de sorcier et allez jusqu'au checkpoint que vous prenez. Puis sautez sur les caisses dans l'eau en ne prenant pas la planche à moteur. En sautant ainsi vous atteindrez une plateforme à droite qui vous mènera dans une salle cachée qui vous permettra de prendre le diamant rouge de Snow Go.

Niv 2 Snow Go

Rien de précis ici, faite le parcours normalement en prenant le diamant rouge.

Niv 6 Snow Biz

1er Checkpoint : 12 caisses.
Prenez la plateforme rouge disponible.

2nd Checkpoint : 17 caisses.
Vers le 3ème Checkpoint, prenez toutes les caisses au sol et en l'air avant de le prendre ce sera déjà fait.

3ème Checkpoint : 58 caisses.
Plus loin, ce trouve une plateforme avec caisse rebondissante, faire un super saut pour l'atteindre. Idem pour éviter la série de 3 nitros plus loin. Puis, à la fin de la zone, se trouve une plateforme avec un " ! " pour nitro. Faire super saut.

4ème Checkpoint : 86 caisses.

5ème Checkpoint : 110 caisses. 124/124.

Niv 7 Air Crash

La seule chose dont vous devez vous préoccuper, c'est de ne pas mourir. Prenez Checkpoints et cristal jusqu'à la plateforme à tête de mort qui n'apparait que si vous ne mourez pas avant. Prenez-la et terminez la zone pour empocher le diamant n°2. C'est tout ce que vous pouvez faire pour l'instant.

Niv 8 Bear It

Sur ce niveau, si vous ratez une caisse, vous avez plus qu'à vous tuer car vous ne pouvez la récupérer autrement.

1er Checkpoint : 10 caisses.

2nd Checkpoint : 19 caisses.

3ème Checkpoint : 27 caisses. 48/48

Niv 9 Crash Crush

1er Checkpoint : 8 caisses.
A l'intersection, prenez à droite. Au bout, faite un super saut pour passer sous la barrière électrique et pouvoir atteindre la plateforme plus loin. Elle vous ramène à l'intersection. Reprenez le niveau normalement.

2nd Checkpoint : 19 caisses.

3ème Checkpoint : 25 caisses.
Bonus, sautez sur les plateformes pour pouvoir prendre les caisses en haut et continuer.

4ème Checkpoint : 50 caisses. 57/57.

Niv 10 The Eel Deal

1er Checkpoint : 9 caisses.
A l'embranchement, prenez à droite et prenez la caisse au milieu des nitros. Toutefois, continuez tout droit et passez à travers le mur du fond qui n'est qu'un trompe-oeil. Allez au bout pour obtenir le diamant vert et rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement pour prendre à gauche.

2nd Checkpoint : 27 caisses.
Au second embranchement, prenez à gauche pour prendre le cristal puis à droite pour finir le niveau.

3ème Checkpoint : 53 caisses. 79/79.

Boss Komodo Joe et Moe
Moe fait tourner Joe comme une toupie, à vous de l'éviter. Lorsque Joe est immobile, frappez-le pour qu'il atteigne son frère. Ce dernier lancera alors des sabres sur le terrain, très facile à éviter. Recommencez encore deux fois.

Niv 11 Plant Food

1er Checkpoint : 2 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

3ème Checkpoint : 30 caisses.
Prenez le chemin à droite qui vous permet de prendre d'autres caisses et de vous débarrasser des plantes mutantes puis revenez à la planche à moteur. A la fin du niveau, prenez le ! pour nitro. 53/53.

Pour obtenir le diamant jaune, il faut là aussi finir le niveau sans mourir avant la fin du compte à rebours.

Niv 12 Sewer Or Later

1er Checkpoint : 7 caisses (8 si Aku Aku a été pris).
Prenez la plateforme jaune qui vous conduira au second diamant du niveau. Finissez le parcours et remontez via la seconde plateforme jaune. Continuez à droite, frappez les deux " ! " puis revenez sur vos pas pour prendre à gauche jusqu'au cristal. Puis revenez encore sur vos pas pour prendre les caisses que vous avez manquées.

2nd Checkpoint : 38 caisses. Une fois la partie manquée entièrement parcourue, poursuivez vers la fin du niveau en prenant soin de passer par le bonus facilité par l'absence de nitro. 57/57.

Niv 13 Bear Down

Là encore, si vous loupez une caisse, suicidez-vous.

1er Checkpoint : 10 caisses.

2nd Checkpoint : 25 caisses.

3ème Checkpoint : 33 caisses.
A la fin du niveau, frappez le " ! " pour nitro et allez chercher le diamant mais revenez sur vos pas et sautez sur les morceaux de glace jusqu'à atteindre le grand au centre. Vous conserverez ainsi le cristal, le diamant et pourrez récupérer le second diamant du niveau 7 Air Crash. 42/42.

Niv 7 Air Crash

ous pouvez choisir de tenter de prendre ou non les vies au dessus des caisses dans l'eau mais si vous ne le sentez pas, ne le faite pas. Naviguez prudemment et finissez la zone, vous pourrez ainsi vous débarrasser des nitros ce qui facilitera le niveau. A ce moment, vous devrez avoir brisé 46 caisses.

1er Checkpoint : 53 caisses.

2nd Checkpoint : 68 caisses.
Vers le cristal se trouve une caisse dans l'eau, prenez-la en faisant un saut en hauteur pour faciliter le retour sur la terre ferme. Si vous n'êtes pas mort durant le parcours, vous verrez encore la plateforme à tête de mort. Ne la prenez pas et continuez.

3ème Checkpoint : 88 caisses.
Sautez sur les plateformes à gauche afin de prendre les caisses sur la troisième. Aidez-vous du super saut. Ensuite, prenez la planche à moteur. 102/102.

Niv 14 Road To Ruin

Ne mourrez pas pour pouvoir prendre la tête de mort. Prenez ainsi le second diamant et finissez le niveau. Refaite-le normalement pour prendre le cristal sans vous embêter à prendre toutes les caisses car vous ne pouvez pas encore avoir le diamant.

Niv 15 Un-Bearable

Face aux murs, faites une glissade, vous casserez moins de surface et cela ralentira plus l'ours.

1er Checkpoint : 4 caisses.

2nd Checkpoint : 7 caisses.
Pour vous faciliter la vie continuez jusqu'à voir une caisse " ! " pour nitro, frappez-la et revenez sur vos pas (sans prendre le bonus tout de suite mais vous faites comme vous voulez) pour sauter dans le trou que vient de faire l'ours, cela vous mènera à un passage qui vous permettra d'obtenir les caisses nécessaire pour avoir le diamant.

3ème Checkpoint : 26 caisses.
Attention, sur la plateforme à droite de celle où se trouve le masque de sorcier, il y a deux caisses en l'air difficilement repérable. La zone terminée vous revenez devant le trou.

4ème Checkpoint : 43 caisses.

5ème Checkpoint : 54 caisses.
A la fin du niveau (58/58), prenez le diamant mais retournez voir Polar à l'aide d'un super saut afin d'accéder à un niveau bonus.

Niv 26 Totally Bear

Là encore, si vous ratez une caisse... suicide. Ici, il est obligatoire d'utiliser le super saut de Polar qui s'effectue de la même façon que celui de Crash.

1er Checkpoint : 16 caisses.
Attention, après la série de 4 caisses en l'air, il vous faudra sauter sur la gauche contre le mur pour prendre les deux caisses suivantes.

2nd Checkpoint : 23 caisses.

3ème Checkpoint : 33 caisses. 40/40.

Boss Tiny Tiger
Sautez à sa vitesse de plateforme en plateforme. Au bout d'un moment, certaines clignotent, elles vont tomber. Amenez-le de manière à ce qu'il saute sur une qui va ou qui est tombée. Attention, une réussite entrainera la chute d'autres plateformes, il faudra vous réfugier sur celles qui restent. Réitérez l'opération mais sachez que plus vous

avancez dans le combat, plus le nombre de plateforme qui chute durant la poursuite diminue et moins il reste de plateforme pour vous abriter.

Niv 16 Hangin' Out

1er Checkpoint : 11 caisses.

2nd Checkpoint : 28 caisses.

3ème Checkpoint : 44 caisses. 93/93.

Refaites le niveau. Au 3ème Checkpoint, ramenez Crash vers vous pour découvrir un passage. Allez-y. Franchissez la zone en vous collant au grillage (touche rond) pour éviter les ennemis et vous pourrez ainsi accéder au niveau 27.

Niv 27 Totally Fly

Ici, n'hésitez pas à aller chercher des caisses avant de prendre la luciole. Cela vous permettra d'aller plus loin en étant éclairé. Suivez ce conseil pour les autres niveaux de même type.

1er Checkpoint : 7 caisses.

2nd Checkpoint : 8 caisses. 44/44.

Niv 17 Diggin' It

1er Checkpoint : 14 caisses.

2nd Checkpoint : 43 caisses.
Prenez la tête de mort si celle-ci apparaît.

3ème Checkpoint : 42 caisses.
Ssi comme moi vous avez fait exploser les nitros accidentellement. Prenez le diamant. Arrivé à la fin du croisement, prenez le Checkpoint plus loin avant de revenir en arrière pour briser les caisses restantes.

4ème Checkpoint : 43 caisses.

5ème Checkpoint : 76 caisses.
Une fois arrivé au croisement, repartez pour poursuivre le niveau. 95/95.

Refaites le niveau normalement jusqu'à voir une plante grenadière sur un pilier gris, détruisez-la et lorsque vous toucherez le socle, vous serez téléporté dans une zone bonus du niveau 14 Road to Ruin vous permettant d'avoir le diamant restant de ce niveau.

Niv 14 Road to Ruin

Méfiez-vous du premier gros tas de caisse, un TNT s'y cache.

1er Checkpoint : 45 caisses.

2nd Checkpoint : 51 caisses.

3ème Checkpoint : 67 caisses. 89/89.

Niv 18 Cold Hard Crash

Attention à ne pas mourir, vous allez devoir prendre une plateforme.

1er Checkpoint : 23 caisses.
Attention, au Bonus, après la deuxième ligne de TNT, vous allez voir deux caisses rebondissantes. Rebondissez sur la seconde pour détruire la caisse cachée au dessus.

2nd Checkpoint : 73 caisses (si l'on compte les deux qui étaient au dessus).
Prenez ensuite la plateforme. Vers la fin de la zone avancez lentement (profitez du clignotement de Crash après la perte du masque pour détruire quelques nitros sans mourir) car contrairement à ce que vous alliez faire, IL NE FAUT PAS tomber pour prendre le diamant ! Faites le plus dur d'abord. Après avoir tapé dans le " ! ", revenez au début de la zone en prenant les caisses restantes avant de reprendre la plateforme pour reprendre le parcours normal.

3ème Checkpoint : 114 caisses (si vous avez pu détruire des nitros avec Aku Aku, sinon vous en aurez moins).
Un peu plus loin, vous verrez une caisse derrière deux nitros, prenez-la car l'explosion des nitros par le " ! " la laissera intacte.

4ème Checkpoint : 129 caisses.
Prenez le " ! " nitro.

5ème Checkpoint : 150 caisses. 155/155.

Refaites le niveau pour reprendre le second diamant que vous avez laissé derrière vous.

Niv 19 Ruination

Attention, derrière le premier tas de caisse se cache une nitro.

1er Checkpoint : 6 caisses.
Attention, la caisse " ! " fait apparaitre des nitros mais il est impératif de les matérialiser pour obtenir le diamant. Un masque de sorcier est caché au dessus de la caisse rebondissante métallique.

2nd Checkpoint : 12 caisses.
Ne prenez pas la plateforme verte et continuez.

3ème Checkpoint : 65 caisses.
Pensez à prendre le " ! " nitro dans le vide.

4ème Checkpoint : 84 caisses. 84/84.

Refaites le niveau en prenant la plateforme verte pour obtenir le second diamant.

Niv 20 Bee-Having

Ici, lorsque vous effectuerez un tourbillon sur un sol mauve, vous rentrerez dedans. Servez-vous en pour éviter les abeilles et les plantes mais attention aux nitros et aux ennemis à marteau !

1er Checkpoint : 7 caisses.
Attention, une caisse de vie se trouve encerclée de nitros, prenez-la sinon vous aurez du mal à avoir le diamant.

2nd Checkpoint : 16 caisses.

3ème Checkpoint : 21 caisses.

4ème Checkpoint : 25 caisses. 92/92.

Pour obtenir le dernier diamant de couleur, refaites le niveau jusqu'à un escalier de nitro. Comme vous êtes intelligent, vous passez votre temps à éviter les nitros sauf que vous ne les observez pas. Regardez bien celles de l'escalier. Elles ne sautent pas comme les autres. Il s'agit en faite d'une ruse. Prenez l'escalier (car il n'y a aucun risque) et obtenez le diamant violet avant de finir le niveau.

Boss N. Gin
Pas de tournoiement mais des wumpas à lancer. Détruisez les deux bras laser, puis ses épaules lance-missiles et enfin son buste. Au total, cinq barres de vie à détruire. Lorsqu'il utilise ses armes, sautez par-dessus les lasers, mettez vous dans le coin où les missiles ne tombent pas, sautez par-dessus celui qu'il lance (quand il n'y a plus qu'une épaule) puis changez de plateforme lorsqu'il s'apprête à la détruire avec son rayon.

Niv 21 Piston It Away

Ne mourrez pas sinon vous ne pourrez prendre la tête de mort.

1er Checkpoint : 13 caisses.

2nd Checkpoint : 18 caisses.
Ne prenez pas la tête de mort tout de suite ni le prochain bonus.

3ème Checkpoint : 21 caisses.
A partir de là, vous pouvez mourir sans que cela ne vous enlève la tête de mort. Après avoir pris la 22ème caisse, revenez en arrière pour prendre le bonus. Au bonus, vous allez voir après des nitros une caisse rebondissante sur une autre caisse normale. Sautez une fois sur cette caisse rebondissante afin de pouvoir continuer, frapper la " ! " et revenir pour lui sauter une nouvelle fois dessus, ce qui vous permettra de passer les nitros et de prendre les trois caisses nouvellement matérialisées. Continuez de revenir en arrière afin de prendre la tête de mort. A un moment, vous semblerez coincé car un laser est trop haut pour être atteint. Néanmoins il suffit de faire sauter Crash vers vous et de le ramenez sur la plateforme.

4ème Checkpoint : 42 caisses. 69/69.

Niv 22 Rock It

1er Checkpoint : 9 caisses.

2nd Checkpoint : 18 caisses.

3ème Checkpoint : 23 caisses. 39/39.

Niv 23 Night Fight

1er Checkpoint : 5 caisses.
Prenez à gauche jusqu'à ce que vous puissiez prendre le diamant puis mourrez. Vous reprendrez au Checkpoint tout en gardant le diamant. Prenez à droite et continuez.

2nd Checkpoint : 9 caisses.
Arrivez au bout de l'intersection, dépêchez-vous d'aller le plus loin possible en arrière sur le passage de gauche afin de pouvoir prendre les deux dernières caisses du passage, deux trous vous en séparent.

3ème Checkpoint : 34 caisses. 46/46.

Niv 24 Pack Attack

1er Checkpoint : 5 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

3ème Checkpoint : 13 caisses. 46/46.

Niv 25 Spaced Out

Commencez par prendre le " dernier diamant " avant de faire le niveau complètement. Cela vous permettra d'avoir en même temps le dernier cristal et le dernier diamant.

1er Checkpoint : 8 caisses.

2nd Checkpoint : 12 caisses.

3ème Checkpoint : 40 caisses. 60/60.

Pour obtenir le dernier diamant, il suffit de prendre les plateformes de couleur les unes à la suite des autres et d'arriver au bout du niveau.

Boss Cortex
Il suffit d'avancer sur le chemin en tournoyant sur lui dès que vous êtes assez proche. Trois coups suffiront.

Vous revenez dans la salle, Brio vous contacte. Allez au centre de la salle et élevez-vous, vous voilà en compagnie de Coco et du scientifique. Admirez la fin définitive du jeu.

Bravo, vous avez terminé Crash Bandicoot 2 à 100%. Ce fut un plaisir de jouer avec vous. On refait une partie ?

Crash of the Titans

© Vivendi Universal Games / SuperVillain Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et entrez les codes suivants. Vous pouvez le saisir à nouveau pour le désactiver.

Grosse tête

Maintenez R1 et faites , , et .

Shadow Crash

Maintenez R1 et faites , , , et .

LES SKINS

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

Crash Tag Team Racing

© Vivendi Universal Games / Free Radical Design 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Maintenez L et R, puis entrez les codes suivants sur le menu principal.

KO en un coup

Mode turbo

Têtes de poulets

Voitures jouets

Désactivez le HUD

Crash japonais

NOUVEAUX ENGINS

Pour obtenir de nouveaux véhicules, reliez la PSP à la version PS2 du jeu via un câble USB.

Crash Team Racing

© Sony / Naughty Dog 2007

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER N. TROP

Pour débloquer N. Trop, il suffit de le battre sur chaque circuit dans le mode ESSAI TEMPS.

Crazy Taxi : Fare Wars

© Sega / Sniper 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DIVERS

Crazy Blur

Obtenir un permis C ou supérieur sur toutes les cartes dans tous les modes de Crazy Taxi 1 ou Crazy Taxi 2.

Crazy Interview

Réussir le dernier mini-jeu dans la Crazy Box de Crazy Taxi 1 ou dans la Crazy Pyramid de Crazy Taxi 2.

Crazy Pickup

Obtenir un permis S ou supérieur sur toutes les cartes dans tous les modes de Crazy Taxi 1 ou Crazy Taxi 2.

CODES DE CRAZI TAXI 2

Mode Expert

Maintenez + Start tout en choisissant votre personnage.

Plus de flèche

Maintenez Start tout en choisissant votre personnage.

Plus d'indice de destination

Maintenez tout en choisissant votre personnage.

CODES DE CRAZI TAXI 1

Un autre jour

Appuyez sur R une fois, puis appuyez une nouvelle fois sur R et maintenez le tout en choisissant votre personnage.

Taxi Bike

Appuyez rapidement sur L et R trois fois successivement dans l'écran de sélection des personnages.

Mode Expert

Maintenez L, R et Start pendant que l'écran de sélection des personnages est en train de charger.

Plus de flèche

Maintenez R et Start pendant que l'écran de sélection des personnages est en train de charger.

Plus de repères de destination

Maintenez L et Start pendant que l'écran de sélection des personnages est en train de charger.

Crimson Gem Saga

© Atlus / Sonnori Corporation

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALERIE

Personnages

Terminez l'aventure principale puis sauvegardez vos données.

Illustrations

Terminez l'aventure principale puis sauvegardez vos données.

Cartes de monstres

Terminez l'aventure principale puis sauvegardez vos données.

Crisis Core : Final Fantasy VII

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME ++

Terminer le jeu une deuxième fois (en partant du New Game +) et sauvegardez votre partie après les crédits.

RESSUSCITER

Pour surmonter les combats les plus difficiles, vous pouvez utiliser une queue de phénix pour ressusciter en cas de décès. Il faut pour cela choisir la queue de phénix dans la liste d'objets avant qu'il ne vous arrive quelque chose, et elle restera au-dessus de votre tête jusqu'à ce que vous mourriez. Notez qu'elle reste activée même d'un combat à un autre. Vous pouvez en trouver dans des coffres dans la plupart des missions, ou encore parler à la femme qui se trouve devant la porte, dans le hall du bâtiment Shinra, pour qu'elle vous fasse boire gratuitement une potion qui aura le même effet que la queue de phénix.

NEW GAME +

Terminer le jeu une fois et sauvegardez votre partie après les crédits. Vous conserverez : vos niveaux d'XP, vos objets, vos accessoires, votre temps de jeu, vos gils et vos materia normales. Vous perdrez : votre progression dans les missions, vos DMW, vos boutiques, vos emplacements supplémentaires pour les accessoires et vos materia spéciales.

QUELQUES FUSIONS DE MATÉRIAS

Note : (M) signifie qu'il faut avoir atteint le niveau de maîtrise pour cette Matéria.

Soin + = Soin + Silence = Soin (M) + Soin
Brasier + = Brasier (M) + Acuité (M) = Glacier + Foudre
Glacier + = Glacier (M) + Acuité (M) = Foudre + + Brasier
Foudre + = Foudre (M) + Acuité (M) = Brasier + + Glacier

Brasier X = Foudre + (M) + Glacier + (M) = Glacier X + Foudre
Glacier X = Glacier + (M) + Acuité (M) = Foudre X + Brasier
Foudre X = Brasier + (M) + Glacier (M) = Brasier X + Glacier
Soin X = Soin + Mort = Récup (M) + Acuité

Récup = Soin + Saut = Soin + (M) + Soin
Esuna = Poison + Bonus VIT = Dissipation (M) + Acuité
Dissipation = Silence + Bonus SPR = Esuna (M) + Acuité
Barrière = Dissipation + Saut = Brasier + Bonus PV

BarrièreM = Barrière (M) + Acuité
Stop = Lame Stop + Bonus MAG ou Bonus PM
Mort = Stop (M) + Acuité

Brasier Noir = Brasier + Poison = Brasier + Esuna
Glacier Noir = Glacier + Poison = Glacier + Esuna
Foudre Noir = Foudre + Poison = Foudre + Esuna
Brasier + Noir = Brasier + + Esuna
Brasier X Noir = Brasier X + Esuna
Brasier X Mort = Brasier X (M) + Poison (M)

Ténèbres = Gravité X (M) + Acuité
Gravité X = Gravité + Foudre (m)
Séisme = Ténèbres + Acuité
Electrocution = Tri-Fire (M) + Acuité
Energie = Electrocution (M) + Acuité (M)
Ultima = Energie (M) + Acuité

Bonus PV = Bonus PV + Acuité = Bonus PV + Bonus ATK
Bonus PV + = Bonus PV (M) + Acuité (M)
Bonus PV ++ = Bonus PV + (M) + Acuité (M)
Bonus PM ++ = Bonus MAG + (M) + Acuité (M)
Bonus PA ++ = Bonus PA + (M) + Acuité (M)
Bonus ATK ++ = Bonus ATK +(M) + Acuité (M)
Bonus VIT ++ = Bonus VIT + (M) + Acuité (M)
Bonus VIT ++ = Bonus MAG + (M) + Acuité (M)
Bonus SPR ++ = Bonus SPR+ (M) + Acuité (M)

L'INVOCATION PHÉNIX

Durant le chapitre 9, dès que vous avez l'opportunité de visiter le village de Nibelheim, discutez avec le jeune garçon qui attend devant l'une des maisons. Acceptez la quête qu'il vous propose et allez inspecter le petit château d'eau pour trouver la materia Phénix. Attention, vous ne pourrez plus le faire par la suite !

LES MATERIA OCN (DMW)

Les limites que vous déclenchez grâce aux OCN (DMW) et qui sont associées aux différents personnages du jeu (Cloud, Sephiroth, Angeal, Aerith, etc) existent également sous la forme de materia. Pour les trouver, vous devez trouver l'adresse du département de recherche dans un coffre de Gongaga au chapitre 10, afin d'accéder à la boutique QMC+ depuis le sous-menu. Chaque limite vous coûtera 10 000 gils. Notez que même lorsque vous les aurez équippées, vous ne pourrez pas les déclencher à volonté. Seule leur fréquence d'apaprition sera augmentée. Il existe par ailleurs une autre boutique permettant d'acheter les limites des mascottes (Cait Sith, Pampa, etc) et des invocations (Bahamut, Ifrit, etc).

LE COFFRE FORT DU MANOIR SHINRA

Pour déverrouiller le coffre fort du manoir Shinra (situé dans la troisième salle à l'étage dans la partie gauche), vous devez entrer un code secret. Ce code est aléatoire et diffère d'une partie à l'autre, mais vous découvrirez des indices pour vous aider à trouver les quatre chiffres qui le constituent. Pour cela, approchez-vous des quatre salles qui sont fermées à clé et observez par le trou de la serrure.

-1ère pièce (bibliothèque située à gauche, à l'étage) : comptez le nombre de livres qui ne sont pas classés dans l'étagère.
-2ème pièce (salle située au niveau inférieur) : comptez le nombre de citrouilles volantes.
-3ème pièce (salle située à l'étage) : comptez le nombre de pommes.
-4ème pièce (salle située au niveau inférieur) : comptez le nombre de chaises.

Ces quatre chiffres sont à saisir dans l'ordre pour reconstituer le code.

OCN (DMW) ET MATÉRIAS D'INVOCATION

Ifrit

Battez-le dans la mission 8-1-1 accessible à partir du chapitre 3.

Bahamut

Terminez la mission 8-1-3 accessible à partir du chapitre 4, et battez Bahamut dans la mission 8-1-4.

Odin

Terminez les missions 8-1-3, 8-1-4 et 8-1-5 accessibles à partir du chapitre 4, et terminez la mission 8-1-6.

Chocobo

Attendez de recevoir le mail du chasseur de trésor situé au réacteur n°5 dans le chapitre 4, puis terminez la mission 8-4-1. Ne manquez pas la plume de Chocobo dans un des coffres.

Cait Sith

Attendez de recevoir le mail du chasseur de trésor situé au réacteur n°5 dans le chapitre 4, puis terminez les missions 8-4-1, 8-4-2 et 8-4-3. Ne manquez pas le mégaphone de Cait Sith caché dans un des coffres de la mission 8-4-3.

Mog

Attendez de recevoir le mail du chasseur de trésor situé au réacteur n°5 dans le chapitre 4, puis terminez les missions 8-4-1, 8-4-2, 8-4-3 et 8-4-4. Ne manquez pas l'amulette de Mog qui est cachée dans le coffre situé juste derrière vous lorsque vous commencez la mission 8-4-4.

Bahamut Fury

Terminez les missions 8-4-1 à 8-4-6, et les missions 8-5-1 à 8-5-5, et battez-le dans la mission 8-5-6.

Pampa

A partir du chapitre 5, éliminez le Pampa dans la mission 3-1-3 pour débloquer la mission 10-1-1. Pour le trouver, vous devez longer les murs pour contourner le clone de Genesis qui vous attend à la fin du niveau. Ensuite, terminez les missions 10-1-1 et 10-1-2, puis battez le Pampa de la mission 10-1-3.

Tomberry

A partir du chapitre 5, éliminez le Pampa dans la mission 3-1-3 pour débloquer la mission 10-1-1. Pour le trouver, vous devez longer les murs pour contourner le clone de Genesis qui vous attend à la fin du niveau. Ensuite, terminez les missions 10-1-1 et 10-1-2, puis éliminez le Tomberry dans la mission 6-1-5 pour débloquer la mission 10-2-1. Terminez les missions 10-2-1 et 10-2-2, puis battez le maître Tomberry dans la mission 10-2-3.

Phénix

Durant le chapitre 9, dès que vous avez l'opportunité de visiter le village de Nibelheim, discutez avec le jeune garçon qui attend devant l'une des maisons. Acceptez la quête qu'il vous propose et allez inspecter le petit château d'eau pour trouver la materia Phénix. Attention, vous ne pourrez plus le faire par la suite !

Pot magique

Lorsque vous tombez sur un pot magique durant une mission, ne le frappez pas. Attendez de voir ce qu'il vous dit et faites ce qu'il vous demande. Vous devrez par exemple utiliser un sort ou un objet précis. Si vous respectez les conditions demandée, vous pourrez obtenir en récompense son OCN (DMW). Dans la mission 2-6-6 par exemple, vous n'aurez qu'à lancer successivement un Blizzaga, un Firaga, un Thundaga et un Gravity.

BOSS OPTIONNEL : MINERVA

Vous pouvez affronter ce boss optionnel si vous parvenez à débloquer la mission 9-6-6. Pour cela, il faut terminer la mission 8-5-6 et battre Bahamut Fury, puis terminer toutes les missions de 9-1-1 à 9-6-6. Ce boss redoutable possède 10 millions de HP, il est donc conseillé de récupérer d'abord tout l'équipement Genji et de préparer un bon stock d'élixirs.

SOLUTION COMPLÈTE

Personnages principaux

Zack Fair :

Zack fait partie de la compagnie Shinra, c'est un SOLDAT de 2ème classe (mais qui évoluera au cours du jeu). Il rêve de devenir un 1ère classe et être considéré comme un héros. Enthousiaste et robuste à la fois, il sait faire face à toutes les situations. Zack est depuis longtemps amoureux d'Aerith.

Angeal Hewley :

Ce SOLDAT de 1ère classe est le mentor de Zack. Angeal est mystérieux mais droit, il est souvent en compagnie de Génésis (ils ont grandi ensemble) et Séphiroth. Il n'utilise son épée géante que rarement, pour des raisons inconnues. Il a un sens des responsabilités très développé et est le plus sage du groupe.

Séphiroth :

Séphiroth est un SOLDAT de 1ère classe légendaire reconnu dans les quatre coins de la planète. Il possède un pouvoir surhumain qui lui permet d'accomplir les missions les plus dangereuses. Ce pouvoir est le résultat d'expériences réalisées par la compagnie sur des foetus humains dans le cadre du projet Jenova.

Cloud Strife :

Cloud est un jeune homme de Nibelheim qui rêve de rejoindre l'élite des soldats. Il se lie d'amitié avec Zack lors d'une mission commune. Bien qu'il ne soit pour l'instant qu'un simple fantassin, il est loin d'imaginer le destin qui l'attend.

Génésis Rhapsodos :

C'est un ancien SOLDAT de 1ère classe qui s'est rebellé contre la compagnie Shinra. Génésis est également un féru de littérature, en particulier du poème épique " Loveless " (Mal d'Amour). Bien qu'il soit ami avec Angeal et Séphiroth, il considère ce dernier comme son rival. Il est porté disparu depuis une opération au Wutai.

Aerith Gainsbourough:

Aerith est une jeune fille de 16 ans qui vend les fleurs qu'elle fait pousser dans une église pour aider sa mère. C'est une descendante des Anciens, un peuple qui possédait le pouvoir de communiquer avec la planète. Elle est amoureuse de Zack.

Cheminement

Chapitre 00 : Prologue

Vous êtes maintenant plongé au coeur de l'action et serez confronté, dans les tunnels du métro, aux premiers ennemis. Pour être au mieux de votre forme, il est utile que lors de ce premier combat, vous commenciez à comprendre les commandes, les touches ainsi que le système de combat. A l'écran des instructions apparaîtront, suivez-les pour attaquer les ennemis qui débarqueront. Le premier boss se trouve dans une autre zone de combat, Zack s'y déplacera automatiquement pour s'y rendre et l'affronter.

Boss : Behemoth
Ce combat est assez simple. Pour venir à bout de cet ennemi, la meilleure technique est de vous déplacer autour de lui et de l'attaquer sans arrêt. Sa queue est la partie de son anatomie la plus dangereuse, faites-y alors très attention. Bloquez les attaques de Behemoth et riposter quand une ouverture le permettra. Si votre santé n'est pas brillante, n'hésitez pas à utiliser des potions. Elles vous redonneront un peu de vie perdue. Très rapidement, vous viendrez au bout de ce monstre. Ce n'est qu'une fois mort que le prologue s'achèvera.

Chapitre 01 : Wutaï

Vous perdrez connaissance. Dès que vous commencerez à revoir le jour, allez voir Kunsel et parlez-lui. Entre temps, vous aurez reçu des emails. Utilisez le menu principal pour les consulter. Une fois que vous les aurez lues, parlez à nouveau à Kunsel et annoncez-lui que vous avez fini votre lecture. Ceci fait, ouvrez la porte, entrez dans la salle et parlez-lui une troisième fois. Rejoignez le point de sauvegarde, accédez au menu principal et choisissez une mission. Des instructions s'affichent à nouveau à l'écran. Suivez-les et éliminez les ennemis qui sont autour de vous. Faites un check-up des tubes d'approvisionnement, prenez le " Bronze Bangle " et si vous êtes blessé, servez-vous en. Retournez à la salle de briefing, discutez avec Angeal et prenez la première option.

Une fois la conversation terminée, un premier groupe d'ennemis arrivera. Eliminez-le. Avancez sur le chemin. Si d'autres soldats débarquent, tuez-les puis continuez votre route jusqu'à ce qu'une nouvelle scène cinématique se déclenche. Sauvegardez votre partie, en avançant légèrement. Ceci fait, continuez votre route. Lorsque vous serez arrivé devant le fort, éliminez les soldats devant la porte avec des attaques simples. Dans un second temps,

attaquez-vous à ceux qui ceux situés contre le mur en utilisant vos boules magiques.

Entrez dans le fort. Une fois à l'intérieur, tuez encore les ennemis qui débarquent et avancez en suivant le couloir. Des monstres cracheurs de feu vous feront face. Eliminez-les et ouvrez les coffres pour y découvrir des objets utiles et notamment des potions Soma, de l'Ether et des Hi-Potion. Examinez les murs pour découvrir des passages secrets et tuez les ennemis qui pourraient s'y dissimuler. Ceci fait, continuez d'avancer dans le couloir pour débarquer dans la cour principale.

Note :
Attention, pour atteindre la cour, il faut absolument que tous les ennemis soient éliminés. Pour être certain de bien les avoir tous tué, vous pouvez utiliser l'option " Balayer le corridor " qui vous permettra de les retrouver.

Pénétrez dans cette cour, dirigez-vous vers la droite et continuez d'éliminer les ennemis qui déboulent. Ceci fait, descendez les escaliers, ouvrez le coffre sur place et prenez les boucles d'oreilles. Une fois ces boucles entre vos mains, rebroussez chemin et prenez à gauche après la porte d'entrée. Si vous rencontrez des ennemis en chemin, éliminez-les et entrez dans le couloir. Un coffre s'y trouvera. Ouvrez-le et prenez la Hi-Potion. Poursuivez votre chemin vers la droite pour atteindre le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Dans les environs proches, vous trouverez une statue, éliminez les Crescent qui débarquent, vous recevrez alors un élixir. Dirigez-vous maintenant vers la porte, vous tomberez sur Yuffie. Pour le combattre, entrez dans l'arène.

Boss : Vajradhara Tai & Vajradhara Wu
Ces deux ennemis sont puissants, mais la portée de leurs coups est assez limitée. La meilleure tactique est alors de garder vos distances et d'utiliser vos attaques magiques à distance. Si ces monstres s'approchent d'un peu trop près, esquivez leurs coups et continuez vos assauts. La magie " Cure " pourra vous être utile au cas où vous seriez blessé. Pour terrasser ces monstres définitivement, utilisez vos attaques " feu " et " blizzard ". Lorsqu'ils auront rendu l'âme, une scène cinématique apparaîtra. Une fois terminée, de nouveaux ennemis débarqueront. Eliminez-les, sauvegardez votre progression et allez prêter main forte à Angeal. Vous allez devoir affronter un nouveau boss.

Boss : Ifrit
Ce combat ressemble comme deux gouttes d'eau au combat précédent.
La grande majorité de ses attaques ne vont pas très loin, là encore, la clé de la victoire est de garder vos distances et d'utiliser vos sorts magiques. Lorsque l'ennemi s'approche trop près de vous, esquivez en effectuant des roulades à gauche ou à droite. Si jamais, il effectue son attaque super puissante, vous ne pourrez pas l'esquiver. Croisez les doigts, priez et surtout utilisez la magie " Cure " pour en éliminer les effets.

Chapitre 02 : Banora Village

Une fois que la scène cinématique sera terminée, vous devrez quitter la salle de briefing en ayant au préalable vérifiez le tube d'approvisionnement et avoir pris l'objet " Thunder ". Sauvegardez votre partie. Empruntez la porte jaune et discutez à nouveau avec Kunsel. Il vous emmènera au Secteur 8.

Note :
Si vous le souhaitez, vous pouvez accéder à de nouvelles missions secondaires en vous plaçant sur le point de sauvegarde. Allez alors dans le menu principal puis dans " missions ".

Dans ce secteur, vous tomberez sur trois femmes. En parlant à la première, vous rejoindrez le Fan Club d'Angeal. Si vous parlez à la seconde, vous rejoindrez celui de Génésis. Deux emails, vous confirmeront votre adhésion.

Allez maintenant sur l'avenue Loveless. Le Capitaine Shinra s'y trouve. Parlez-lui, il est à droite et avancez ensuite vers le nord, c'est tout droit. Dans la petite rue, parlez à la femme puis rejoignez le Fan Club Génésis du groupe Loveless. Ceci fait, quittez cette avenue et allez à droite pour rejoindre l'immeuble Shinra. Sauvegardez votre partie. Montez les escaliers puis entrez dans l'ascenseur pour vous rendre à l'étage " Soldier ". Revenez enfin à la salle de brifing de Tseng. Ce n'est qu'ainsi que vous pourrez accepter une nouvelle mission.

Allez vers Banora, en suivant le chemin. Si vous y rencontrez des ennemis, éliminez-les et sauvegardez votre partie.

Une araignée robotisée vous fera face. Attaquez-la de loin, avec vos sorts de magie. Mieux encore, si vous l'attaquer par derrière, vos coups lui infligeront des dommages plus importants. Une fois à trépas, prenez la X-potion dans le coffre, sauvegardez votre partie et rejoignez Tseng pour continuer votre mission.

Prenez la Hi-Potion dans le coffre et dirigez-vous vers le village de Banora. Parcourez les lieux, éliminez les soldats qui s'y trouvent et dans un nouveau coffre, prenez le remède. Entrez maintenant dans la demeure d'Angeal. Elle est à droite.

Après une petite conversation avec la mère d'Angeal, ouvrez le coffre qui est devant la fenêtre. Examinez la maison et sortez. Prenez le raccourci à droite après avoir éliminé les soldats Génésis. Sur la route, vous trouverez un coffre, ouvrez-le et montez la pente. Au sommet de la colline, lisez votre courrier électronique et parlez avec Tseng.

Des ennemis viendront vous chatouiller. Eliminez-les. Descendez les escaliers et éliminez d'autres soldats. Au fond à gauche, vous trouverez un coffre, ouvrez-le. Allez maintenant à gauche de l'usine pour découvrir un autre coffre que vous devrez également ouvrir. Vous y trouverez une potion remède. Sauvegardez votre partie et avancez au second étage.

Après une brève discussion, ressortez de l'usine, à droite vous trouverez une amulette en bronze dans un coffre. Saisissez-la. Allez maintenant à gauche, pour découvrir un second coffre, ouvrez-le et dirigez-vous vers la maison d'Angeal. A mi-chemin, un mini-jeu débute dans lequel vous devrez détruire des obus qui foncent dans votre direction. Dès que la couleur de l'obus passe au rouge, appuyez sur le bouton d'attaque de manière à le détruire. Si vous parvenez à détruire dix canons, vous gagnerez 1000 Gil et 500 Gil supplémentaires si vous ne commettez aucune faute.

Une fois que vous en aurez terminé avec ce mini-jeu, continuez votre route vers la maison d'Angeal. Une scène cinématique interviendra, ce n'est qu'après que vous affronterez un nouveau boss.

Boss : Bahamut
Même si, il est assez facile de bloquer les attaques de cet ennemi, le combat ne sera pas simple, surtout du fait de sa mobilité et de ses attaques qu'il ne cesse d'alterner. Pour en venir à bout, il faut esquiver ses assauts, se placer derrière lui et lui en mettre plein la tête lorsque cela est possible. Lorsqu'il s'échappe et arrive sur une nouvelle plate-forme, la meilleure stratégie est de lui balancer un sort " blizzard ". Si jamais il utilise son attaque surpuissante, n'oubliez pas d'utiliser " Cure " pour récupérer les points de santé que vous avez perdus.

Chapitre 03 : Shinra building attacked

Entrez dans la salle de briefing et ouvrez le tube d'approvisionnement pour saisir " l'Etoile Pendante ". Dirigez-vous dans la salle d'à côté et entretenez-vous avec les deux soldats.
De nouvelles missions secondaires seront désormais accessibles dans le menu principal.

Ceci fait, quittez maintenant cette salle et allez dans la salle d'entraînement. Vous y trouverez le Docteur Hoko. Parlez avec lui, vous débuterez une séance d'entraînement. Différents groupes d'ennemis vous agresseront, les trois premiers seront assez faciles à éliminer, ce qui ne sera pas le cas de l'ennemi issu du programme spécial. Pour en venir à bout, placez-vous derrière lui et n'arrêtez pas de l'attaquer pour pouvoir réaliser des coups critiques. Sa queue est redoutable, faites-y très attention, esquivez alors ses attaques et continuez votre technique initiale, jusqu'à ce qu'il rende l'âme.

Comme d'habitude, si vous êtes blessé, utilisez les " Cures ". Une fois cette séance terminée, quittez cet immeuble et dirigez-vous au secteur 8. Montez les escaliers, un homme est le long du mur, parlez-lui. Revenez maintenant à l'immeuble de Shinra.

Sauvegardez votre partie, remontez les escaliers, empruntez l'ascenseur et dirigez-vous au Bureau du Directeur. Vous êtes maintenant un soldat de 1ère classe, ce qui vous permet de conserver six objets dans votre inventaire et d'accéder au menu " Matériel Fusion ". Prenez connaissance de vos mails pour comprendre ce qu'est cette nouvelle possibilité. Quittez la salle de briefing, empruntez l'ascenseur et montez à l'étage appelé " Director Soldier ".

Une fois que la scène cinématique est terminée, n'oubliez pas de sauvegarder votre partie et prenez l'ascenseur pour

rejoindre l'entrée. Des robots vous feront face. Attaquez-les par derrière pour les éliminer plus rapidement. Si vous êtes blessé, n'oubliez pas d'utiliser des " Cures ". Eliminez tous les ennemis qui débarquent.

Lorsque tous vos adversaires seront éliminés, vous irez immédiatement au Secteur 8 et après une nouvelle scène cinématique Cissnei sera ajouté à votre D.M.W.

Ceci fait, continuez votre route en direction de l'avenue Loveless. Près de l'entrée à droite, des civils sont en danger. Sauvez-les, vous gagnerez une amulette. Détruisez, maintenant, le robot de l'autre côté pour obtenir des boucles d'oreilles.

Pour venir à bout de cet ennemi, faites deux ou trois attaques en utilisant votre épée, tout en évitant les attaques adverses. Répétez cette opération. Lorsqu'il lance sont attaque puissante, vous ne pourrez rien faire pour l'éviter. Utilisez alors " Cure " pour remplir votre jauge de santé et poursuivez vos attaques pour en venir définitivement à bout.

Ceci fait, une scène cinématique se déclenchera. Une fois terminée, sauvegardez votre partie et tuez le monstre qui vous agresse. Après une nouvelle cinématique, à la première intersection, prenez à gauche tout en éliminant les ennemis en chemin. Au bout de celui-ci, vous tomberez sur une échelle, utilisez-la pour descendre et rejoindre Sephiroth. Utilisez maintenant l'échelle située de l'autre côté, avancez à droite et descendez par une nouvelle échelle. Dirigez-vous vers le levier, tuez les ennemis sur votre route et ouvrez les deux coffres. Actionnez le levier, retournez vers Sephiroth, parlez-lui et dirigez-vous à l'intérieur. Sauvegardez votre partie. Lisez tous les documents qui sont éparpillés dans la pièce, des scènes cinématiques et différents dialogues se déclenchent. Parlez alors à Sephiroth.

Effectuez une nouvelle sauvegarde, courez derrière Hollander, ce qui vous permettra d'atteindre la section externe. Inspectez les lieux. Vous y trouverez deux coffres. Ouvrez-les et prenez leur contenu. Sauvegardez une nouvelle fois votre partie dès que vous en aurez l'occasion, vous allez prochainement combattre trois robots féroces. Si vous êtes blessé, utilisez des " Cures ", esquivez leurs attaques et détruisez-les.

Chapitre 04 : Meet Aerith

Une fois la scène cinématique passée, Aerith sera ajouté à votre D.M.W. Sauvegardez votre partie avant de vous diriger à gauche et d'ouvrir deux coffres dans les environs. Ceci fait, sortez de l'église pour suivre Aerith qui vous entraînera jusqu'à une boutique. En chemin, vous tomberez sur des monstres, éliminez-les. Essayez d'obtenir le maximum d'informations sur le voleur en discutant avec les personnes que vous trouverez en commençant par la petite fille. Poursuivez en discutant avec le petit garçon près de l'entrée du marché, puis avec le propriétaire de la boutique " Matériel ". Ceci fait, parlez à nouveau avec Aerith. Maintenant, allez vers le soldat Shinra, une nouvelle scène cinématique se déclenchera. Vous pourrez alors choisir la manière de récupérer votre portefeuille. Si vous optez pour le combat, sortez du marché, avancez vers le nord et éliminez les vers de terre. Une fois vos biens récupérés, discutez avec la vendeuse du " Shopping Paradise " et prenez du parfum pour Aerith.
Allez maintenant à la boutique de cadeaux, vous obtiendrez trois potions : Soma, Remedy et Hi-Potion.

Regardez les longues scènes cinématiques. Une fois terminée, revenez vers le marché du Secteur 5 et dirigez-vous vers l'immeuble Shinra. Le jeune garçon qui s'est emparé de votre portefeuille, vous donnera de l'acier. Sauvegardez votre partie. Continuez d'avancer en suivant l'autoroute tout en tuant les ennemis que vous croiserez en chemin. Une nouvelle scène cinématique se déclenchera.

Une fois que vous serez devant l'immeuble Shinra, ne perdez pas de temps et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite, tout droit en direction de la salle des échantillons. Ouvrez les deux coffres qui sont de part et d'autre de cette salle et empruntez l'ascenseur. Une fois à la salle de fusion, discutez avec le professeur Hojo. Examinez les équipements du labo. Regardez d'abord le panneau de contrôle à gauche. Actionnez-le. Arrêtez la machine en moins de cinq secondes pour obtenir 100 SP.

Allez à droite pour examiner le panneau de contrôle et empruntez l'ascenseur afin d'éliminer les monstres. Tuez les premiers d'entre eux dans le hall puis entrez dans la salle des cellules et éliminez-y les monstres restants.

A droite, il y a un grand panneau. Examinez-le. Eliminez ensuite les vers de terre et jetez un coup d'oeil dans la grande

pièce située au milieu. Vous obtiendrez la somme de 1000 SP de la part du Dr Hojo en fonction des réponses que vous lui donnerez. Les bonnes réponses sont : la réponse 1 pour la première question, la réponse 2 pour la seconde question, la réponse 2 pour la dernière question. Une fois que vous aurez donné toutes ces réponses, sauvegardez votre partie. Parlez ensuite à Hojo, vous allez prochainement affronter le boss de ce niveau.

Boss : Bahamut Fury
Comme souvent, si vous souhaitez éliminer ce boss, mieux vaut garder vos distances et l'attaquer de loin. Eloignez-vous en alors et utilisez vos attaques magiques " blizzard " ou feu magique. Lorsqu'il fait son attaque, attendez que des boules apparaissent et courez vers un des côtés de la plate-forme afin de l'éviter. Il est impossible de contrer l'attaque " Exalfare ", elle peut de plus s'avérer fatale. Remplissez alors immédiatement votre jauge de santé en utilisant un " Cure " ou une " Hi-Potion " qui vous permettront de la remplir à nouveau.

Chapitre 05 : Modeoheim

Allez dans la salle de briefing. Dans le tube d'approvisionnement, prenez le " Fira ". Sauvegardez votre partie et prenez la direction de la salle d'entraînement. Un mini-jeu débutera, une fois que vous aurez parlé à l'un des scientifiques. Lorsque Zack se baisse, appuyez sur " X ". Pendant une minute, vous devrez faire un plus grand nombre d'exercices que le soldat Shinra. Une fois que vous les aurez terminé, empruntez l'ascenseur. Dirigez-vous à l'entrée de l'immeuble et parlez avec le gérant de " Planner City ". Vous débloquerez ainsi de nouvelles missions. Ceci fait, dirigez-vous vers le Secteur 8. Parlez maintenant à l'homme en costume près des escaliers et dirigez-vous une nouvelle fois sur Loveless avenue. Parlez maintenant au soldat Shinra à l'entrée. Vous devrez l'aider à retrouver les espions Wutai. Pour ce faire, vous devrez discuter trois fois à chaque personne.

1er espion : l'homme au nord-ouest de Loveless Avenue.
2ème espion : le soldat d'infanterie, au secteur 5 de Slums Market.
3ème espion : l'homme sortant de l'ascenseur à l'entrée de l'immeuble Shinra.
4ème espion : la femme à l'étage supérieur de la fontaine du Secteur 8.
5ème espion : l'homme qui se trouve devant la roquette, dans la salle d'exposition de l'immeuble Shinra (28).
6ème espion : le garçon qui est au Secteur 6, à Slums Park.

Ceci fait, parlez à la femme qui est à Slums Park. Pour devenir membre du Fan Club de Sphiroth, optez pour les réponses suivantes :
- Question 1 : Masamune.
- Question 2 : Super Nova.
- Question 3 : Left hand.

Une fois que vous avez répondu à ces questions, dirigez-vous vers l'entrée de l'église. Sauvegardez votre partie et continuez le chemin jusqu'à la nouvelle zone. Poursuivez votre route en longeant la falaise, tuez les bestioles en route et rejoignez la partie nord du ravin. Avant d'entrer dans l'usine, parlez à Cloud deux fois pour comprendre les déplacements des soldats en patrouille. Sauvegardez votre partie, une fois que vous serez en bas du ravin. Ceci fait, vous débuterez une phase d'infiltration. Il est possible que vous ne parveniez pas à entrer dans l'usine sans vous faire surprendre, continuez alors à faire des tentatives jusqu'à ce que les soldats abandonnent leur garde et entre à l'intérieur. Entrez-y alors à votre tour, allez à gauche et descendez les escaliers.
Dans le coffre, vous trouverez une X-Potion. Sauvegardez votre partie. Empruntez l'ascenseur afin d'affronter Génésis une seconde fois.

Boss : Génésis
Equipez-vous du " Venom Shock " ou du " Material Poison " pour les utiliser durant le combat. Attention à son attaque " Black Furry " qui est très dangereuse et à ses sorts toujours redoutables. Vous pouvez alors utiliser un Gris-Gris ou certaines potions pour rétablir vos points de santé après que cette attaque ait été lancée. Comme toujours, il sera préférable de l'attaquer par derrière afin de lui infliger des dommages maximum.

Une fois que la scène cinématique sera terminée, vous serez à l'extérieur de l'usine, avancez alors vers Modeheim. Sauvegardez votre partie et continuez votre progression vers le village. En chemin, tuez les ennemis que vous rencontrerez. Continuez vers le nord, vous tomberez sur un coffre. Ouvrez-le. Allez maintenant en direction de la

cabane qui est à droite du chemin. Vous y trouverez un second coffre. Ouvrez-le également.

Entrée dans la maison à droite de l'entrée. Ouvrez les coffres qui s'y trouvent. Prenez les potions à l'intérieur et allez dans la pièce située au sud de la maison. Vous y affronterez Griffon. Sachez conserver vos distances et attaquez-le. Comme d'habitude, esquivez ses attaques et utiliser vos sorts magiques pour le ruiner définitivement. Prenez de l'éther dans le coffre, montez l'escalier pour atteindre la chambre Boiler, ouvrez le coffre sous les escaliers, au nord et remontez. Sauvegardez votre partie. Puis suivez le chemin formé par les tuyaux pour atteindre une nouvelle salle au second étage. Maintenant, préparez-vous à vous mesurer à Angeal.

Boss : Angeal Penance
Ce combat est assez simple. Pour gagner, vous devrez conserver une certaine distance et tourner autour de l'adversaire. Dès qu'une ouverture se fait sentir, attaquez-le par derrière. Lancez des attaques " blizzard " contre Angeal, il est en effet vulnérable à la glace. Durant le combat, vous pourrez également utiliser " Paralysing Shock " pour l'assommer. Répétez ces mouvements pour qu'il soit définitivement éliminé.

Chapitre 06 : Junon

Après la série de scènes cinématiques, une bande de plongeurs vous attaquent. Eliminez-les ainsi que les deux soldats de Génésis. Sauvegardez votre partie et avancez tout droit. A droite, il y a un coffre. Ouvrez-le tout en éliminant d'autres membres de Génésis. A gauche, vous trouverez un autre coffre. Ouvrez-le également. Continuez votre route jusqu'au bout. Eliminez un nouveau groupe de soldats, prenez l'amulette en bronze dans le coffre et empruntez l'ascenseur pour vous rendre au 6è étage. Eliminez les clones de Génésis. En chemin, ouvrez les deux coffres et prenez les Lames-G et l'amulette Chocobo qui s'y trouvent. Sauvegardez votre partie et ouvrez la porte.

Pour détruire le char du général, employez les magies Thundara ou Thundaga. Une fois ce char détruit, parlez à Cloud, sauvegardez votre partie, ouvrez la porte et sortez.

Désormais, vous devrez protéger les murs de Junon contre des machines destructrices. Pour ce faire, approchez-vous en et tenter d'en détruire trente. Ces machines détruites, dirigez-vous vers l'aéroport de Junon, ouvrez la porte et entrez.

Sauvegardez votre partie et avancez tout droit. Préparez-vous maintenant à affronter le boss de ce chapitre.

Boss : garde Scorpion
Pour rendre ce combat plus simple, vous devez absolument utiliser les équipements adéquats, il est également utile d'augmenter les pouvoirs magiques (MP) de Zack. Prenez donc Barrier, M-Barrier et l'attaque Thundaga. Sachez conserver une certaine distance avec votre ennemi, lancez lui vos attaques jusqu'à ce qu'il passe l'arme à gauche.

Chapitre 07 : Aerith's Flower Wagon

Une fois votre discussion avec Aerith et les scènes cinématiques achevées, sauvegardez votre partie et quittez l'église. Trois machines sont à l'extérieur. Abattez-les. Préparez-vous maintenant à fabriquer un wagon de fleurs pour Aerith.

Pour débloquer la mission 2-1-4, vous devrez parler avec une petite fille à la sortie des quartiers pauvres. Ensuite, parlez au membre de l'Elite, vous recevrez un nouvel email de la part d'un Fan Club. Ce n'est que maintenant que vous allez partir à la recherche des objets nécessaires à la fabrication de ce wagon.

Les outils : vérifiez les points lumineux au sol pour trouver les bons outils.
Le bois : examinez les plaques en bois au nord-est du marché et demandez au charpentier d'appeler son bar " Seventh Heaven " pour recevoir de sa part l'" Old Lumber ".
Les roues : parlez à l'homme situé devant la caravane sur Loveless avenue. Il vous donnera ce dont vous aurez besoin.

Ceci fait, retournez à l'entrée de l'église et ramassez l'objet lumineux qui est au sol.
Un guide vous sera donné, il vous expliquera comment construire un tel wagon. Pénétrez dans l'église et parlez à Aerith. La construction débutera alors.

Après la scène cinématique, vous serez à nouveau dans l'immeuble de Shinra. Pénétrez dans la salle de briefing, vérifiez le tube d'approvisionnement et prenez l'accessoire " Sprint Shoes ". Revenez maintenant à l'entrée de l'immeuble pour parler au réceptionniste. Montez les escaliers pour atteindre l'étage supérieur et parlez au soldat sui est à l'est du couloir. Ceci fait, dirigez-vous vers la salle d'exposition et discutez avec l'homme qui se tient devant le planisphère (si vous ne le trouvez pas c'est que vous avez raté une des tâches à accomplir).

Dirigez-vous vers le Secteur 8 et parlez au petit garçon qui n'a de cesse de courir. Il vous annonce que sa maman a disparu. A vous de partir à sa recherche pour la retrouver. Remontez maintenant les escaliers et allez vers le " Secteur 1 Plateforme ". Discutez avec la femme qui est devant le mur et optez pour la seconde réponse afin qu'elle aille retrouver son enfant.

Allez maintenant en direction de l'église et approchez-vous d'Aerith. De nouvelles scènes cinématiques se déclencheront. Vous reprendrez le contrôle de Zack. Une fois à l'immeuble Shinra, dirigez-vous vers l'ascenseur et choisissez la seconde réponse.

Retournez maintenant à l'église et parlez à Aerith. Pour construire un second wagon, vous devrez accomplir les tâches suivantes :

-Terminez la mission 1-2-6 et parlez avec le capitaine Shinra sur Loveless avenue.
-Terminez la mission 7-1-6 et parlez avec le soldat de 3ème classe dans la salle de briefing.
-Complétez le mini-jeu des espions Wutai.
-Terminez les missions 2-1-1 jusqu'aux misions -1-6 et parlez avec le scientifique dans la salle d'exposition.
-Revenez à l'église et parlez une nouvelle fois à Aerith.
-Revenez maintenant à l'immeuble Shinra pour parler avec Kunsell et choisissez la première option.

Chapitre 08 : Nibelheim

Une fois la discussion avec Tifa terminée, parlez avec Sephiroth puis avec Cloud à l'extérieur de l'auberge. A droite, vous trouverez un jeune garçon. Parlez avec lui, vous devrez alors jouer à un nouveau mini-jeu. Cette fois, il faudra résoudre les sept énigmes de Nibelheim. Dès que vous aurez résolu une énigme, vous devrez systématiquement reparler au jeune garçon pour continuer à jouer.

1ère énigme : grimpez à la citerne d'eau au milieu de la cour pour trouver le Phoenix dans l'eau.

2ème énigme : entrez à l'intérieur de l'auberge, montez au deuxième étage et examinez le tableau de la petite fille en noir. Sortez de la pièce et revenez sur vos pas. Regardez ce tableau une seconde fois, la fille aura disparu. Descendez à la réception et suivez le réceptionniste jusqu'au deuxième étage. Il vous donnera 2000 Gil.

3ème énigme : Courez vers la périphérie de la ville, remontez les marches, à gauche, puis avancez à droite vers " Mt. Nibel Trail ". Avancez le long du chemin à droite et éliminez les ennemis en chemin (41) jusqu'à ce qu'ils laissent tomber le " Gold Shards ". Juste après, revenez vers le petit garçon pour recevoir votre récompense.

4ème énigme : Allez au Manoir Shinra à l'Ouest, à la périphérie de la ville. Montez au deuxième étage, tournez à gauche dans le couloir et entrez dans la pièce. Examinez la note qui se trouve sur le sol pour trouver la bonne combinaison. Regardez ensuite dans les serrures des portes fermées pour obtenir des nombres.

1er chiffre : le nombre de livres qui ne se trouvent pas dans la bibliothèque de la pièce située à l'est du second étage (comptez ceux qui se trouvent au-dessus de la bibliothèque et ceux sur le sol).
2ème chiffre : le nombre de monstres qui se trouvent dans les pièces fermées du premier étage.
3ème chiffre : le nombre total de pommes (Dumbapples) et des canettes contenant du jus de pomme qui sont dans la pièce située à l'ouest du second étage.
4ème chiffre : le nombre de chaises dans l'une des pièces fermées au premier étage.
Le code à trouver est le **5751**.

Note :

Si vous n'êtes pas en mesure de résoudre la cinquième énigme, retournez à l'auberge, montez au second étage et parlez avec Sephiroh. Cela vous permettra de poursuivre votre mission.

Après une nouvelle scène cinématique, ouvrez le coffre pour récupérer une cape blanche. Eliminez les ennemis, sauvegardez votre partie et dirigez-vous vers la montagne. Allez vers la droite, éliminez les ennemis en chemin et dirigez-vous à Nibelheim.

Une autre scène cinématique apparait. Une fois celle-ci terminée, revenez au manoir de Shinra. Sauvegardez votre partie et montez les escaliers. Une fois en haut, tournez à droite et entrez dans la pièce de droite.
Un soldat s'y trouve, parlez-lui. Un passage secret se trouve dans le mur, il vous permettra d'accéder à la cave. Montez par l'escalier de gauche. Des monstres vous attendront, neutralisez-les et ouvrez le coffre au trésor. Redescendez maintenant les escaliers et prenez l'échelle pour atteindre l'étage inférieur.

5ème énigme : Eliminez les ennemis Sahagin pour obtenir les clés des cercueils. Entrez dans la pièce au sud-est et utilisez la clé pour ouvrir celui de droite. Vous trouverez Vincent.

Pénétrez dans la pièce de gauche, ouvrez le coffre au trésor, prenez le Talisman et sortez. Entrez maintenant dans la pièce suivante, prenez la potion dans le coffre et sortez à nouveau. Dirigez-vous maintenant vers le sud et accédez au sous-sol du domaine.

Sortez de la bibliothèque, prenez l'élixir dans le coffre et dirigez-vous vers la sortie. D'autres évènements se déclencheront alors. En reprenant le contrôle de Zack, vous tomberez sur un coffre à droite. Prenez l'anneau de feu qui est à l'intérieur.

6ème énigme : Parlez au garçon devant la structure en feu et acceptez de porter secours à sa mère.

Dirigez-vous à l'entrée du réacteur et sauvegardez votre partie. Pénétrez dans l'usine, vous y combattrez Sephiroth.

Boss : Sephiroth
Ce combat se divise en deux parties. Pour conclure la première, équipez-vous des accessoires suivants : Thundara, Regen, Barrier, Cura et M-barrier.

En utilisant les " Barrier " pour les parer, les attaques de Sephiroth seront moins puissantes. Lorsqu'il débutera son attaque " Draw Slash ", courez rapidement de l'autre côté de la zone de combat afin de l'esquiver. Si contre-attaque, fuyez. Attaquez-le avec votre épée et Thundara. N'oubliez pas de surveiller votre jauge de santé et quand cela est nécessaire, remplissez-la. Lorsque les points de santé de Sephiroth seront assez bas, il fera appel à quatre gemmes qui vous lanceront des sorts et le guériront. Si vous voulez l'empêcher d'utiliser son attaque Heartless Angel, détruisez trois des quatre gemmes colorées et laissez-en une intacte.

Au cours de la seconde partie du combat, restez proche de votre ennemi et bloquez ses attaques pour ne pas être projeté dans le vide. Evidemment si jamais vous tombiez, le combat serait perdu. Comme ce boss utilisera son attaque puissante, n'oubliez pas de vous préparer à utiliser " Cure " pour regagner des points de vie. Attaquez-le ainsi sans relâche pour en venir à bout.

Chapitre 09 : Gongaga

Vous tomberez évanoui. Lorsque vous reprendrez conscience, ayez une conversation avec le scientifique et récupérer la clé du Dresser. Entrez par la petite porte dans la bibliothèque, récupérez les 10000 Gil dans le coffre et sortez. Fouillez la cave, si des monstres apparaissent, abattez-les et dirigez-vous vers le manoir.

Entrez et descendez au premier étage et neutralisez les monstres. Dans un coffre, vous récupérerez " Shinra Beta ". Sauvegardez votre partie et quittez le manoir. Dirigez-vous maintenant vers Nebelheim. Des soldats Shinra essaieront de kidnapper Cloud, tuez-les rapidement avant qu'ils n'y parviennent. Ayez toujours un oeil avisé sur la distance qui vous en sépare, elle s'affiche en bas de l'écran. Utilisez Thundara pour les attaquer en groupe et les empêcher ainsi d'atteindre la sortie.

7ème énigme : Si vous êtes parvenu à sauver la mère du petit garçon du feu, vous recevrez un mail de sa part vous annonçant qu'il vous a laissé un cadeau au village. Allez à l'est de la périphérie du village et saisissez la matériel " Wall " près de la clôture de l'une des maisons.

Une fois de retour au manoir, votre mission consiste à trouver des vêtements pour Coud. Pour ce faire, dirigez-vous vers la pièce, du côté gauche du hall. Utilisez la clé de l'armoire pour l'ouvrir et ainsi récupérez 5000 Gil et des vêtements.

Une fois ce butin dans vos mains, retournez voir Cloud et parlez-lui. Une scène cinématique se déclenchera. Eliminez maintenant les soldats Shinra et avancez vers le sud.

Il faudra maintenant suivre le chemin de la plaine et exterminer les robots en patrouille. Saisissez le fusil sniper qui vous servira à détruire les machines. Visez la partie supérieure du robot et tirez de manière répétitive pour provoquer un maximum de dégâts. Vous pouvez également tirer sur le voyant rouge pour détruire l'ennemi en un seul tir. Attention, si vous êtes trop lent, la machine s'enfuira. Vous pouvez également utiliser vos points accumulés pour améliorer l'efficacité de votre fusil. Une fois que vous serez au bout du chemin, sauvegardez votre partie er préparez-vous à affronter un nouveau boss.

Boss : G Eliminator
Ce combat n'est pas difficile, il suffit d'utiliser l'attaque " Thundara " pour lui faire très mal tout en esquivant les boules de feu qu'il lancera.
Comme la plupart des attaques qui lancera sont magiques, utilisez " Osmose " ou " Osmose Blade " pour vider sa jauge de pouvoirs magiques (MP). Si vous êtes blessé, un petit coup de " Cure " vous remettra d'aplomb. Si l'ennemi est toujours en vie, lancez encore quelques attaques avec " Thundara ", cela devrait lui régler son compte à jamais.

Une fois que ce boss est éliminé et après la scène cinématique qui s'en suit, vous serez dans le village natal de Zack. Avancez à gauche pour parler avec l'homme situé au bout de la route. Ceci fait, examinez les clôtures. Pour les détruire, utilisez la première option, vous récupérerez ainsi ce qui est dans les coffres (6000 Gil, Hypno Crown, Osmoga et Zeio Nut). Attention, deux monstres sont aussi présents dans les coffres blancs, vous devrez les combattre pour en dérober le contenu.

Battez maintenant en retraite et courez jusqu'à Gongaga Outskirts. Dirigez-vous vers le village en suivant le chemin. Vous y trouverez un coffre, saisissez la potion qui s'y trouve. Sauvegardez votre partie. Avancez, une nouvelle cinématique se déclenchera.

Un coffre se trouve dans l'allée à gauche du point de sauvegarde. Ouvrez-le pour récupérer un Headband. Revenez à droite, ouvrez un autre coffre et récupérez son contenu (Département de Recherche QMC+). Allez maintenant rejoindre les collines en remontant le long du chemin.

Continuez d'arpenter le chemin et saisissez les potions Remedy et Elixir qui s'y trouvent. Une fois que vous serez au sommet, tuez les ennemis pour déclencher une cinématique. Revenez maintenant jusqu'au réacteur Mako abandonné et pour y affronter un nouveau boss.

Boss : Hollander
Le souffle magique de Hollander est redoutable, ce combat peur s'avérer alors assez périlleux. Esquivez toujours cette attaque ou utilisez la potion Remedy pour l'annuler. Un groupe de vers de terre sera aussi lâché pour vous attaquer, utilisez alors l'attaque Thundara pour les éliminer au plus vite. Si l'ennemi utilise une nouvelle attaque magique pour vider votre barre de vie, lancez rapidement la potion " Ether " afin qu'elle redevienne plus en adéquation avec l'opération en cours. Hollander pourra également invoquer un sort qui lui permettra de devenir invisible. Dans ce cas, patientez juste le temps que l'effet du sort se dissipe et continuez alors vos assauts. Sa dernière attaque ultime est un missile qui vous enlèvera environ 75 % de vos points de santé. Si vous êtes touché, utilisez immédiatement " Cure " pour vous soigner.

Chapitre 10 : The Final Showdown

Après une scène cinématique, avancez à droite et descendez dans le puits. Descendez les marches et atteignez " Depht of Judgement ". Avancez maintenant tout droit, une coffre est sur votre droite, ouvrez-le. Poursuivez jusqu'à l'étage inférieur et sauvegardez. Ceci fait, retournez sur vos pas, montez la petite pente à droite et continuez à droite. Un monstre apparait, neutralisez-le. Un coffre est au fond, ouvrez-le. Revenez maintenant encore sur vos pas et dirigez-vous vers le Lake of Obvilion. Une coffre est à proximité, emparez-vous de son contenu puis avancez dans la partie qui se trouve au milieu de la zone, vous y découvrirez un second coffre qui contiendra "Being Materia ". Allez maintenant vers la section de droite, vous y trouverez un troisième coffre qui contiendra " Sabbath Materia ". Sauvegardez maintenant votre partie.

Note :
Pour éviter de déclencher un combat lorsque vous revenez à un endroit déjà visité, longez les murs ou les bordures.

Revenez maintenant au Lake of Obvilion, examinez les faisceaux lumineux et éliminez les ennemis qui débarquent jusqu'à ce que le chemin qui vous conduira vers Cage of Binding apparaisse. Sauvegardez votre partie et progressez sur le chemin nouvellement ouvert.
Des ennemis seront là, éliminez-les puis prenez la clé Goddess Base et celle appelée Goddess Sacral. Tournez la manivelle, elle vous permettra d'ouvrir la cellule n°1. Prenez alors le contenu du coffre. Utilisez les clés que vous avez découvertes pour ouvrir la porte de Goddess.

Dans la zone suivante, ouvrez la cellule n°4 et prenez l'élixir qui se trouve dans le coffre. Ouvrez maintenant la cellule n°5 et récupérez le Matériel Gravica dans le coffre. Ensuite, pour récupérer la clé Goddess Solar, vous devrez tuer de nouveaux ennemis. Ceci fait, ouvrez la porte.

Ouvrez la cellule n°8, entrez par la brèche dans le mur pour arriver dans la cellule n°8 et récupérer ainsi le contenu du coffre. Rebroussez maintenant chemin et faites exploser les machines qui apparaissent. Récupérez ainsi la clé Goddess Throat et ouvrez un autre portail. Ceci fait, ouvrez la cellule n°16, entrez par la brèche dans le mur pour rejoindre la cellule n°15 et vous emparer du contenu du coffre.
Rebroussez chemin à nouveau, ouvrez la cellule n°17 pour prendre le trésor qu'elle renferme. Sauvegardez votre partie.

Ignorez pour le moment le portail de gauche et revenez en arrière. Prenez la clé Goddess Heart après avoir éliminé de nouveaux ennemis. Ouvrez maintenant le portail qui se trouve à l'est. Ouvrez la cellule n°13 pour en prendre le trésor qu'elle contient. Déverrouillez la porte à côté de la cellule n°11 avec la clé du laboratoire et lisez les documents sur les tables. Revenez maintenant au point de sauvegarde (cellule n°17) et sauvegardez votre partie. Ouvrez ensuite le portail de gauche.

Avancez dans le couloir tout en éliminant les monstres qui pourraient y apparaître. Vous récupérerez ainsi la clé Goddess Third Eye. Ouvrez la cellule n°19 et la cellule n°20. Emparez-vous des trésors qu'elles contiennent. Entrez dans la cellule 23, un coffre s'y trouve. Ouvrez-le et prenez l'amulette d'argent qu'il contient. Passez maintenant à la cellule n°29 et suivez le couloir jusqu'à rencontrer un char ennemi. Eliminez-le vous récupérerez ainsi la clé Goddess Crown. Utilisez-la pour ouvrir le portail à proximité. Vous trouverez une clé Iron Bars, prenez-la et rebroussez chemin. Entrez par la brèche de la cellule n°27, vous arriverez ainsi à la cellule n°18. Deux coffres s'y trouvent. Ouvrez-les et prenez UP++ et ATK UP+. Sortez maintenant de la cellule 27 et dirigez-vous vers le nord. Vous tomberez sur des portails, ouvrez celui du milieu. Dirigez-vous vers la cellule n°32 et entrez dans le trou pour atteindre la cellule n°36. Sauvegardez votre partie, montez l'escalier de gauche et utilisez la clé Iron Bars pour ouvrir la cage du monstre.

Combattez-le et tuez-le pour obtenir la clé Goddess Wing. Servez-vous en pour ouvrir le portail et avancez vers une nouvelle zone. Maintenant, prenez l'ascenseur de droite, descendez au niveau inférieur et sauvegardez immédiatement votre partie. Placez les sept matériaux Goddess sur le piédestal au milieu de la cour. Un nouveau monstre apparaîtra par le portail. Pour l'achever rapidement, restez à bonne distance et attaquez-le en utilisant l'attaque " Graviga ". Evitez tous ses assauts. Vous ne pourrez pas éviter son attaque super puissante, utilisez alors " Cura " pour vous soigner rapidement.
Sauvegardez une nouvelle fois votre partie et accédez au portail pour affronter un terrible boss, après la scène cinématique.

Boss : Génésis Avatar

Votre cible principale est l'épée du monstre. Pour annuler les attaques magiques de l'ennemi, utilisez " Barrier " et " Regen ". Attaquez ensuite son épée, une fois qu'elle sera plantée dans le sol pour lui infliger le plus de dégâts possible jusqu'à ce qu'il la retire. D'autres créatures interviendront, éliminez-les rapidement pour ne vous concentrer que sur l'épée. Les attaques Génésis Avatar sont souvent portées au sol, elles vous toucheront assez fréquemment. Lorsque cela est le cas, utilisez " Cura " pour vous soigner. L'attaque " Shadow Flare " de cet ennemi, peut, elle être esquivée. Il suffit de courir vers un des côtés de la zone. Continuez à attaquer l'épée de Génésis Avatar jusqu'à sa destruction. Ceci fait, le premier combat s'achèvera.

Note :
Ce premier combat peut s'avérer long et ennuyeux, mais vous n'avez pas le choix. Vous devrez sans cesse effectuer les mêmes attaques pour en venir à bout.

Boss : Génésis
Après une scène cinématique, vous affronterez enfin Génésis en personne qui dispose d'attaques rapides et très difficiles à esquiver. La meilleure technique est alors de les bloquer et d'utiliser " Cura " pour vous soigner. Les attaques magiques comme Thundara et les attaques utilisant une épée sont ici les meilleures pour infliger des dégâts conséquents à votre ennemi. La vitesse d'exécution de vos attaques, de vos esquives et de vos parades est primordiale pour vaincre. Une fois que vous aurez gagné, une scène cinématique se déclenchera.

Dans le combat final contre l'armée Shinra, vous ne pourrez attaquer que les gardes qui sont au sol. Il vous faudra en éliminer le plus possible jusqu'à ce que la scène finale intervienne.

Félicitations, ce nouvel épisode de Final Fantasy n'a plus de secrets pour vous.

Liste des fusions

Fire = Blizzard + Thunder = Dark Fire + Cure
Blizzard = Fire + Thunder = Dark Blizzard + Cure
Thunder = Fire + Blizzard = Dark Thunder + Cure
Fira = Blizzara + Thunder = Fire (M) + Libra (M)
Blizzara = Thundara + Fire = Blizzard (M) + Libra (M)
Thundara = Fira + Blizzard = Thunder (M) + Libra (M)
Firaga = Blizzaga + Thunder = Thundara (M) + Blizzara (M)
Blizzaga = Thundaga + Fire = Blizzara (M) + Libra (M)
Thundaga= Firaga + Blizzard = Fira (M) + Blizzard (M)

Cure = Cure + Cure = Cure + Esuna
Cura = Cure (M) + Cure = Cure + Silence
Curaga = Regen (M) + Libra = Cure + Death
Regen = Cura (M) + Cure = Cure + Dash
Esuna = Dispel (M) + Libra = Poison + VIT Up
Dispel = Esuna (M) + Libra = Silence + SPR Up
Barrier = Fire + HP Up = Dispel + Jump
MBarrier = Barrier (M) + Libra = Blizzara + SPR Up = Gravity + HP Up (M)
Wall = Elemental Ward (M) + Libra = Barrier + tout DMW = Quake + tout HP Up
Drain = Osmose (M) + Libra = Drain Blade + MAG Up
Drainra = Osmose (M) + Libra (M) = Firaga, Blizzaga ou Thundaga + Drain = Graviga (M) + Drain
Drainga = Drain + tout DMW = Sky Drain + MAG Up = Osmoga + tout Master Materia de niveau 6 ou moins

Osmose = Drain (M) + Libra = Osmose Blade + MAG Up
Osmoga = Drainra (M) + Libra = Power Osmose + SPR Up
Poison = Poison + Poison = Power Blade + MAG Up
Silence = Poison (M) + Libra = Poison + Dash
Stop = Poison (M) + Dash = Stop Blade + MAG Up
Death = Stop (M) + Libra = Poison + tout DMW

Dark Fire = Fire + Poison = Fire + Esuna
Dark Blizzard = Blizzard + Poison = Blizzard + Esuna
Dark Thunder = Thunder + Poison = Thunder + Esuna
Dark Fira = Fira + Esuna = Dark Blizzara + Thunder
Dark Blizzard = Blizzara + Silence = Dark Thundara + Fire
Dark Thundara = Thundara + Dispel = Dark Fira + Blizzard
Dark Firaga = Firaga + Esuna = Dark Blizzaga + Thunder
Dark Blizzaga = Blizzaga + Esuna = Dark Thundaga + Fira
Dark Thundaga = Thundaga + Esuna = Dark Firaga + Blizzard

Hell Firaga = Firaga (M) + Poison (M) = Dark Fire + tout DMW
Hell Blizzaga = Blizzaga (M) + Esuna (M) = Dark Blizzard + tout DMW
Hell Thundaga = Thundaga (M) + Dispel (M) = Dark Thunder + tout DMW

Gravity = Gravity + Libra = Gravity + Cure
Graviga = Gravity (M) + Libra = Gravity + Dash
Quake = Darkness (M) + Libra = Gravity + tout DMW = Electrocute (M) + Darkness

Tri-Thundaga = Tri-Thundaga + Libra = Tri-Thundaga + Goblin Punch
Tri-Fire = Tri-Thundaga (M) + Libra = Tri-Fire + Tri-Thundaga
Electrocute = Tri-Fire (M) + Libra = Tri-Fire (M) + Tri-Thundaga = Tri-Thundaga (M) + Libra (M)
Flare = Electrocute (M) + tous les Materia suivants: Libra, Dash, Tri-Fire, Tri-Thundaga, Goblin Punch, Iron Fist, ou Magical Punch = Tri-Fire (M) + Libra (M)

Energy = Flare (M)) + tous les Materia suivants: Libra, Dash, Tri-Fire, Tri-Thundaga, Goblin Punch, Iron Fist, ou Magical Punch = Electrocute (M) + Libra (M)
Ultima = Energy (M) + Libra = Tout DMW + tous les Materia suivants: Tri-Fire, Tri-Thundaga, Electrocute, Flare ou Energy
Darkness = Graviga (M) + Libra = Gravity (M) + Dash (M) = Gravity (M) + Graviga

Jump = Jump + Jump = Power Attack + AP Up
High Jump = Assault Twister (M) + Libra (M) = Firaga Blade + AP Up
Poison Aerial = Poison Twister (M) + Libra = Poison Twister + Dash
Silence Aerial = Stop Twister (M) + Libra = High Jump + Poison Twister
Death Jump = Silence Aerial (M) + Libra = High Jump (M) + Poison Twister

Assault Twister = Jump (M) + Libra (M) = Vital Slash + AP Up
Assault Twister+ = High Jump (M) + Libra (M) = Jump + tout DMW = Exploder Blade + AP Up (M)
Poison Twister = Poison Twister + Libra = Poison Twister + Jump
Stop Twister = Poison Aerial (M) + Libra = Assault Twister (M) + Poison Twister
Death Twister = Death Jump (M) + Libra = Assault Twister 2 + Poison Twister

Power Attack = Gravity + Jump = Power Attack + Jump
Vital Slash = Power Attack (M) + Libra (M) = Power Attack + Gravity 2
Exploder Blade = Quake + Jump = Power Attack + tout DMW
Blast Wave = Vital Slash (M) + Libra (M) = Graviga (M) + l'un des Materia suivants: Jump ou Assault Twister
Poison Blade = Power Attack + Poison = Poison + ATK Up
Silence Blade = Assault Twister + Poison = Silence + ATK Up
Stop Blade = Assault Twister (M) + Poison = Stop + ATK Up
Death Blade = Power Attack + Death = Death + ATK Up
Dispel Blade = Elemental Strike + Poison = Poison Death + tout DMW
Fire Blade = Fire + Power Attack = Fire + ATK Up
Blizzard Blade = Blizzard + Power Attack = Blizzard + ATK Up
Thunder Blade = Thunder + Power Attack = Thunder + ATK Up
Fira Blade = Fira + Jump = Fire + Assault Twister

Blizzara Blade = Blizzara + Jump = Blizzard + Assault Twister
Thundara Blade = Thundara + Jump = Thunder + Assault Twister
Firaga Blade = Firaga + ATK Up = Fire + High Jump
Blizzaga Blade = Blizzaga + ATK Up = Blizzard + High Jump
Thundaga Blade = Thundaga + ATK Up = Thunder + High Jump
Drain Blade = Drain + Assault Twister = Osmose + ATK Up
Power Drain = Drain Blade (M) + Libra (M) = Osmoga + ATK Up
Sky Drain = Drainga + ATK Up = Drain Blade + tout DMW
Osmose Blade = Drain + ATK Up = Drain + Silence Blade
Power Osmose = Drainra + ATK Up = Drain + High Jump

Mug = Smart Consumer (M) + Libra ou tout Materia de niveau inférieur ou égal à 4 = Steal + Electrocute
Gil Toss = Mug (M) + Libra ou tout Materia de niveau inférieur ou égal à 6 = Steal + tout DMW =
Steal (M) + tout Punch = Costly Punch + tout Objet
Goblin Punch = Goblin Punch + Libra = Goblin Punch + Goblin Punch
Iron Fist = Goblin Punch + Dash = Goblin Punch (M) + Libra
Magical Punch = Iron Fist (M) + Libra (M) = Magical Punch + Libra
Hammer Punch = Magical Punch (M) + Libra = Hammer Punch + Libra
Costly Punch = Hammer Punch (M) + Libra (M) = tout Punch + tout DMW

HP Up = HP Up + Libra = HP Up + ATK Up
HP Up+ = HP Up (M) + Libra (M) = HP Up + Dash
HP Up++ = HP Up+ (M) + Libra (M) = tout HP Up + tout DMW

MP Up = MP Up + Libra = MP Up + SPR Up
MP Up+ = MP Up (M) + Libra (M) = MP Up + Dash
MP Up++ = MP Up+ (M) + Libra (M) = tout MP Up + tout DMW

AP Up = AP Up + Libra = AP Up + VIT Up
AP Up+ = AP Up (M) + Libra (M) = AP Up + Dash
AP Up++ = AP Up+ (M) + Libra (M) = tout AP Up + DMW

ATK Up = ATK Up + Libra = ATK Up + MAG Up
ATK Up+ = ATK Up (M) + Libra (M) = ATK Up + Dash
ATK Up++ = ATK Up+(M) + Libra (M) = tout ATK Up + tout DMW
VIT Up = VIT Up + Libra = VIT Up + MP Up
VIT Up+ = VIT Up (M) + Libra (M) = VIT Up + Dash
VIT Up++ = VIT Up+ (M) + Libra (M) = tout VIT Up + tout DMW
MAG Up = MAG Up + Libra = MAG Up + AP Up
MAG Up+ = MAG Up (M) + Libra (M) = MAG Up + Dash
MAG Up++ = MAG Up+ (M) + Libra (M) = tout MAG Up + tout DMW
SPR Up = SPR Up + Libra = SPR Up + HP Up
SPR Up+ = SPR Up (M) + Libra (M) = SPR Up + Dash
SPR Up++ = SPR Up+ (M) + Libra (M) = tout SPR Up + tout DMW
Smart Consumer = Steal (M) + Libra = Steal + Dash

Libra = tout Autres + tout Autres (exemple : tout DMW + tout DMW, Dash + tout DMW, Libra + Libra, etc.)
Status Strike = Death Twister (M) + Libra = Poison Twister + tout DMW
Status Ward = Dispel (M) + Libra (M) = Stop + HP Up
Elemental Strike = Assault Twister 2 + Fire = Fire Blade + tout DMW
Elemental Ward = MBarrier (M) + Libra = Firaga + VIT Up
SP Turbo Magic = SP Turbo Magic + Libra = SP Turbo Magic + Tri-Thundaga
SP Turbo Attack = SP Turbo Magic (M) + Libra = SP Turbo Magic + Electrocute = SP Turbo Magic + Magical Punch (M)
SP Turbo = SP Turbo Attack (M) + Libra = SP Turbo Magic or Attack + Flare = SP Turbo Magic or Attack +

Hammer Punch
SP Turbo Barrier = SP Turbo (M) + Libra = SP Turbo Magic or Attack + Energy = SP Turbo Magic or Attack + Hammer Punch (M)
SP Turbo Master = SP Barrier (M) + Libra = tout SP Turbo + tout DMW = tout SP Turbo + Costly Punch

EQUIPEMENT GENJI ET ACCESSOIRES ULTIMES

Armure Genji

-Effets : Limite PV à 99999 + effets Stoïcisme et Récup
-Emplacement : Débloquée lorsque le tableau OCN est complété à 100%.

Gants Genji

-Effets : Limite dégâts à 99999 + tous les coups critiques
-Emplacement : Se trouve dans un coffre de la mission 9-6-4.

Casque Genji

-Effets : Stoppe les dépenses PM et PA + effet Acuité
-Emplacement : Dans le magasin "boutique en ligne secrète" que l'on trouve dans un coffre de la mission 9-5-4 au prix de 1 000 000 de gils.

Bouclier Genji

-Effets : Ajoute écran et protége contre toutes les altérations d'états même la mort subite
-Emplacement : Se trouve dans la mission 7-6-6, il faut rencontrer un Pot Magique (et qu'il soit déjà dans l'OCN) et lui faire dans l'ordre 'Dilapidation', 'Poing vengeur', '99 999 dégâts' et 'Octofrappe'

Brutalité

-Effets : Brise la limite de dégâts
-Emplacement : Compléter les missions 7-4-6 ou 9-5-1, ou dans un coffre de la mission 9-6-3, ou en volant un monstre avec une boule en guise de membres inférieurs dans les missions 3-5-6, 7-6-4 et 9-4-1.

Gourmette d'adamante

-Effets : Brise la limite de PV
-Emplacement : Compléter la mission 7-3-6, ou dans un coffre des missions 9-2-4 et 9-5-4, ou en volant un monstre (char d'assaut) dans les mission 1-4-4 et 7-4-4, ce sont les boss de ces missions.

Barrette dorée

-Effets : Brise la limite de PM
-Emplacement : Compléter les missions 2-5-6 ou 7-3-4, ou dans un coffre des missions 9-2-5 et 9-6-4, ou en volant un diablotin volant dans la mission 9-5-6.

Châle noir

-Effets : Brise la limite de PA
-Emplacement : Compléter la mission 7-3-1, ou dans un coffre des missions 2-5-5 et 9-3-3, ou en volant un monstre

avec 2 épées dans la mission 9-6-5, ou une espèce d'autruche dans la mission 9-6-4.

Ame d'Heike

-Effets : Brise toutes les limites, absorbe tous les éléments, garantie le vol, vole les objets rares, double les objets trouvés, double les gils trouvés, ajoute les effets Acuité et Fléau ce qui empêche l'OCN de tourner
-Emplacement : Compléter toutes les missions.

Ziedrich

-Effets : +100 en ATQ, RES, MAG et PSY et reduit de moité les dégâts dûs aux attaques élémentaires
-Emplacement : Dans un coffre de la mission 9-5-6.

Assassin divin

-Effets : +100% en PV, PM, et PA, +50 en ATQ, RES, MAG, PSY et CHN, brise toutes les limites et ajoute l'effet Acuité
-Emplacement : Compléter la mission 9-6-6.

Ruban

-Effets : Protège de toutes les altérations d'états sauf la mort subite
-Emplacement : compléter la mission 5-4-6.

Super Ruban

-Effets : Protège de toutes les altérations d'états même la mort subite
-Emplacement : Dans un coffre de la mission 9-6-2.

RÉCUPÉRER 99 QUEUES DE PHÉNIX

Pour cela, équipez-vous de la matéria Vol ou Pillage et rendez-vous dans la mission 9-6-6 où se trouve le boss Minerva. Approchez-vous d'elle et utilisez Vol ou Pillage pour lui voler 99 queues de Phénix.

Dante's Inferno

© Electronic Arts / A2M 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMICS DE DANTE'S INFERNO

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le comics de Dante's Inferno.

DIFFICULTÉ INFERNALE

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

Darius Burst

© Taito

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX VAISSEAUX

Vaisseau : Next

Terminer le mode Arcade.

Vaisseau : Origin

Terminer le mode Burst.

Darkstalkers Chronicles : The Tower of Chaos

© Capcom 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Marionette
Choisissez le mode arcade. Mettez en surbrillance **?** à l'écran de sélection des personnages et appuyez 7 fois sur Start puis terminez par un Punch ou un Kick.

Oboro Bishamon
Dans n'importe quel mode, mettez en surbrillance Bishamon puis maintenez Start et faites un Punch ou un Kick.

Shadow
Choisissez le mode arcade. Mettez en surbrillance **?** à l'écran de sélection des personnages et appuyez 5 fois sur Start. Finissez par un Punch ou un Kick.

OPTIONS EX

Maintenez L et choisissez "Option" dans le menu principal.

STAGE ALTERNATIF

Maintenez Start pendant que vous choisissez un stage dans le mode Versus ou le mode Training.

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu à 100 % vous aurez droit à des séquences d'introductions supplémentaires et à des artworks.

VIDÉOS

Anita (fin)
Battez Oboro Bishamon en mode Arcade.

Illustrations
Complétez le mode Tower à 100 %

Jedah 2 (fin)
Choisissez Savior en mode Arcade et sélectionnez Savior 2 avec Jedah. Eliminez tous les personnages sans perdre une seule fois.

Pyron 2 (fin)
Choisissez Savior en mode Arcade et sélectionnez Savior 2 avec Pyron. Eliminez tous les personnages sans perdre une seule fois.

Hunter (intros et fins)
Choisissez "Hunter" avec des personnages qui ont des fins à débloquer, et complétez le mode Arcade.

Vampire (intros et fins)
Choisissez "Vampire" avec des personnages qui ont des fins à débloquer, et complétez le mode Arcade.

Vampire Savior (intros et fins)
Choisissez "Vampire Savior" avec des personnages qui ont des fins à débloquer, et complétez le mode Arcade.

DÉBLOQUER OBORO BISHAMON EN MODE ARCADE

Terminer le mode Arcade sans perdre un seul round, puis battez Oboro Bishamon après le combat contre Jedah.

Daxter

© Sony / Ready At Dawn Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECRETS

Chapeau d'Indiana Jones

Obtenir la médaille d'or sur le mini-jeu Indiana Jones.

Caleçons

Obtenir la médaille d'or sur le mini-jeu Seigneur des Anneaux 2.

Indice A pour le site officiel

Obtenir la médaille d'or sur le mini-jeu Matrix 1.

Indice B pour le site officiel

Obtenir la médaille d'or sur le mini-jeu Braveheart.

Indice C pour le site officiel

Obtenir la médaille d'or sur le mini-jeu Seigneur des Anneaux 1.

Indice D pour le site officiel

Obtenir la médaille d'or sur le mini-jeu Matrix 2.

BONUS

`Trailer E3 2005`	600 orbes des précurseurs
`Artworks`	700 orbes des précurseurs
`Making of 2`	800 orbes des précurseurs
`Making of 1`	900 orbes des précurseurs
`Making of 3`	1000 orbes des précurseurs

SCOOTER TUNÉ

Terminez Jak X à 100% sur PS2 et connectez le jeu avec Daxter sur PSP pour gagner un scooter tuné.

LES MASQUES

Voici la liste des niveaux dans lesquels vous pourrez trouver les masques.

Masque de Clank	Tanker 1
Masque de Daxter humain	Hotel
Masque de Jak	Prison
Masque de Ratchet	Subway
Masque de Samos	Lumbermill
Masque de Sly Cooper	City Port

LES RÊVES (MINI-JEUX)

Matrix I	Trouver 1 orbe
Braveheart	Trouver 100 orbes
Le Seigneur des Anneaux	Trouver 200 orbes
Indiana Jones	Trouver 300 orbes
Matrix II	Trouver 400 orbes
Le Seigneur des Anneaux II	Trouver 500 orbes

LUNETTES DE DAXTER

Connectez le jeu avec Jak X Combat Racing sur PS2 pour débloquer l'option permettant d'activer ou non les lunettes pour Daxter.

Dead to Rights : Reckoning

© Namco / Rebellion 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES SUPPLÉMENTAIRES

Normal Challenge
Terminez le mode Story en normal.

Super Cop
Terminez le mode Story en normal.

No Damage
Terminez le niveau Roof Tops en mode Super Cop.

Incredibly Fit Dog
Terminez le niveau Under Rink en mode Super Cop.

Super Deform
Terminez le niveau Pink Starfish en mode Super Cop.

Fists of Flame
Terminez le niveau Abattoir en mode Super Cop.

BONUS

Munitions infinies
Terminez le niveau Groove en mode Super Cop.

Adrenaline infinie
Terminez le niveau Back Streets en mode Super Cop.

Toutes les armes
Terminez le niveau Villa en mode Super Cop.

Niveaux et skins multijoueurs
Terminez le mode Story en normal.

Cabal Boss (skin multi)
Terminez le niveau Dock Yard en mode Super Cop.

Maxine (skin multi)
Terminez le niveau Mansion en mode Super Cop.

Death Jr.

© Sony / Backbone Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez la pause pendant la partie, puis maintenez L + R et faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les armes
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ,

Invincibilité
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, ,

Tous les upgrades
Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ,

Munitions portatives
, , , , , , , , Bas, Droite

Death Jr. II : Root of Evil

© Konami / Backbone Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez la partie en pause et faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les upgrades pour les armes
Maintenez L et faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ,

Invincibilité
Maintenez L et faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, ,

Le plein de munitions
Maintenez L et faites , , , , , , , Bas, Droite

Munitions illimitées
Maintenez L et faites , , , , , , , Droite, Bas

Def Jam Fight for NY : The Takeover

© Electronic Arts / AKI Corporation 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MUSIQUES

Pour débloquer des musiques, allez dans le menu : Extras > Cheats et tapez l'un des codes suivants selon le morceau souhaité :

LOYALTY	**After Hours** de Nyne
MILITAIN	**Anything Goes** de C-N-N
CHOPPER	**Blindside** de Baxter
BIGBOI	**Bust** de Outkast
CHOCOCITY	**Comp** de Comp
AKIRA	**Dragon House** de Chiang
PLATINUMB	**Get it Now** de Bless
GHOSTSHELL	**Koto** de Chiang
GONBETRUBL	**Lil Bro** de Ric-A-Che
KIRKJONES	**Man Up** de Sticky Fingaz
RESPECT	**Move!** de Public Enemy
POWER	**Original Gangster** de Ice T
ULTRAMAG	**Poppa Large** de Ultramagnetic MC's

CHEAT CODES

Pour obtenir des points de prime supplémentaires, allez dans le menu : Extras > Cheats et tapez l'un des codes suivants :

DASTREETS	100 points de prime
BULLETPROOF	100 points de prime
THEEMCEE	100 points de prime
GOUNDRGRND	100 points de prime
REALSTUFF	100 points de prime
DRAGONHOUSE	200 points de prime
SUPER FREAK	200 points de prime
REAL STYLE	200 points de prime
NEWYORKCIT	300 points de prime

Devil Kings : Battle Heroes

© Capcom

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Akechi Mitsuhide

Terminer le jeu avec Azai Nagamasa.

Azai Nagamasa

Terminer le jeu avec Oichi.

Honda Tadakatsu

Terminer le jeu avec Chosokabe Motochika.

Honganji Kennyo

Terminer le jeu avec Uesugi Kenshin.

Imagawa Yoshimoto

Terminer le jeu avec Houjou Ujimasa.

Itsuki

Terminer le jeu avec Masamune Date.

Maeda Toshiie

Terminer le jeu avec Matsu.

Matsu

Terminer le jeu avec Maeda Keiji.

Miyamoto Musashi

Terminer le jeu avec Mouri Motonari.

Mori Ranmaru

Terminer le jeu avec Nouhime.

Nou Hime

Terminer le jeu avec Oda Nobunaga.

Sarutobi Sasuke

Terminer le jeu avec Sanada Yukimura.

Shimazu Yoshihiro

Terminer le jeu avec Takenaka Hanbei.

Tokugawa Ieyasu

Terminer le jeu avec Honda Tadakatsu.

Uesugi Kenshin

Terminer le jeu avec Kasuga.

Zabii

Terminer le jeu avec Itsuki.

ARMES DE NIVEAU 10

Arme niveau 10 (pour Sanada Yukimura)

Terminer le mode Story en Extrême avec 20 personnages différents.

Arme niveau 10 (pour Date Masamune)

Terminer le mode Story en Extrême avec les 30 personnages.

MODE CHALLENGE

Terminer l'un des trois chapitres du mode Mission.

Disgaea 2 : Dark Hero Days

© Nippon Ichi Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FINS ALTERNATIVES

Axel

Faites-vous battre par Axel.

Etna

Battez-la au chapitre 3.

Laharl

Battez-le au chapitre 11.

Mid-Boss

Battez-le avant le chapitre 4.

Tink

Battez le boss de fin avec Tink au niveau 100.

Mauvaise fin

Terminez le jeu en ayant Adell avec les stats "10+ felonies" et "Killed Ally 50+ Times".

Pire fin

Ayez Adell avec les stats "99+ felonies", "Killed Ally 99+ Times" et faites en sorte qu'il tue Rozalin.

TOUTES LES CLASSES

Après avoir maîtrisé une classe, vous devez créer la nouvelle en passant par la Dark Assembly.

Archer

Ayez un personnage avec une maîtrise "bow" niveau 5.

Beast Tamer

Réussissez à capturer un monstre.

Chaos Soldier

Terminez le jeu une fois.

Druid

Réalisez un Geo Combo de plus de 500.

Female Ninja

Ayez un personnage avec une maîtrise "fist & staff" niveau 5.

Gunner

Ayez un personnage avec une maîtrise "gun" niveau 5.

Heavy Knight

Ayez un personnage avec une maîtrise "spear" niveau 3.

Magic Knight

Ayez un personnage avec une maîtrise "sword & staff" niveau 3.

Male Ninja

Ayez un personnage avec une maîtrise "fist & sword" niveau 5.

Samurai

Ayez un personnage avec une maîtrise "sword" niveau 3.

Sinner

Ayez un criminel dans votre groupe.

LES "DARK STAGES"

Pour acéder aux niveaux en version beaucoup plus difficile, vous devez trouver le personnage non jouable nommé Friday MKII. Pour cela, il vous faut actionner 5 interrupteurs invisibles qui sont cachés au sein de la ville, en vous approchant d'eux suffisamment pour pouvoir les activer avec la touche . Voici leurs emplacements.

1. Le premier est situé derrière la colonne brisée qui se trouve derrière l'agent de poste.
2. Le deuxième se trouve derrière la maison d'Adell, dans le coin près de la fenêtre contre le mur, à côté de la porte de derrière.
3. Le troisième est caché tout à fait dans le coin en bas à droite de la carte, près d'un arbre.
4. Le quatrième est situé dans une brèche du mur, à gauche de l'endroit où se tient Petite Orc, sur la muraille qui surplombe le petit carré d'herbe en contrebas.
5. Le cinquième et dernier interrupteur se trouve derrière la maison située juste à gauche de l'interrupteur précédent, contre le mur.

Note : Des images indiquant ces 5 emplacements se trouvent dans la liste des screenshots du test, sur le site.

Un message apparaîtra lorsque vous aurez actionné les 5 mécanismes, et vous pourrez rencontrer Friday MKII au pied de l'arbre du troisième bouton. Vous devrez l'affronter et la battre pour pouvoir accéder ensuite aux "Dark Stages".

Voici maintenant les conditions permettant de débloquer les différents niveaux du Dark World.

Town Fields

1-1 Débloqué dès le départ.
1-2 Ne pas se faire toucher une fois.
1-3 Perdre au moins un point de vie.
1-4 Tuer un Green Skull.

Zenon's Palace

2-1 Eliminer les ennemis en moins de 2 tours.
2-2 Eliminer les ennemis en un tour.
2-3 Se déplacer de 9 cases ou moins.
2-4 Reprendre un ennemi ou un de vos personnages.

Murderer's Vault

3-1 Laisser passer 11 tours.
3-2 Détruire un Géosymbole.
3-3 Faire une tour de 5 personnages en les lançant les uns sur les autres.
3-4 Ne rien soulever.

Dallos River

4-1 Détruire toutes les cases rouges.
4-2 Faire fusionner 5 ennemis en les lançant les uns sur les autres.
4-3 Faire fusionner tous les ennemis.
4-4 Laisser passer 30 tours.

Cavern of Evil

5-1 Laisser mourir un de vos personnages.
5-2 Terminer le niveau avec moins de 5 personnages.
5-3 Faire une tour de 8 personnages.
5-4 Utiliser uniquement des attaques des Tower Attack en empilant vos personnages.

Battle Arena

6-1 Faire une tour de 10 personnages.
6-2 Terminer le niveau avec moins de 7 personnages.
6-3 Faire fusionner tous les ennemis.
6-4 Détruire le Géosymbole No Lifting, puis soulever et lancer tous les Prinnies pour les faire exploser.
7-1 Détruire tous les Géosymboles.
7-2 Ne subir aucun dégât.
7-3 Lancer un ennemi sur un ennemi que vous avez soulevé.

Colosseum Depths

8-1 Changer la couleur d'au moins 6 cases.
8-2 Détruire le Géosymbole No Entry.
8-3 Ne pas utiliser la commande Special.

8-4 Ne subir aucun dégât.
8-5 Faire monter votre jauge bonus à 4.
8-6 Lancer un ennemi sur un ennemi que vous avez soulevé.

Alche City

9-1 Accédez au plus haut point de la carte.
9-2 Bouger de moins de 9 cases.
9-3 Faire monter votre jauge bonus à 2.
9-4 Monter sur la tête du serpent central.

Carcassed Lands

10-1 Faire fusionner au moins 5 ennemis.
10-2 Détruire toutes les cases Géopanels.
10-3 Infliger au moins 500 points de dégâts en un combo.
10-4 Faire monter votre jauge bonus à 3.

Shinra Tower

11-1 Ne subir aucun dégât.
11-2 Ne pas changer la couleur ni détruire un Géopanel.
11-3 Infliger au moins 1000 points de dégâts en un combo.
11-4 Terminer le niveau avec moins de 4 personnages.
11-5 Ne pas utiliser la commande Special.
11-6 Ne subir aucun dégât.
11-7 N'utiliser que des Tower Attacks.

To Zenon's Castle

12-1 Combinez tous les ennemis.
12-2 Terminer le niveau en moins de 2 tours.
12-3 Faire une tour de 9 personnages.
12-4 Faire une tour de 3 personnages.
12-5 Terminer le niveau avec un seul personnage.
12-6 Infliger au moins 2000 dégâts dans un combo.

Zenon's Castle

13-1 Ne subir aucun dégât (sauf poison).
13-2 Infliger au moins 2500 dégâts dans un combo.
13-3 Détruire tous les Géopanels.
13-4 Infliger au moins 3000 dégâts dans un combo.

Récompenses

Journal d'Usagi
Débloquer tous les niveaux

Zetta
Terminer 10 niveaux.

Baal
Terminer 24 niveaux.

MODE AXEL

Version japonaise

Placez-vous sur Nouvelle Partie et faites : .

Version américaine

Placez-vous sur Nouvelle Partie et faites : .

MAGICHANGE

Pour débloquer le Magichange, terminez le mode Axel et lancez une nouvelle partie en mode Adell.

MAGICHANGE ILLIMITÉ

Vous pouvez bénéficier de tours infinis pour la technique de Magichange en renvoyant un personnage dans son panneau de base. La technique fonctionnera même si le personnage a déjà attaqué.

MONDE SECRET : LAND OF CARNAGE

Trouvez les 16 cartes au trésor détenues par les pirates de l'Item World. Ce monde propose les versions miroir de tous les niveaux du jeu avec des ennemis ultra puissants.

Disgaea : Afternoon of Darkness

© Koei / Nippon Ichi Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ETNA

Il existe deux manières de débloquer ce mode.

1. Lire le journal d'Etna une fois par jour pendant toute la durée du jeu.

2. Placez-vous sur "New Game" et faites :
△ , □ , ✕ , △ , □ , ✕ , ○ (version japonaise)
△ , □ , ○ , △ , □ , ○ , ✕ (version américaine)

Si le code est réussi, vous entendrez la voix d'Etna.

TOUTES LES FINS

Mauvaise fin

Battez le Item God au 100ème étage de l'item légendaire.

Bonne fin

Terminez le jeu sans tuer d'alliés.

Dark Assembly

Utilisez la force de persuation 100 fois à la Dark Assembly.

Etna Heroine

Tuez plus de 100 alliés avant l'épisode 5 puis choisissez de tuer Maderas.

Flonne Tradegy

Tuez plus de 50 alliés avant l'épisode 3 puis choisissez de tuer Hoggmeiser.

Overthrow Earth

Nettoyez le monde des humains.

Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy

© Square Enix 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Feral Chaos

Terminer le Main Scenario 000.

Gilgamesh

Réussir le combat de Bartz dans le Report 08. Gilgamesh devient alors disponible à l'achat dans le catalogue PP pour 300 points.

Prishe

Réussir le combat de Shantotto dans le Report 08. Prishe devient alors disponible à l'achat dans le catalogue PP pour 300 points.

HISTOIRE ORIGINALE

Terminez le jeu pour découvrir un nouvelle option permettant de connaître l'histoire du premier Dissidia.

MUSÉE

Terminez le scénario principal du jeu pour accéder au musée.

DÉBLOQUER AERITH EN PERSONNAGE DE SOUTIEN

Pour débloquer Aerith Gainsborough en personnage de soutien, vous devez télécharger le prologue via le PSN et installer le fichier sur le Memory Stick de votre PSP.

DÉBLOQUER FERAL CHAOS DÈS LE DÉBUT DU JEU

Au tout début du jeu, lorsque le mog vous demande si vous maîtrisez Dissidia, répondez oui. Vous affronterez alors Feral Chaos (lvl 130) avec Lightning (lvl 1). Si jamais vous remportez ce combat, vous débloquerez directement Feral Chaos en mode combat libre.

MAIN SCENARIO 000

1ère méthode

Terminer le Main Scenario 012 pour pour pouvoir acheter le Main Scenario 000 dans le catalogue PP (2 000 PP).

2ème méthode

Terminer le Main Scenario 013 pour l'obtenir gratuitement.

INTERAGIR PENDANT L'INSTALLATION

Pendant l'installation des données (data install), appuyer sur le bouton L fait couiner un chocobo, le bouton R fait couiner un mog. Appuyer sur L et R pour voir des scènes de FF VI étranges. Appuyer sur fait bondir les armures magitech.

Dissidia : Final Fantasy

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Nuage de Ténèbres

Achetez-la pour 500 PP dans la boutique.

L'Empereur

Achetez-le pour 500 PP dans la boutique.

Exdeath

Achetez-le pour 500 PP dans la boutique.

Garland

Achetez-le pour 500 PP dans la boutique.

Golbez

Achetez-le pour 500 PP dans la boutique.

Jecht

Achetez-le pour 500 PP dans la boutique.

Kefka

Achetez-le pour 500 PP dans la boutique.

Kuja

Achetez-le pour 500 PP dans la boutique.

Sephiroth

Achetez-le pour 500 PP dans la boutique.

Ultimecia

Achetez-la pour 500 PP dans la boutique.

Shantoto

Terminez le mode "Aura Lointaine - XI", puis achetez-la pour 1 000 PP dans la boutique.

Gabranth

Terminez le mode "Aura Lointaine - XII", puis achetez-le pour 1 000 PP dans la boutique.

MODES BONUS

Inspiration de l'Ombre

Terminer tous les scénarios du mode Odyssée du Destin (I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X).

Distant Glory (mode Hero / FFXI)

Terminer le mode Inspiration de l'Ombre.

Distant Glory (mode Villain / FFXII)

Terminer le mode Inspiration de l'Ombre.

Coeur du Chaos

Terminer le mode Inspiration de l'Ombre.

Duel Coliseum

Terminer les modes Odyssée du Destin (I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X), Inspiration de l'Ombre et Aura Lointaine (XI, XII).

Note : le mode Arcade est exclusif à la version occidentale de Dissidia. il est accessible dès le départ.

MUSIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Town Theme (FFI)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Rebel Army (FFII)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Crystal Tower (FFIII)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Red Wings (FFIV)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

The Decisive Battle (FFV)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Dancing Mad (FFVI)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Bombing Mission (FFVII)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Man with the Machine Gun (FFVIII)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Dark Messenger (FFIX)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Fight With Seymour (FFX)

Vaincre Chaos dans le mode Inspiration de l'Ombre, puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Awakening (FFXI)

Terminer le mode Aura Lointaine (Hero), puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

Fight to the Death (FFXII)

Terminer le mode Aura Lointaine (Villain), puis acheter cette musique pour 500 PP dans le menu ETC.

LES INVOCATIONS

Invocations auto

Ifrit

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre I-3.

Shiva

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre II-3.

Phoenix

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre III-3.

Carbuncle

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre IV-3.

Leviathan

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre V-3.

Mur Démonique

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre VI-3.

Magic Pot

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre VII-3.

Bahamut

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre VIII-3.

Alexander

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre IX-3.

Soeurs Magus

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre X-3.

Odin

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 1-3.

Ramuh

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 3-3.

Invocations manuelles

Ifrit

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre I-2.

Shiva

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre II-2.

Phoenix

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre III-2.

Carbuncle

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre IV-2.

Leviathan

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre V-2.

Mur Démonique

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre VI-2.

Magic Pot

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre VII-2.

Bahamut

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre VIII-2.

Alexander

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre IX-2.

Soeurs Magus

Orbe rouge du mode Odyssée du Destin, chapitre X-2.

Mandragore

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre I (4 DP).

Xylomid (Malboro)

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre II (4 DP).

Moogle

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre III (4 DP).

Bombo

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre IV (4DP).

Tomberry

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre V (4 DP).

Mortalis (Death Gaze)

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre VI (4 DP).

Typhoon

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre VII (4 DP).

Pupu

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre VIII (4 DP).

Pampa (Cactuar)

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre IX (4 DP).

Behemoth

Stage bonus du mode Odyssée du Destin, chapitre X (4 DP).

Scarmiglione

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 1-2.

Cagnazzo

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 2-2.

Odin

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 2-3.

Rubicante

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 3-2.

Barbariccia

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 3-3.

Ramuh

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 4-1.

Tiamat

Orbe rouge du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 4-2.

Lich

Stage bonus du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 1 (4 DP).

Marilith

Stage bonus du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 2 (4 DP).

Kraken

Stage bonus du mode Inspiration de l'Ombre, chapitre 3 (4 DP).

Atomos

Orbe rouge du mode Aura Lointaine (Heroes), chapitre 2.

Titan

Orbe rouge du mode Aura Lointaine (Heroes), chapitre 3.

Gilgamesh

Orbe rouge du mode Aura Lointaine (Villains), chapitre 2.

Iron Giant

Orbe rouge du mode Aura Lointaine (Villains), chapitre 3.

Chocobo

Stage bonus du mode Aura Lointaine (Heroes) (4 DP).

Ashura

Stage bonus du mode Aura Lointaine (Villains) (4 DP).

Orthros (Ultros)

Orbe rouge du mode Coeur du Chaos, chapitre 1.

Omega Weapon

Orbe rouge du mode Coeur du Chaos, chapitre 2.

Ultima Weapon

Stage bonus du mode Coeur du Chaos (4 DP).

DÉBLOQUER CHAOS

Pour pouvoir affronter Chaos en mode Partie Rapide, vous devez l'avoir vaincu à la fin du mode Inspiration de l'Ombre. Achetez-le ensuite dans la boutique. En revanche, vous ne pourrez jamais le contrôler ni enregistrer de Replay contre lui.

TENUES SECONDAIRES

Les 22 personnages jouables possèdent chacun une forme secondaire vendue 300 PP dans la boutique. Ouvrez ensuite le menu de customisation d'un personnage et appuyez sur pour choisir cette seconde forme.

MUSIQUES RÉTRO

Pour combattre automatiquement avec les musiques rétro, vous devez jouer dans le mode Coeur du Chaos.

RAPPORTS DE COSMOS & CHAOS

Tous les rapports de Cosmos

Terminer le mode Inspiration de l'Ombre avec tous les défenseurs de Cosmos (sauf Shantotto).

Tous les rapports de Chaos

Terminer le mode Dual Colosseum avec tous les défenseurs de Chaos (sauf Gabranth).

EPILOGUE SECRET

Obtenir tous les rapports de Cosmos et Chaos pour débloquer cet épilogue (scène 22).

CODES (VERSION EUROPÉENNE)

Au menu principal, allez dans le mode Communication puis dans l'écran des Cartes d'ami à éditer. Supprimez tout ce qu'il y avait dans le champ et remplacez-le par l'un des codes suivants. Validez ensuite avec Start.

`158122748`	Formule : Poissons
`389427509`	Formule : Verseau
`619927495`	Formule : Capricorne
`279568689`	Formule : Bélier
`4307934078`	Formule : Taureau
`433835656`	Formule : Gémeaux
`5723910337`	Formule : Cancer
`275067928`	Formule : Lion
`273617924`	Formule : Vierge
`378921967`	Formule : Balance
`375925725`	Formule : Scorpion
`916483658`	Formule : Sagittaire

`184916360`	Carte d'ami : Matoya
`2549612772`	Carte d'ami : Siegfried
`29712943`	Carte d'ami : Fusoya
`3370559603`	Carte d'ami : Auron
`4649011483`	Carte d'ami : Ninja
`702718560`	Carte d'ami : Bibi
`947432766`	Carte d'ami : Mortifère
`3737946622`	Carte d'ami : Minnwu
`951317857`	Carte d'ami : Béhémoth
`265961476`	Carte d'ami : Ahriman
`402756270`	Carte d'ami : Aile Rouge
`2209321074`	Carte d'ami : Gilgamesh
`284892375`	Carte d'ami : Orthros
`168219487`	Carte d'ami : Oméga

480037742	Carte d'ami : Yuffie
6043817259	Carte d'ami : Cait Sith
551219378	Carte d'ami : Laguna
2647632918	Carte d'ami : Seifer
956327204	Carte d'ami : Steiner
449561760	Carte d'ami : Shantotto
352988563	Carte d'ami : Wakka
895419387	Carte d'ami : Bash

6294236172	Avatar : Chocobo (FF5)
8462693120	Avatar : Moogle (FF5)
932310371	Avatar : Final Fantasy Agito XIII (1)
3141539392	Avatar : Final Fantasy Agito XIII (2)
298185897	Avatar : Final Fantasy Versus XIII (1)
552041696	Avatar : Final Fantasy Versus XIII (2)
410592653	Avatar : Final Fantasy XIII (1)
386177490	Avatar : Final Fantasy XIII (2)

DJ Max Portable 3

© Pentavision

+ D'INFOS FORUM

CHANSONS CACHÉES

Break!	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 40
Dream of Winds	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 70
Drum Town	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 30
Enemy Storm (Dark Jungle Mix)	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 80
Gone Astray	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 70
Hanz Up!	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 50
La Campanella : Nu Rave	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 50
Leave Me Alone	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 60
Rage of Demon	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 80
Rain Maker	Récompense aléatoire pour avoir atteint le niveau 40

DJ Max Portable Black Square

© Pentavision

+ D'INFOS FORUM

VIDÉOS DU MENU COLLECTION

Intro

Effectuer 10 000 combos en mode Freestyle.

Concert live

Jouer 425 morceaux.

Fin et crédits

Jouer 703 morceaux.

Dragon Ball : Evolution

© Namco Bandai / Dimps 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Chi-Chi

Terminer le mode Histoire.

Fu Lum

Terminer le mode Histoire.

Mai

Terminer le mode Histoire.

Neo Piccolo

Terminer le niveau secret acte 2.

Oozaru (grand singe)

Terminer le mode Histoire.

Piccolo

Terminer le mode Histoire.

NIVEAUX SECRETS

Niveau secret acte 1

Obtenir au moins un A sur l'ensemble des 12 actes du jeu.

Niveau secret acte 2

Terminer le niveau secret acte 1.

TENUES SPÉCIALES

A l'écran de sélection des personnages, maintenez appuyé R + L et choisissez votre combattant pour le voir apparaître dans sa seconde tenue.

Dragon Ball Z : Shin Budokai

© Bandai / Dimps 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEU "DRAGON RADAR"

Appuyez sur L sur le menu principal et les mots "Dragon Click" vont apparaître sur le radar. Appuyez sur R pour jouer à un jeu consistant à appuyer le plus rapidemment possible sur R avant que le temps ne soit écoulé.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Ces adversaires sont à vaincre en mode Route du Dragon.

Broly (Super Saiyen légendaire)	Battre Frieza au chapitre 4 - A-B 6
Cell (Super forme parfaite)	Battre Cell au chapitre 2 - 5
Cooler (forme finale)	Battre Pikkon au chapitre 4 - B-A 5
Frieza (pleine puissance)	Battre Frieza au chapitre 3 - 2
Gogeta	Terminer le dernier chapitre, 2ème choix
Gohan ado (Super Saiyen)	Battre Cell au chapitre 3 - 8
Gohan ado (Super Saiyen 2)	Battre Gohan ado au chapitre 3 - 9
Gohan adulte (Super Saiyen)	Battre Frieza au chapitre 1 - 8
Gohan adulte (Super Saiyen 2)	Battre Broly au chapitre 2 - 6
Gohan adulte (forme mystique)	Battre Vegeta au chapitre 4 - A-B 5
Goku (forme Kaioken)	Battre Krillin au chapitre 1 - 2
Goku (Super Saiyen)	Battre Janemba au chapitre 1 - 9
Goku (Super Saiyen 2)	Battre le faux Goku au chapitre 2 - 2
Goku (Super Saiyen 3)	Battre Vegeta au chapitre 3 - 7
Gotenks	Battre Gotenks au chapitre 1 - 4
Gotenks (Super Saiyen)	Battre Gotenks au chapitre 1 - 5
Gotenks (Super Saiyen 3)	Battre Cell au chapitre 3 - A-4
Janemba	Terminez le mode Histoire
Krillin (forme spéciale)	Battre Goku au chapitre 5 - 1
Piccolo (fusion avec Dieu)	Battre Cell au chapitre 2 - 1
Paikuhan	Battre Janemba au chapitre 2 - 9
Trunks du futur (Super Saiyen)	Battre Gotenks au chapitre 4 - 2
Vegeta (Super Saiyen)	Battre C-18 au chapitre 2 - 3
Vegeta (Super Saiyen 2)	Battre Janemba au chapitre 2 - 7
Vegeta (forme Majin)	Battre Vegeta au chapitre 4 - 7
Vegeto	Terminer le dernier chapitre, 1er choix
Vegeto (Super Saiyen)	Battre Buu petit au chapitre 5 - B-9

EPREUVES Z CONTRE-LA-MONTRE

Parcours 1 : Piccolo, Krillin, Vegeta.

Parcours 2 : Freezer, Cell, Vegeta, Petit Bou.

Parcours 3 : Trunks, Cooler, Gohan ado, Cell, Pankuhan, Piccolo, Gogeta.

Parcours 4 : Goku, Goku kaïoken, Goku super saiyan, Goku super saiyan 2, Goku super saiyan 3, Vegeto, Gogeta, Vegeto.

Parcours 5 : Goku, Cell, Freezer, Piccolo, Goku, Krillin, Vegeta, Broly, Gohan, Gohan.

Parcours 6 : Gohan, Gohan, Krillin, Gogeta, Trunks, Vegeta, Gotenks, C18, Vegeto, Piccolo, Goku.

Parcours 7 : Goku, Gohan, Vegeta, Trunks, Gohan, Broly, Goku, Gohan, Vegeta, Gohan, Broly, Vegeta, Goku, Gogeta, Vegeto.

LES CARTES

`Carte n°10`	Gagnez tous les combats du chapitre 5
`Carte n°13`	Obtenez le rang Z à tous les combats du chapitre 1
`Carte n°14`	Obtenez le rang Z à tous les combats du chapitre 2
`Carte n°15`	Obtenez le rang Z à tous les combats du chapitre 3
`Carte n°16`	Obtenez le rang Z à tous les combats du chapitre 4
`Carte n°17`	Obtenez le rang Z à tous les combats du chapitre 5
`Carte n°24`	Obtenez le rang Z à tous les combats de la Route du Dragon

DRAGON PLAYER (SOUND TEST)

Après avoir terminé la Route du Dragon, allez au menu principal et appuyez sur L pour voir apparaître le Dragon Player sur le radar. Il s'agit d'un Sound Test où vous pourrez écouter toutes les musiques du jeu.

SE TRANSFORMER PLUS TÔT

Lorsque vous sélectionnez votre personnage, maintenez R de manière à pouvoir démarrer le combat en étant déjà transformé, et donc sans avoir besoin de charger votre puissance.

Dragon Ball Z : Shin Budokai 2

© Atari / Dimps 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Pour débloquer la section Bonus, terminez le mode Arcade avec n'importe quel personnage, puis rendez-vous dans les bonus du menu Options. Vous pourrez notamment écouter les musiques et jouer à un mini-jeu.

TOUS LES PERSONNAGES

Ces personnages sont à débloquer dans le mode Histoire (Another Road).

Bardock

Battez-le avec Goku dans le chapitre 5.

Cooler (forme finale)

Terminer la deuxième mission du chapitre 4.

Dabura

Battez-le au deuxième niveau du chapitre 2.

Gogeta

Terminer le parcours direct au chapitre 6.

Gohan du futur

Terminez le chapitre 5.

Goku (Super Saiyen 4)

Obtenez la fin B.

Picolo (fusion avec dieu)

Battez-le dans le scénario alternatif du chapitre 3.

Super Buu (Gohan absorbé)

Terminez le troisième niveau du chapitre 7.

Super Buu (Gotenks absorbé)

Terminez le deuxième niveau du chapitre 7.

Vegeta (Majin)

Obtenez la fin A (ne laissez les ennemis détruire aucune ville dans le dernier chapitre).

Vegito

Terminer les 7 chapitres pour débloquer Vegito en mode Arcade.

LES FINS

Fin A

Ne laissez pas vos ennemis détruire une seule ville dans le dernier chapitre.

Fin B

Laissez vos ennemis détruire entre une à trois villes dans le dernier chapitre.

SUPER SAIYEN

Vous pouvez commencer un combat en étant transformé directement en Super Saiyen si vous maintenez R et appuyez sur ⊗ en choissant un personnage sous sa forme Super Saiyen.

Dragon Ball Z : Tenkaichi Tag Team

© Namco Bandai / Spike 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER RADITZ

Terminer le premier niveau du mode Voie du Dragon.

Dungeon Maker II : The Hidden War

© UFO Interactive / Global A Entertainment

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE ZONES À CRÉER

Terminez les dix premiers étages et éliminez Revenger pour obtenir le sort permettant de détruire l'obstacle qui empêche d'accéder aux zones suivantes.

PERSONNAGE FÉMININ

Terminez les dix premiers étages pour pouvoir modifier le personnage que vous utilisez.

Dungeon Siege : Throne of Agony

© 2K Games / SuperVillain Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ELITE

Débloquez ce mode après avoir terminé le jeu. Les ennemis auront 50 niveaux de plus que lors de votre première partie.

Dynasty Warriors

© Koei 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cao Cao
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Wei.

Cao Ren
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Wei.

Da Qiao
Terminez le mode Musou avec Sun Ce.

Diao Chan
Terminez le mode Musou avec un personnage classé "other".

Dong Zhuo
Terminez le mode Musou avec un personnage de chaque royaume.

Huang Gai
Terminez le mode Musou avec Sun Jian.

Huang Zhong
Terminez le mode Musou avec Liu Bei.

Jiang Wei
Terminez le mode Musou avec Liu Bei.

Lu Bu
Terminez le mode Musou avec un personnage classé "other".

Lu Meng
Terminez le mode Musou avec Sun Jian.

Lui Bei
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Shu.

Meng Huo
Terminez le mode Musou avec un personnage classé "other".

Pang Tong
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Shu.

Sima Yi
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Wei.

Sun Ce
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Wu.

Sun Jian
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Wu.

Sun Quan
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Wu.

Wei Yan
Terminez le mode Musou avec Liu Bei.

Wu Zhou Tai
Terminez le mode Musou avec Sun Jian.

Xiao Qiao
Terminez le mode Musou avec Sun Ce.

Xu Huang
Terminez le mode Musou avec Cao Cao.

Yuan Shao
Terminez le mode Musou avec un personnage de chaque royaume.

Zhang He
Terminez le mode Musou avec Cao Cao.

Zhang Jiao
Terminez le mode Musou avec un personnage classé "other".

Zhang Liao
Terminez le mode Musou avec Cao Cao.

Zhu Rong
Terminez le mode Musou avec un personnage classé "other".

Zhuge Liang
Terminez le mode Musou avec un personnage du royaume de Shu.

SOUND TEST

Terminez le jeu avec un personnage de chaque royaume.

Dynasty Warriors : Strikeforce 2

© Koei / OMEGA Force

TOUS LES PERSONNAGES

Fu Xi

Disponible automatiquement dans le mode Conqueror.

Mu Wang

Terminer toutes les missions du mode Fairy en Normal.

Nu Wa

Atteindre le chapitre 4 du mode Conqueror.

Sanzang

Atteindre le chapitre 4 du mode Conqueror.

Sun Wukong

Disponible automatiquement dans le mode Fairy.

Xi Wang Mu

Terminer toutes les missions du mode Fairy en Hard.

Xiang yu

Terminer toutes les missions du mode Conqueror en Hard.

Yu ji

Terminer toutes les missions du mode Conqueror en Normal.

Dynasty Warriors : Strikeforce

© Koei / OMEGA Force 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Costume n°3

Atteignez le niveau 10 avec un personnage pour débloquer son 3ème costume.

Costume n°4

Eliminez 1000 adversaires avec un personnage pour débloquer son 4ème costume.

PERSONNAGES SECRETS

Diao Chan

Terminer la version 5 étoiles de la mission "Battle of Hu Lao Gate".

Dong Zhuo

Terminer la version 5 étoiles des missions "Battle of Luo Yang" et "Battle of Mei Castle".

Lu Bu

Terminer le chapitre 6 du mode Story.

Yuan Shao

Terminer la mission "Zenith Tower" au chapitre 6.

Zhang Jiao

Terminer la version 5 étoiles de la mission "Yellow Turban Rebellion".

Dynasty Warriors Vol.2

© Koei 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Da Qiao

Terminer le mode Musou de Sun Ce.

Diao Chan

Terminer Si Shui Gate (du côté de Dong Zhoug) à 100% en mode Libre.

Dong Zhuo

Terminer Si Shui Gate à 100% en mode Musou.

Guan Ping

Terminer le mode Musou de Zhao Yun.

Huang Zhong

Terminer le mode Musou de Zhao Yun.

Jiang Wei

Terminer le mode Musou de Zhauge Liang.

Liu Bei

Terminer le dernier niveau à la 4ème colonne dans le mode Musou de Shu.

Lu Bu

Terminer la bataille de Xia Pi (du côté de Dong Zhoug) à 100% en mode Libre.

Lubu (officier)

Terminer à 100% les 10 maps du mode Story.

Meng Huo

Terminer à 100% la conquête de Nan Zhong.

Miyamoto Musashi

Le battre à Treasure Trove (au nord du coin nord-ouest de la forteresse) durant la bataille de He Fei, du côté de Wei.

Naoe Kanetsugu

Le battre à Treasure Trove (à l'ouest du camp principal ennemi) durant la bataille de Wu Zhang Plains, du côté de Wei.

Pang Tong

Terminer le dernier niveau à la 4ème colonne dans le mode Musou de Shu.

Xiao Qiao

Terminer le mode Musou de Zhou Yu.

Yue Ying

Terminer le mode Musou de Zhauge Liang.

Zhang Jiao

Terminer à 100% le niveau des turbans jaunes.

Zhuge Liang

Terminer le mode Musou de Zhao Yun.

Zhou Tai

Battre Showdown à Chang Jiang avec Zhou Yu.

Zuo Ci

Obtenir 100% pour tous les scénarios de Yuan Shaos.

TOUS LES CHEVAUX

Hex Mark

Utilisez la force de Dong Zhoug pour vaincre Liu Bei à Si Shui.

Red Hare

Utilisez la force de Yellow Turban pour vaincre Guan Yu à Escape Chang Ban.

Shadow

Battez Cao Cao à la bataille de Wan Castle.

Storm

Utilisez la force de Dong Zhoug pour vaincre Cao Cao à Xia Pi.

EA Replay

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JUNGLE STRIKE

Mots de passe

7LSPFBVWTWP
X4MFB4MHPH4
V6HGY39XVXL
N4MK9N6MHM7
TGB76MGCZCC
9NHDXMGCZCG
BXYTNMGCYDB

DESERT STRIKE

10 vies

A l'écran titre de Desert Strike, appuyez sur et entrez le mot de passe suivant : **BQQQAEZ**

WING COMMANDER

Invincibilité et choix du niveau

A l'écran Play Select de Wing Commander, faites : , , , , , , L, , R, et Start pour bénéficier de l'invincibilité et pouvoir choisir votre niveau de départ.

B.O.B.

Mots de passe

672451 Anciena 1
272578 Anciena 2
652074 Anciena 3
265648 Anciena 4

462893	Anciena 5
583172	Anciena 6
743690	Anciena 7
171058	Goth 2
950745	Goth 3
472149	Goth 4
743690	Ultraworld 1
103928	Ultraworld 2
144895	Ultraworld 3
775092	Ultraworld 4
481376	Ultraworld 5

Vous pouvez remplacer le deuxième chiffre de chacun de ces mots de passe pour obtenir divers bonus.

Every Extend Extra

© Buena Vista Interactive / Q Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Mode Caravan
Terminez le mode arcade. Ce mode vous permettra de jouer dans des niveaux spécifiques.

Mode Boss Attack
Terminez le mode arcade. Ce mode vous permettra de combattre tous les boss du jeu.

Niveau Alpha
Obtenez un classement C ou pire dans tous les niveaux du mode arcade.

Niveau Omega
Obtenez un classemenent A ou mieux dans tous les niveaux du mode arcade.

Everybody's Golf

© Sony / Clap Hanz 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES PARCOURS

Tous les rangs sont à atteindre en mode Challenge en obtenant suffisamment d'étoiles.

Autumn Pagoda : rang "Beginner"
Golden Desert : rang "Senior"
Dino Park : rang "Silver"
Olive Coast : rang "Mid-rank"
Royal & Links : rang "Grand"

REPLAY MANUEL

Obtenez suffisamment d'étoiles pour atteindre le rang Senior en mode Challenge.

MODE CHALLENGE PLUS FACILE

Faites exprès de perdre plusieurs fois en mode Challenge pour débloquer l'option Facile dans les options.

IRRITER L'ADVERSAIRE

Appuyez sur n'importe quel bouton lorsque c'est le tour de votre adversaire en mode Match Play.

PERSONNAGES CACHÉS

Tous ces personnages peuvent être obtenus en les battant dans un match en mode Challenge.

Alia
Battez-la lorsque vous atteignez le niveau Beginner.

CJ
Battez-le lorsque vous atteignez le niveau Senior.

Holly

Battez-la lorsque vous atteignez le niveau Silver.

Julie
Battez-la lorsque vous atteignez le niveau Mid Rank.

Logan
Battez-le lorsque vous atteignez le niveau Bronze.

Patricia
Battez-la lorsque vous atteignez le niveau Grand.

Roger
Battez-le lorsque vous atteignez le niveau Gold.

Shu
Battez-la lorsque vous atteignez le niveau Novice.

Everybody's Golf 2

© Sony / Clapping Hands 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Ces adversaires sont à battre en mode Challenge.

Brenda	Battez-la en match VS
Brian	Battez-le en match VS
Gina	Battez-la en match VS
Jack	Battez-le en match VS
Mifune	Battez-le en match VS
Mizuho	Battez-le en match VS
Roberto	Battez-la en match VS
Sairan	Battez-la en match VS

MIZUKI (PERSONNAGE CACHÉ)

Mizuki n'est pas un personnage à débloquer puisqu'il s'agit en fait de la soeur jumelle de Mizuho. Elle apparaît parfois aléatoirement en prenant la place de son frère lorsque vous jouez avec Mizuho.

Everybody's Tennis

© Sony Computer Entertainment / Clap Hanz 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DIFFICILE

En mode Exhibition, battez le CPU en mode Difficile plusieurs fois (entre 1 à 10 fois) pour débloquer le mode God. Celui-ci doit être débloqué pour chaque personnage individuellement, en simple et en double.

RÉCOMPENSES SPÉCIALES

En mode Exhibition, battez le CPU en mode de difficulté God pour obtenir des récompenses spéciales propres à chaque personnages.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Gloria

En mode Story, après la seconde fin, revenez au volcan et choisissez d'incarner Suzuki avant d'entrer dans la dernière pièce. Vous y trouverez alors Gloria.

Norma

En mode Story, après la première fin, allez sur le site du volcan et battez tous vos adversaires pour atteindre la dernière porte. Choisissez d'incarner Emi et entrez pour affronter Norma.

Suzuki

En mode Story, une fois que Schneider a rejoint le groupe, revenez là où vous l'aviez trouvé et parlez à Suzuki pour l'affronter. Battez-le pour le débloquer.

Yakkun

En mode Story, une fois que Brad a rejoint le groupe, revenez là où vous l'aviez trouvé et parlez à Yakkun pour l'affronter. Battez-le pour le débloquer.

COURTS SPÉCIAUX

Court : Backstreet

En mode Story, une fois que Wendy a rejoint le groupe, revenez à l'endroit où vous l'aviez vue et parlez aux types louches près du stade pour les affronter. Battez-les pour débloquer ce court.

Court : Lake Garden

En mode Story, une fois que Rosetta a rejoint le groupe, revenez à l'endroit où vous l'aviez vue et parlez au chauffeur de la limousine pour l'affronter. Battez-le pour débloquer ce court.

Court : Theme Park

En mode Story, une fois que Tiger a rejoint le groupe, revenez à l'endroit où vous l'aviez vu et parlez à la petite fille près de l'entrée pour l'affronter. Battez-la pour débloquer ce court.

MODE FACILE

Jouez trois fois de suite contre le même adversaire contrôlé par la console et abandonnez à chaque fois. Le mode Facile se débloquera alors automatiquement. Vous pourrez l'activer ou le désactiver dans les options.

Exit

© Ubisoft / Taito 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SITUATIONS 8, 9 ET 10

Après avoir terminé la Situation 1, entrez les codes suivants à l'écran titre. Vous devez les saisir dans l'ordre pour débloquer les niveaux 8, 9 et 10.

Situation 8

L, R, Gauche, Droite, , , ,

Situation 9

, Bas, , Gauche, , Haut, , Droite

Situation 10

Droite, Bas, Haut, Gauche, , , R, L

TOUS LES NIVEAUX

Situations 2 à 7

Terminer les 10 niveaux de la situation 1.

Situation 8

Totaliser 4200 points.

Situation 9

Totaliser 5600 points.

Situation 10

Totaliser 7200 points.

Exit 2

© 505 Games / Taito 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

Situation 06

Totaliser 2750 points.

Situation 07

Totaliser 2750 points.

Situation 08

Totaliser 4550 points.

Situation 09

Totaliser 4550 points.

Situation 10

Totaliser 6750 points.

Exorsister

© D3 Publisher

+ D'INFOS FORUM

CONTENU BONUS

Niveaux supplémentaires

Terminer les 30 niveaux.

Pas de restriction de personnage

Terminer toutes les missions solo.

Toutes les armes disponibles

Terminer toutes les missions solo.

F1 Grand Prix

© Sony 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COURSE SIMPLE

Le mode course simple (Single race mode) se débloque en terminant dans les trois premiers du championnat du monde.

VOITURE LOTUS

Remporter les 16 courses du jeu.

Fairy Tail : Portable Guild

© Konami

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Après avoir terminé la première mission, allez dans la section Password du menu guilde et entrez les mots de passe suivants pour débloquer de nouveaux objets dans la boutique.

`2f9ajoAu` Technique pour Gray
`7tnbGscM` Ame de Satan Mirajane
`DA3ddNYg` Technique pour Lucy
`DBU2ASgL` Manteau beige
`FIPicGqx` Uniforme scolaire (fille)
`i43VG796` Kimono pour homme
`K8v4B5LQ` Tête Cat-Cat
`L9YDMK77` Casque d'or
`LSUMj2sC` Robe rose
`mOpw8kDT` Kimono pour femme
`rvNeTqmo` Ile Garuna
`TgswA2BU` Uniforme scolaire (garçon)
`u0mDZLyW` Bunny Girl
`VPiA7Bk` Skin Luxus
`VRy18720` Mistgun
`Xw103e7S` Technique pour Natsu

Fate/Extra

© Marvelous Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOSS SPÉCIAL : RYOUGA SHIKI

Durant votre deuxième partie, si vous avez mené à bien toutes les quêtes de Taiga, elle vous mettra en garde contre les dangers de l'arène durant la septième semaine. Vous pourrez alors affronter un nouveau boss nommé Ryouga Shiki.

Fate/tiger colosseum Upper

© Capcom / Cavia

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Terminez le mode Story en difficulté Normal avec les personnages indiqués ci-dessous pour débloquer de nouveaux protagonistes.

Kalaido-Ruby

Terminez le scénario de Neko-Arc.

Magical Amber

Terminez le scénario de Phantasmoon.

Magical Caren

Terminez le scénario de Magical Amber.

Neko-Arc

Terminez les sept premiers scénarios.

Phantasmoon

Terminez le scénario de Kalaido-Ruby.

Tiger-Sensei

Terminez le scénario de Magical Amber.

Fate/unlimited Codes

© Capcom / Cavia 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Leysritt

Terminez le mode Arcade avec un personnage dont le dernier adversaire est Berserker. Ou bien terminer le mode Arcade 5 fois.

Saber Alter

Après avoir débloqué Leysritt, terminez le mode Arcade avec un personnage dont le dernier adversaire est Gilgamesh. Ou bien terminer le mode Arcade 15 fois.

Zero Lancer

Après avoir débloqué Leysritt et Saber Alter, prenez un personnage avec lequel vous avez déjà terminé le mode Arcade et finissez au moins une fois par un super KO. Vous affronterez alors Zero Lancer au stage 6 et devrez le battre pour le débloquer.

MODES SURVIE

Mode Survie

Terminer le mode Arcade avec Bazzet, Dark Saber et Leysritt

Mode Survie Infini

Terminer le mode Survie (16 victoires)

TENUES SPÉCIALES

Cette astuce vous indique comment débloquer les costumes vus sur la version PS2.

Costume : Gilgamesh

Terminer le mode Arcade avec Gilgamesh après avoir débloqué Zero Lancer.

Costume : Saber Lily

Terminer le mode Arcade avec Saber Alter.

BONUS

Bonus 1 : Servants de Caster

Terminer le mode Arcade deux fois avec Caster.

Bonus 2 : Illya

Terminer le mode Arcade deux fois avec Berserker.

Choix des musiques (mode VS)

Terminer les missions EX de tous les personnages.

Voix d'Illyasviel

Terminer le mode Arcade avec un personnage aléatoire.

DIFFICULTÉ ULTIME

Remporter au moins 32 victoires en mode Endless Survival.

ARÈNES CACHÉES

Burning City

Terminer le mode Arcade avec Zero Lancer.

Kotomine Church

Terminer le mode Arcade avec Bazett.

Fieldrunners

© Subatomic Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Empocher 9999$ et 999 unités de vie

Allez dans les crédits et faites : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche,** ,

Débloquer toutes les maps et l'avance rapide

Allez dans les crédits et faites : **Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ,

DÉBLOQUER TOUTES LES CARTES

Débloquer la carte Crossroads

Atteindre au minimum le niveau 50 sur la carte Grasslands

Débloquer la carte Drylands

Atteindre au minimum le niveau 50 sur la carte Crossroads

Débloquer la carte Skyway

Atteindre au minimum le niveau 50 sur la carte Drylands

Débloquer la carte Frostbite

Atteindre au minimum le niveau 50 sur la carte Skyway

FIFA 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAIRE PARLER LES JOUEURS

Appuyez sur Haut, Gauche, R1, L1, , et sur le menu principal pour entendre les joueurs parler au début du match.

FIFA Soccer

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer sur l'écran "Game mode" :

Toutes les coupes et équipes internationales

Maintenez et faites , , , , ,

Tous les stades

Maintenez et faites , , , , , L

League d'Argentine

Maintenez L et faites , ,

Terminer le mode challenge

Maintenez L et faites , , , ,

CUSTOM CHALLENGE

Terminez tous les défis du mode Challenge.

FIFA Street 2

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DIVERS

Terminez le mode Rule The Street pour débloquer toutes sortes de bonus.

Fight Night : Round 3

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX STYLES DE COMBAT

Les nouveaux styles de combat se débloquent à chaque fois que vous remportez des matches en mode ESPN Classic ou en mode Carrière.

NOUVEAUX BOXEURS

Jouez en mode Carrière et remportez les défis suivants pour débloquer les boxeurs correspondants.

Ko Rey Mo	Battez-le dans le mode Carrière des poids légers
The Burger King	Terminez le défi Burger King

TOUTES LES ARÈNES

Entrez le mot **NEWVIEW** comme nom de joueur en mode Championnat.

Final Fantasy

© Ubisoft / Square Enix 2008

BONUS

Si vous parvenez à terminer l'aventure, vous aurez droit à plusieurs bonus : gallerie d'artworks, informations sur le bestiaire et player pour écouter les musiques du jeu. Enfin, un mode se débloquera une fois que vous serez venu à bout du labyrinthe du temps. Ce dernier vous permettra de revisiter tous les étages dans lesquels vous vous êtes déjà rendu.

15 MINI-JEUX

Lorsque vous êtes sur un bateau, maintenez la touche et appuyez plusieurs fois rapidement sur . Vous devriez alors pouvoir jouer à 15 petits puzzle games.

GALERIE

Galerie 1 à 56

Complétez la totalité du bestiaire.

Galerie 57

Passez les niveaux 1F-10F dans la Time Chamber

Galerie 58

Passez les niveaux 11F-20F dans la Time Chamber

Galerie 59

Passez les niveaux 21F-30F dans la Time Chamber

Galerie 60 à 67

Terminez le jeu une fois.

Galerie 68 à 75

Terminez le jeu deux fois.

Final Fantasy II

© Ubisoft / Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Lorsque vous êtes dans la Snow Mobile, maintenez ⊗ et appuyez une dizaine de fois rapidement sur ○ pour faire apparaître un jeu de cartes. Si vous réussissez à former les paires sans faire trop d'erreurs, vous remporterez des prix.

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer une Galerie, un Bestiaire, un Sound Test, et le mode Soul of Rebirth.

Final Fantasy IX

© Square Enix 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Remarques préliminaires

Cette solution regroupe la démarche à effectuer pour terminer le jeu et l'explication des quêtes secondaires. Toutefois, l'emplacement de tous les objets n'est pas indiqué, seuls les objets principaux sont signalés. Ainsi, pensez bien à tout fouiller (un point d'exclamation ou d'interrogation apparaissant au dessus de la tête de votre personnage pour signaler l'emplacement éventuel d'un objet, ou encore une action secondaire à effectuer). Pensez aussi à mettre à jour régulièrement votre équipement dans les armureries et boutiques en tout genre. Jouez également avec le plus de villageois possible au Tetra Master afin de remporter de nouvelles cartes dont certaines sont très rares. De plus, prenez l'habitude, avec Djidane, de voler les ennemis et les boss, cela vous rapportera de précieux objets. Enfin, avec Kweena, exploitez au maximum la possibilité d'avaler vos adversaires pour apprendre certaines de leurs attaques.

Disque 1

A bord du Prima Vista

Vous débutez votre aventure dans la peau de Djidane, membre de la bande des Tantalas. Après avoir fouillé la cabine sombre dans laquelle vous vous trouvez, allumez la bougie au centre de la pièce. 3 de vos partenaires font alors leur apparition dans la pièce lorsque surgit un homme masqué. Vous allez effectuer votre premier combat, pensez à voler votre adversaire avant d'en venir à bout. Le combat achevé, le masque tombe et vous découvrez le visage de Bach, chef de votre bande. Ce dernier organise une réunion à laquelle vous assistez. Vous allez devoir kidnapper la Princesse Grenat. A la fin de la réunion, répondez correctement à la question en disant que vous vous chargerez de kidnapper la Princesse.

Alexandrie

Vous dirigez maintenant un nouveau personnage, un magicien, appelé Bibi. Commencez par fouiller de fond en comble la ville pour trouver de nombreux objets et de l'argent. Puis dirigez-vous sur la place principale, vous pourrez jouer à un premier mini-jeu : la corde à sauter. Comme son nom l'indique, vous devez sauter au dessus de la corde le plus longtemps possible, le prix remporté dépendant du nombre de sauts que vous parvenez à effectuer. Puis allez au centre de la place afin de montrer votre billet pour assister au spectacle à l'accueil. Vous apprenez alors que votre billet s'avère en fait être un faux. Le vendeur vous parle ensuite d'un homme qui pourrait vous apprendre à jouer au Tetra Master. Allez dans la petite ruelle qui mène aux quais de la ville. Vous allez faire la connaissance d'un souriceau qui vous propose d'entrer à son service. Refusez sa proposition et il s'en ira. C'est alors qu'arrive un homme dans la ruelle. Allez rapidement lui parler. Il s'agit de Jack, joueur expérimenté au Tetra Master. Ce dernier va vous apprendre à jouer dans un bar. Après avoir joué avec lui, retournez dans la ruelle et vous vous retrouverez nez à nez avec le souriceau. Acceptez cette fois-ci sa proposition et suivez-le jusqu'à l'église de la ville. Continuez votre route, sans entrer, jusqu'à arriver aux quais. Parlez à l'homme et il vous demandera de l'avertir si vous apercevez son chat. Faites alors demi-tour au tout début d'Alexandrie pour trouver le chat. Après lui avoir parlé, retournez voir son maître, et vous obtiendrez une Carte. Retournez ensuite à l'église et au moment de monter via l'échelle, vous allez rencontrer deux Mogs qui vont vous expliquer leurs rôles. Récupérez aussi une lettre à donner à un autre Mog, plus tard dans le jeu. Puis montez à l'échelle pour rejoindre le souriceau. Avancez sur les toits des maisons pour arriver dans le château afin d'assister gratuitement au spectacle "Je veux être ton Oisillon".

Le Spectacle

Vous reprenez alors le contrôle de Djidane, le spectacle débute. Commencez par triompher de vos quelques adversaires. Vous allez ensuite effectuer un petit duel au cours duquel vous devrez appuyer sur les boutons qui apparaissent à l'écran. Essayez d'impressionner le plus de spectateurs possibles avant de continuer votre aventure. Vous arrivez ensuite dans le château. Après vous être déguisé en soldat, avancez puis montez l'escalier en spirale. Vous allez voir un étrange personnage, qui s'avère en réalité être la Princesse Grenat. Mais cette dernière parvient à vous échapper. Suite à une scène avec Pile et Face expliquant à la reine que la Princesse a disparu en emportant le pendentif royal, la reine Branet décide de confier à un de ses gardes, la tâche de retrouver la Princesse. Vous allez ensuite incarner un nouveau personnage, Steiner, chef des Brutos, qui est donc chargé de retrouver la Princesse qui a disparu. Vous allez tout d'abord devoir retrouver tous vos soldats afin de leur demander de rechercher la Princesse eux-aussi. Il y en a dans le château mais aussi à l'extérieur, dans les jardins. Rentrez ensuite dans la tour à gauche du château et montez à la cime. En haut, vous apercevrez la Princesse poursuivie par Djidane. Vous reprenez alors là contrôle de ce dernier et vous allez continuer à poursuivre la Princesse. Vous allez ensuite vous retrouver vers les musiciens et après une discussion, vous apprenez que la Princesse vous demande de la kidnapper ! Malheureusement, Steiner vous a repéré et vous poursuit. Avancez ensuite en passant par le seul chemin possible et au bout vous allez lutter contre Steiner (pensez à la voler). Puis poursuivez votre chemin et empruntez l'ascenseur du milieu pour monter sur la scène du spectacle. Vous allez alors assister à une magnifique improvisation de la part de tous les protagonistes, puis à un nouveau combat face à Steiner. Vous allez ensuite monter dans votre vaisseau pour vous enfuir. Branet ordonne alors une attaque massive du vaisseau à coups de canons.
Un dernier combat aura lieu contre Steiner et une boule de feu géante qui va grossir pour finir par exploser, endommageant particulièrement votre vaisseau. La reine va alors convoquer Pile et Face pour leur demander de partir à la recherche de la Princesse.

La Forêt Maudite

Votre vaisseau parvient à s'enfuir et atterrit en catastrophe dans cette mystérieuse forêt. Après une explication des ATE (Active Time Event), vous découvrez Bibi et la Princesse en mauvaise posture. La Princesse se fait capturer. Dirigez-vous alors en bas puis avancez dans la forêt jusqu'à retrouver Bibi. Vous allez alors engager un combat contre un monstre mystérieux qui a capturé la Princesse. Pensez à le voler et à donner régulièrement des potions à la Princesse afin qu'elle survive. Arrive ensuite un nouvel ennemi, semblable au précédent qui cette fois-ci capture Bibi. Tuez le monstre après l'avoir volé, pour libérer Bibi. Vous êtes ensuite contraint de rentrer au vaisseau, Bibi et Steiner empoisonnés par un gaz. Bibi et Steiner prennent un remède pour se protéger et se reposent. Vous discutez ensuite avec votre chef qui ne veut pas se risquer à aller à la rechercher de la Princesse dans cette forêt. Redescendez, et après les différentes scènes ATE, allez voir Bibi dans sa chambre. Vous allez partir chercher la Princesse ! Allez dans les cales du vaisseaux pour voir Bach et exposez-lui vos idées. Les règles sont strictes, vous devez combattre et gagner contre lui (pensez à le voler). Le combat remporté, remontez voir Steiner et demandez-lui de vous accompagner pour retrouver la Princesse. Puis retournez voir Bibi pour qu'il se joigne lui aussi à vous. Enfin, fouillez le vaisseau afin de trouver de nombreux objets intéressants avant de sortir. Vous allez aussi récupérer une potion afin de vous protéger du poison et une lettre. Avancez ensuite dans la forêt (sauvegardez vers le Mog situé près de la source d'eau) et continuez à progresser. Vous allez arriver vers la Princesse, menacée par une gigantesque plante. Engagez le combat, pensez à la voler, et utilisez massivement les attaques de feu. Frank viendra vous aider au milieu du combat. La plante détruite, donnez la potion à la Princesse pour la sauver. Ensuite, la forêt se met à trembler et des milliers de monstres surgissent. Fuyez! La forêt se solidifie et Frank reste prisonnier à l'intérieur. Libres, sains et saufs, vous vous expliquez avec Steiner et la Princesse s'étant réveillée explique qu'elle voulait fuir le château de son plein gré. La nuit passée, vous allez pouvoir apprendre pas mal de choses grâce à un Mog (système de combats, compétences...). Vous allez aussi récupérer une flûte vous permettant d'appeler un Mog lorsque vous êtes sur la carte du Monde (dont le plan vous a été gracieusement donné par Frank) afin de sauvegarder ou d'utiliser une tente. Vous quittez ensuite le camp établi et vous vous retrouvez sur la carte du Monde. Direction la Grotte de Glace.

La Grotte de Glace

Dans cette magnifique caverne, vous pourrez récupérer de nombreux objets, en utilisant entre autre le pouvoir de Bibi pour faire fondre la glace. Avancez, et arrivé à une intersection, allez à gauche pour sauvegarder, après avoir libéré le Mog (vous obtiendrez en plus pas mal d'informations très utiles par la suite). Puis faites demi-tour et prenez le chemin

de droite. Tout à coup vos amis s'évanouissent à cause du froid et très rapidement vous les imitez. Djidane est soudain réveillé par un bruit de cloche. Allez à droite pour rencontrer le responsable de cette terrible tempête et de ce froid, le Valseur n°1. Il invoque alors un monstre de glace, commencez par tuer le Valseur puis le monstre de glace. La tempête levée, vos personnages se réveillent et retrouvent Djidane qui préfère garder le silence sur ce qui s'est passé. Puis poursuivez votre route pour sortir de cette grotte. Vous allez alors apercevoir le village de Dali, votre future destination. Pour rester incognito, la Princesse préfère changer de nom, elle s'appellera désormais Dagga.

Le village de Dali

Arrivé à Dali, vous allez directement à l'auberge. Après la longue discussion, tout le monde se repose. Le lendemain, vous vous réveillez le dernier et vos amis sont déjà dehors. Après les différentes ATE, allez au nord du village pour voir Bibi. Discutez avec lui et demandez-lui de rejoindre l'auberge. Après les nouvelles ATE, allez dans le magasin où se trouve la Princesse pour lui dire de retourner elle aussi à l'auberge. Faites vos emplettes et allez vous aussi à l'auberge. Discutez avec la Princesse, Bibi n'est pas encore arrivé. Lui serait-il arrivé malheur ? Ressortez et allez au nord du village. Écoutez près de la grille et vous entendrez Bibi, prisonnier, en train de pleurer.
Rentrez dans le moulin et ouvrez le passage en bas pour descendre dans les souterrains. Avancez, puis après les scènes de discussions, vous délivrerez Bibi prisonnier dans un cercueil ! Continuez votre exploration pour découvrir ce qui se passe dans ces souterrains. Arrivé au bout, vous découvrirez une impressionnante fabrication de mages ressemblant fortement à Bibi. Après l'ATE, vous allez vous retrouver avec Steiner qui était parti obtenir des informations sur un éventuel vol en direction d'Alexandrie. Bibi est songeur et se demande s'il est comme ces mages fabriqués, la Princesse se demande pourquoi une telle fabrication de mages exportés à Alexandrie... C'est alors qu'arrive un nouvel ennemi, le Valseur n°2, semblable à celui rencontré dans la grotte de glace. Toutefois aucune difficulté pour en venir à bout. Allez ensuite vous reposer, faites quelques levels-up si vous le désirez puis retournez dans le champs au nord du village pour embarquer, d'après ce que dit Steiner, en direction de Lindblum.

Croisière en vol

En vol, allez sur le pont (notez au passage l'impressionnant nombre de mages à bord), dans la cabine puis après de multiples discussions, vous détournez le vaisseau de sa trajectoire. En effet, ce dernier allait en réalité en direction d'Alexandrie. Après une conversation plutôt rude avec Steiner, un nouvel ennemi, le Valseur n°3, semblable aux deux rencontrés précédemment (rassurez-vous c'est le dernier du trio) fait son apparition et veut s'attaquer à Bibi. C'est alors que les nombreux mages à bord décident de protéger Bibi. Le Valseur les envoie par dessus bord et un nouveau combat éclate. Vous n'aurez là encore aucun mal à venir à bout de votre adversaire (pensez tout de même à le voler). Vous voyez ensuite Pile et Face, responsables de ces attaques, le Valseur, encore en vie, monte à bord de leur appareil et se lance à votre poursuite. Après l'étonnante scène de poursuite, vous parvenez à franchir la frontière. Mais la Porte est sévèrement endommagée tout comme votre vaisseau. Vous entrez ensuite à Lindblum.

Lindblum

Vous arrivez au château de Lindblum. Après avoir prouvé votre identité, direction l'ascenseur qui vous permettra d'atteindre la salle du Roi Cid, au premier étage. Ce dernier a de nombreuses choses à dire à la Princesse, mais préfère attendre qu'elle se soit reposée. Djidane sort alors du château et se retrouve dans un bar de la ville, dans lequel il rencontre une vieille amie, Freyja, venue à Lindblum participer au concours de chasse. Après la longue discussion entre le Roi et la Princesse, dans laquelle le Roi explique le comportement bizarre de la reine, mais aussi qu'il est le responsable de l'enlèvement de la Princesse car il voulait la protéger en cas de guerre, vous reprenez le contrôle de Djidane. Vous êtes dans un hôtel. Bibi décide d'aller visiter la ville. Après de nouvelles explications du Mog, cette fois-ci sur les forges, vous allez rejoindre le repaire des Tantalas situé dans la quartier théâtral. Profitez-en pour fouiller toute la ville, faire des achats, puis allez dans votre repère. Là deux enfants vous causent et vous conseillent d'aller voir la Princesse dans le château. Direction donc le château, malheureusement l'accès à l'ascenseur vous est bloqué. Allez à droite, puis montez les escaliers pour aller dans les chambres. Vous y retrouverez Steiner. Après le dialogue, retournez vers l'ascenseur et vous entendrez une musique qui ne vous semble pas inconnue. Il vous faut absolument monter dans cet ascenseur. Retournez à droite et descendez l'escalier. Parlez au garde qui dort pour l'attirer dans un piège et lui subtiliser ses vêtements. Déguisé en garde, vous pouvez emprunter l'ascenseur. En haut, allez à gauche et montez au sommet du château pour retrouver la Princesse. Après avoir discuté avec elle et observé le paysage, et suite aux scènes ATE, vous allez participer à un tournoi de chasse. Vous aurez 12 minutes pour tuer un maximum d'ennemis.

Fouillez quartier par quartier et ne perdez pas de temps. Celui qui aura le plus de points à l'issue des 12 minutes remportera le prix ! Lors de la remise des prix, Cid est alerté par un soldat que Bloumécia est attaquée par de mystérieux mages. Le roi décide d'envoyer sa flotte aider ses amis, et soupçonne fortement Alexandrie d'être à l'origine de cette guerre.. Djidane compte aider ses amis alors que Steiner est bien plus réticent à l'idée de se battre. Vous êtes ensuite invité à un banquet afin de partir. Mais Dagga a mis un somnifère dans la nourriture de tout le monde, excepté Steiner et elle, car elle veut désormais retourner à Alexandrie de peur qu'il arrive malheur à sa mère, qui semble être la cause de cette guerre. Une fois réveillés, allez vous reposer. Vous pouvez ensuite, si vous le désirez, sortir par la porte du quartier commerçant, au sud de l'auberge, afin de vous entraîner, ou alors aller au sous-sol du château pour sortir en direction de Bloumécia.
De retour sur la carte du Monde, allez tout droit pour vous rendre dans les marais.

Les marais

Arrivé dans les marais, vous allez rencontrer les Mogs qui vous ont donné de nombreuses indications auparavant. Vous pouvez vous renseigner de nouveau si vous le désirez. Continuez à avancer, et vous rencontrerez Kweena, en train d'essayer d'attraper des grenouilles. Attrapez-en une et donnez la lui. Vous vous retrouvez ensuite dans sa maison et Kweena se propose de vous accompagner dans votre quête (pour trouver de la nourriture encore meilleure que les grenouilles). Acceptez qu'il se joigne à vous, De retour dehors, retournez là où Kweena cherchait à attraper des grenouilles. Vous allez participer à un mini-jeu, le but étant d'attraper rapidement toutes les grenouilles pour obtenir des bonus. Ceci étant fait, ressortez des marais. Progressez en direction nord sur la carte du Monde et franchissez la rivière via un pont. Continuez à avancer pour rentrer dans la forêt des Chocobos (c'est une forêt en forme de cercle isolée au milieu de la plaine).

La forêt des Chocobos

Dans la forêt se trouve un Mog et un Chocobo. Après avoir parlé au Mog, il se propose de vous donner son Chocobo pour vous déplacer plus vite, mais ce dernier vous fuit. Le Mog vous donne alors un légume à utiliser pour trouver des Chocobos. Ressortez alors de la forêt, et cherchez des traces de Chocobo aux alentours. Dès que vous en trouvez, utilisez votre légume pour faire venir un Chocobo. Vous pouvez maintenant vous déplacer bien plus rapidement et sans vous faire attaquer! A dos de Chocobo, retournez dans la forêt des Chocobos pour participer au mini-jeu Creuse Chocobo. Ce nouveau jeu vous permettra de trouver de nombreux bonus. Puis ressortez de la forêt pour vous rendre dans la caverne de Guismar, située au nord, vous permettant d'atteindre Bloumécia.

La Caverne de Guismar

Une fois dans la grotte, allez sur votre droite pour rencontrer un soldat qui vous donnera une clochette avant de mourir. Utilisez alors cette clochette pour ouvrir la porte et poursuivre votre route. Vous allez ensuite retrouver Pile et Face qui envoient des mages vous attaquer. Les deux mages vaincus, Pile et Face prennent la fuite. Continuez votre progression jusqu'à arriver dans une cour avec un mage solitaire en garde. Combattez-le pour obtenir une nouvelle clochette. Ouvrez avec la porte principale. Avancez encore et vous tomberez face à une cloche géante sous laquelle un Mog est coincé. Un autre Mog est situé à côté, et ayant vu que Bibi possédait une noix de Kupo, il la lui demande. Acceptez de donner la noix et le Mog dit à son ami qu'une noix l'attend. Ce dernier parvient à se libérer de la cloche en la soulevant. Récupérez ensuite la clochette qui était dissimulée sous la cloche. Allez ensuite à droite pour sauvegarder grâce aux deux Mogs, puis allez à gauche, avancez et vous verrez un nouveau soldat vous mettant en garde, lorsque surgit tout à coup un ennemi. Pensez à le voler et attaquez-le massivement avec vos personnages pour en venir à bout. Après avoir triomphé, vous vous retrouvez dans la peau de Dagga et Steiner.

La porte Sud

Steiner se retrouve à la Porte Sud et veut la franchir pour retourner à Alexandrie. Dagga est, quant à elle, cachée dans le baluchon. Une fois inspecté, vous pouvez rentrer. Dialoguez avec tout le monde puis allez à droite. Là, un garde va venir vous parler afin de vous donner un passe qui vous sera indispensable pour traverser cette Porte. Après avoir récupéré le passe, avancez dans le couloir, Dagga sort de sa cachette, puis montez dans la cabine pour vous rendre en direction de Treno. Vous vous retrouvez ensuite de nouveau dans la peau de Djidane, et vous sortez de cette caverne. Vous allez vous retrouver sur la carte du Monde, allez au nord en direction de Bloumécia.

Bloumécia

Arrivé à Bloumécia, vous allez vous battre contre deux nouveaux mages envoyés par Pile et Face. Puis fouillez la ville pour trouver de nombreux objets. Vous trouverez aussi un soldat vous donnant l'emplacement d'une clochette. Utilisez ensuite cette clochette sur la porte fermée à l'extérieur. Avancez et après la discussion avec un nouveau soldat, vous arrivez au Château Royal. Après la petite scène, montez les escaliers sur votre droite puis allez à gauche. Avancez, jusqu'à une salle avec deux portes et un escalier. Commencez à fouiller les salles pour trouver des objets et sauvegarder, puis montez l'escalier. Vous semblez bloqué, choisissez la deuxième option pour que Freyja avance. Elle vous dit alors que le palais, bien qu'il soit en piteux état n'est pas désert. Les autres personnages le suivent donc. Une fois en haut, vous trouvez alors la reine Branet avec une mercenaire nommée Beate.
Après les nombreuses scènes et discussions, vous allez devoir combattre face à la mercenaire impitoyable. Pensez à la voler avant de passer à l'attaque. Malheureusement, cette mercenaire est bien trop forte pour vous et stoppera le combat après vous avoir infligé un coup très puissant. Kuja lui aussi s'enfuit et vous vous retrouvez seuls...

Disque 2

La porte Sud - la Citadelle

Vous reprenez les commandes de Steiner et Grenat et vous montez en haut de la montagne grâce au téléphérique. Fouillez les lieux pour trouver et acheter de bons objets. Retournez ensuite à la gare pour rencontrer des membres des Tantalas. Après la discussion assez mouvementée, vous reprenez un nouveau téléphérique. En route, vous allez apprendre l'existence d'un remède permettant de sauver Frank... Soudain le téléphérique s'arrête et vous allez retomber nez à nez avec le Valseur n°3 (encore!). Un nouvel affrontement fait rage, attaquez-le avec vos personnages après l'avoir volé et utilisez la magie blanche de Dagga. Le Valseur n°3 définitivement supprimé, vous remontez dans la cabine et le téléphérique poursuit sa route. Avancez ensuite jusqu'à vous retrouver à une intersection. Allez tout d'abord sur votre gauche afin de libérer le passage puis faites demi-tour et allez à droite pour vous retrouver sur la carte du Monde. Avancez ensuite pour vous rendre dans la ville de Treno.

Treno

Après les différentes discussions et ATE, vous avez le contrôle de Steiner et devez retrouver Dagga. Empruntez le même chemin qu'elle. Arrivé à une intersection, allez au nord pour récupérer des objets et de l'argent et effectuer une quête secondaire consistant à ramener tous les objets demandés dans une maison pour obtenir des bonus. Vous pouvez aussi jouer massivement aux cartes et rendre visite à un forgeron. Allez ensuite en direction sud, chemin qu'a emprunté Dagga, et poursuivez votre route (sauvegardez sur le chemin) pour rejoindre Dagga dans la Salle de ventes aux enchères. Allez ensuite à la recherche de Marcus. Prenez le même chemin que ce dernier a pris dans la scène ATE, et entrez dans la maison pour le retrouver. Puis ressortez et dirigez-vous vers le quai pour retrouver Bach et monter à bord d'un navire. Après la discussion entre Kuja et un propriétaire de la salle de ventes aux enchères, vous êtes de nouveau avec Dagga et tout son groupe et vous arrivez derrière un magasin lorsqu'un inconnu surgit. Dagga reconnaît alors son ancien professeur, nommé Toto. Ce dernier vous prie de quitter les lieux et vous indique l'emplacement de l'Aiguille de Platine. Après la discussion, allez vers la tour à l'ouest de la ville, montez à la cime et récupérez l'Aiguille Platine. Après le long dialogue, Dagga désire se rendre à Alexandrie et Marcus se propose de l'accompagner.

Route de la Gargone

Vous arrivez ensuite dans un passage vous permettant de rejoindre Alexandrie. Allez tout d'abord à gauche pour récupérer des trésors et actionnez l'interrupteur. Puis faites demi-tour et empruntez l'autre chemin. Après la discussion avec le professeur, vous vous mettez à bord d'une cabine en direction d'Alexandrie. Tout à coup, la cabine se bloque, vous sortez voir ce qui se passe et tombez face à un monstre qu'il va falloir éliminer. Pour le battre, attaquez avec tous vos personnages excepté Dagga qui utilisera sa magie pour soigner. Vous continuez ensuite votre route et arrivez dans les sous-sols du château d'Alexandrie. C'est alors que vous devenez prisonniers de Pile et Face qui vous ont piégés. Vous contrôlez de nouveau Djidane et ses amis toujours dans le château de Bloumécia. Vous ressortez alors de Bloumécia et décidez d'aller à Clayra, ville située à l'ouest de Bloumécia et surplombant un arbre derrière une tornade.

Clayra

Une fois rentré dans cet arbre titanesque, avancez en suivant le chemin et actionnez le levier en haut des escaliers afin d'ouvrir la porte voisine. Vous rentrez alors dans un petit labyrinthe rempli de sable. Avancez prudemment jusqu'à arriver devant un trou. Mettez votre main dans le trou afin de provoque un écoulement de sable. Faites ensuite marche arrière et grimpez à l'étage supérieur. Sauvegardez et avancez jusqu'à une intersection. Allez tout d'abord à gauche pour récupérer un bonus puis à droite afin de vous rendre à Clayra. Traversez le pont et rentrez dans la grotte. Avancez et actionnez l'interrupteur situé tout au fond. Récupérez les trésors puis revenez et allez à gauche. Avancez ensuite et traversez la salle avec les tourbillons en les évitant (si vous tombez dans un, appuyez rapidement sur rond pour vous en sortir), puis prenez l'échelle pour sortir et atteindre le village de Clayra. A votre arrivée dans le village, vous êtes fort bien accueilli et l'on vous fait visiter ce village. Fouillez entièrement le village pour trouver des bonus puis allez dans la cathédrale. A l'intérieur, Freyja vous pris de regagner l'auberge car sa discussion risque de durer. Retournez donc à l'auberge lorsque tout à coup vous allez entendre un habitant crier. Retournez à l'entrée du village (après avoir sauvegardé si ce n'est pas déjà fait) puis dirigez-vous à droite.
Vous allez combattre un nouvel ennemi, Fourmillon. Là encore, aucune méthode particulière pour le battre si ce n'est l'attaquer de façon classique, après l'avoir volé bien entendu. Fourmillon vaincu s'enfuit. Après la discussion entre Freyja et le roi de Bloumécia, un prêtre vous propose de participer à une cérémonie visant à renforcer la tempête afin de mieux protéger encore Clayra. Malheureusement un incident se produit durant la cérémonie et, la harpe brisée, la tornade protectrice de Clayra s'estompe. Petit retour au château d'Alexandrie avec Pile et Face qui conduisent Dagga face à sa mère. Cette dernière explique que des rois de Bloumécia allaient attaquer Alexandrie et que c'est pour cela qu'elle a préféré passer à l'offensive. A vous de faire comme bon vous semble. Arrive alors Kuja qui décide de paralyser la Princesse. Pile et Face lui enlèvent ses chimères. Vous reprenez ensuite le contrôle de Djidane à Clayra, reposez-vous et ressortez de ce village pour redescendrez en bas de l'arbre tout en tuant des soldats d'Alexandrie sur votre passage. En bas, vous allez revoir le souriceau qui vous annonce que Clayra est attaqué par les soldats et mages d'Alexandrie mais aussi par Beate, la mercenaire. Remontez ensuite au village, sauvegardez (le Mog se trouve désormais là où vous avez combattu Fourmillon). Vous allez ensuite trouver deux oracles, dites leurs d'allez à droite, puis dites à la femme et à son enfant d'aller à gauche puis à droite. Vous arriverez ainsi avec ces personnes, qui sont les derniers survivants de Clayra, dans la cathédrale. Après les retrouvailles et discussions, Beate fait irruption dans la cathédrale, s'emparant de la Perle et prenant la fuite. Reposez-vous ensuite, sauvegardez et sortez. Un nouveau combat éclate entre Beate et vous. Malheureusement elle est encore trop forte et prendra une nouvelle fois la fuite après vous avoir infligés de sérieux dommages. Vous suivez ensuite Beate qui s'enfuit et voyez la reine Branet sur son vaisseau, passant à l'attaque en invoquant Odin.

Sains et saufs

Le village est complètement détruit et ses amis sont sains et saufs à bord du vaisseau de la reine. Après les scènes de discussions, approchez-vous de la reine pour la voir discuter avec Beate. Cette dernière lui remet la Perle et vous apprenez que Dagga sera exécutée ! Sauvegardez puis direction Alexandrie grâce aux bulles magiques...

Retour au Château d'Alexandrie

Vous reprenez le contrôle de Steiner. Faites balancer la cage pour la fracasser pour vous libérer avec Marcus. Puis allez sur votre gauche et grimpez à l'échelle. Là, vous vous séparez et allez rencontrer Djidane Bibi et Freyja. Votre objectif est donc de retrouver la Princesse en 30 minutes. Avancez et rentrez rapidement dans le château. Avancez, montez l'escalier en spirale et allez en haut. Avancez, allez encore en haut, approchez-vous de la cheminée et actionnez le chandelier situé à gauche. Rentrez alors dans le passage secret ouvert. Récupérez les trésors et descendez l'escalier en spirale. Arrivé sur une plate-forme circulaire, allez en haut et vous tomberez face à Pile et Face. Concentrez vos attaques sur l'un des deux pour que les deux fuient. Approchez-vous ensuite de la princesse, inconsciente. Après l'ATE, vous prenez Dagga dans vos bras, sauvegardez. Ressortez ensuite de cette salle et faites demi-tour jusqu'à la salle dans laquelle vous avez débloqué ce passage secret. Vous allez vous retrouver de nouveau face à Pile et Face, qui sont cette fois-ci accompagnés de Beate. Après le combat dont elle triomphera une nouvelle fois, vous parvenez à la raisonner et elle se joint à vous. Puis elle soigne Dagga. Branet arrive alors dans la salle et demande à se débarrasser de Dagga. Beate s'interpose et décide de lutter, accompagnée de Freyja, afin de laisser les autres s'enfuir. Pile et Face font alors appel à un nouveau monstre, que vous n'aurez aucun mal à pulvériser grâce aux attaques dévastatrices de Beate. Suite à ce léger combat, vous dirigez Djidane et ses amis qui s'enfuient. Redescendez

en bas du passage secret, et après les scènes de dialogues, allez sauvegardez puis prenez la porte du bas. Vous êtes alors de nouveau prisonniers mais Marcus et Frank (libérés de la forêt grâce à Marcus) viennent à votre rescousse. Vous empruntez donc la navette en sens inverse pour retourner à Treno. En cours de route, la navette stoppera et un nouveau monstre viendra vous défier. Utilisez des remèdes pour vous soigner de ses attaques magiques et profitez du temps où il se replie sur lui-même pour vous soigner. Le reste du temps, attaquez-le et pensez aussi à le voler. Le combat terminé, vous reprenez votre route et découvrez avec stupéfaction que le monstre vaincu précédemment est à vos trousses.
Impossible de s'arrêter à Treno, il faut continuer... Vous assistez ensuite à une scène entre la reine et Pile et Face. Branet refuse d'être dérangée et reçoit des invités, dont une guerrière et une mystérieuse personne. Elle les charge de retrouver la Princesse et d'anéantir le mage...

Les Roches de Pinaccle

Vous retrouvez ensuite Djidane et ses compagnons, de nouveau à l'air libre, près d'un gouffre non loin de Lindblum. Vous pensez à utiliser un vaisseau pour rejoindre Treno où vos amis vous attendent certainement lorsqu'un mage surgit et vous explique que les pouvoirs magiques de Dagga sont maintenant en possession de Branet. Il se propose de vous dévoiler un nouveau pouvoir si vous réussissez un défi : retrouver ses 5 manifestations dans la forêt et lui raconter une histoire...
La première et deuxième manifestations se trouvent là où vous avez rencontré le mage. La troisième se trouve sur la gauche du Mog, la quatrième près du seul coffre et la dernière vers un petit filet d'eau. Allez ensuite dans la petite grotte située après le petit pont. Racontez-lui une bonne histoire et vous obtiendrez une nouvelle magie pour Dagga. La nuit tombée, vous arrivez sur une petite terrasse avec vue sur Lindblum. Descendez et vous découvrirez alors le vaisseau de Branet dans le ciel. Lindblum est attaquée et partiellement détruite.

Lindblum

Vous retournez alors à Lindblum, dans le quartier commerçant, avancez et vous apprendrez que le château tient encore debout. Un conseiller vous amène alors voir le roi Cid. Ce dernier vous explique que Kuja est à l'origine de toutes ses attaques et qu'il faudrait le détruire. Kuja se trouve sur un autre continent et Cid vous donne un passage pour vous y rendre. Sauvegardez, et fouillez bien la ville avant de sortir et de vous rendre aux marais.

Retour aux marais

Dans les marais, avancez et vous retrouverez Kweena qui a été épargnée par le bombardement sur Clayra. Kweena se rejoint à vous. Retournez à l'entrée du marais, allez sur votre droite et Kweena s'éloignera un peu de vous, trouvant par hasard l'entrée du passage menant sur ce nouveau continent. Entrez dans le passage et avancez. Vous serez alors poursuivi par un monstre, fuyez, évitez les pièges sur le pont qui sont destinés à vous faire perdre du temps. Si vous combattez le monstre une attaque magique suffira à l'affaiblir mais vous ne pourrez l'anéantir. Vous rencontrez ensuite une guerrière venue récupérer le pendentif royal. Un nouveau combat éclate. Après l'avoir battue, elle prendra la fuite. Continuez à avancer et fouillez les lieux tout en utilisant les divers systèmes de déplacement afin de sortir de cette caverne et atteindre le nouveau continent.

Le continent extérieur

Avancez sur ce nouveau et magnifique continent pour apercevoir une ville sur un pont. Rentrez-y. Fouillez-le entièrement et reposez-vous. Lors de différentes ATE, vous découvrirez un mage rentrant dans ce village mais parvenant par la suite, en dépit de vos efforts, à s'enfuir. Vous apprenez ensuite que ces mages vivent dans une forêt au sud et vous décidez de vous y rendre. De retour sur la carte du Monde, contournez la montagne pour pouvoir rentrer dans la forêt en question. Une fois dedans, allez à droite, encore à droite, à gauche puis à droite afin de parvenir à entrer dans le village.

Le Village des mages noirs

A votre arrivée dans le village, votre groupe se sépare. Fouillez bien le village, faites vos emplettes puis allez à l'auberge. Tout le monde vous rejoint et vous préférez vous reposer. La nuit, Bibi sort voir et parle à ses congénères...

Le lendemain matin, vous apprenez que le Dragon argenté par lequel se déplaçait Kuja avait été vu dans le nord. Vous allez donc vous rendre dans la partie nord de ce continent. Vous devez passer par le chemin situé près du magasin d'armes, malheureusement les gardes refusent votre passage car vous devez assister à un mariage entre un homme et une femme. Allez donc voir le prêtre et acceptez de vous marier. Mais la cérémonie est troublée par des cris de villageois. Au moment d'emprunter le chemin maintenant que vous êtes unis, vous apercevez une fille dénommée Eiko et un Mog qui semblent être poursuivis. Après avoir faits connaissance avec elle, vous décidez de la ramener chez elle. Continuez donc votre chemin en récupérant les trésors jusqu'à arriver à un énorme arbre. Le sol se met alors à trembler et un nouveau monstre apparaît. Utilisez la magie de glace et de puissantes attaques pour le vaincre facilement. Vous arrivez ensuite à une intersection. Prenez le chemin de droite pour ramener Eiko à sa maison.

La Tribu d'Eiko

Après une longue discussion, Eiko vous invite à venir dîner. Pendant qu'elle prépare le repas, allez voir Kweena près de la fontaine et Bibi. Sauvegardez aussi si désiré. Essayez ensuite de rentrer dans la maison et un Mog vous dira que ce n'est pas encore prêt et vous emmène dans un lieu privilégié. Allez chercher Dagga avant de vous y rendre. Après avoir observé ce mur avec insistance, retournez chez Eiko. Pendant le repas, vous apprenez qu'elle est la dernière invocatrice de sa tribu. Après le repas, lorsque vous la rejoignez dans la cuisine après avoir débarrassé, vous parlez de l'Arbre de Iifa et lui demandez un moyen pour y rentrer mais Eiko hésite à vous aider car c'est très dangereux. Reposez-vous ensuite puis le lendemain partez en direction de l'arbre d'Iifa. Retournez donc au croisement où vous avez affronté le boss et prenez la direction gauche.

L'arbre d'Iifa

Arrivé à l'arbre, votre seul moyen d'y rentrer est de demander de l'aide à Eiko. Cette dernière s'exécute et ouvre le passage dans l'arbre. Remarquez au passage la quantité de brume ici, cet arbre semble bien être la cause de toute la brume sur l'autre continent. Rentrez donc dans l'arbre et sauvegardez. Avancez ensuite sur la plate-forme au milieu et vous déclencherez accidentellement un ascenseur. Avancez ensuite dans les entrailles de l'arbre en prenant les trésors sur votre passage. Arrivé en bas vous allez assister à une série de phénomènes étranges. Continuez à descendre, et tout va se mettre à trembler. Un monstre, responsable de ce brouillard va communiquer avec vous. Vous devez le tuer pour faire disparaître tout ce brouillard. Il ne présente pas de grosses difficultés et vous le battrez facilement. Une foi battu, tout tremble encore plus fort. L'arbre est désormais purifié et la brume dissipée. Après la discussion avec Bibi, un Mog vient alerter Eiko du vol d'un précieux objet dans son village. Vous la suivez donc...
De retour à son village, vous apprenez que la Pierre sacrée a été volée. Après que Eiko soit partie prier, vous entendez un cri en discutant. Bibi vient vous avertir que Eiko a été enlevée par la guerrière et qu'elle se trouve au mur des invocations. Elle vous demande le pendentif royal pour qu'elle libère Eiko. Alors que Bibi s'exécute un inconnu surgit, engagé lui aussi par la reine Branet. Mais bizarrement ce dernier libère Eiko et refuse d'aider la reine et ses associés. La guerrière fuit alors abandonnant le joyau auparavant volé. Ce mystérieux inconnu, du nom de Tarask, qui va la sauver, vous lance un défi afin de tester votre niveau de combat. Attaquez-le normalement et pensez à utiliser la magie blanche de Dagga. Vous récupérez ensuite le joyau et laissez Tarask partir. De retour chez Eiko, pour vous remercier, elle décide de se joindre à vous afin de vous aider. Le lendemain, au moment de repartir vers l'arbre, Tarask revient vous voir et se joint lui aussi à vous soucieux de savoir d'où vient la force démesurée de Djidane.
En retournant à l'arbre d'Iifa, vous allez apercevoir Kuja. Préparez-vous et rapprochez-vous de lui pour finir par entamer le dialogue. Kuja se veut le responsable de cette guerre mais aussi le créateur des mages noirs. Soudain arrive le vaisseau de guerre de Branet qui compte se débarrasser de Kuja, dernier obstacle à sa domination totale du monde de Gaia. Elle demande à ses mages de préparer un sort pour anéantir Kuja, qui semble lui sûr de sa victoire. Dagga décide d'aller récupérer une nouvelle invocation pour aider sa mère. Vous l'accompagnez mais la nouvelle invocation obtenue est insuffisante. Les mages invoquent donc Bahamut qui attaque Kuja et le blesse légèrement. Kuja décide de passer à l'attaque...
Après la cinématique, vous retrouvez Branet mortellement blessée. Vous retournez à Alexandrie grâce au bâteau et là, Dagga se recueille sur la tombe de sa mère et devient la nouvelle reine d'Alexandrie.

Disque 3

Alexandrie

L'aventure se poursuit dans la ville d'Alexandrie, désormais dirigée par Dagga. Après les différentes scènes vous donnant des informations sur chacun des personnages, balladez-vous dans la ville pour faire des rencontres, des jeux ou encore assister à une représentation théâtrale. Vous descendez ensuite à Treno pour participer au tournoi de cartes, en passant par le passage souterrain dans le château d'Alexandrie.

Treno

Une fois à Treno, allez dans la salle de vente aux enchères afin de récupérer l'invocation Odin. Puis fouillez la ville avant de vous rendre dans le bâtiment pour participer au tournoi de cartes. Commencez par vous inscrire au tournoi et participez-y. Entre les matches, vous obtiendrez des informations sur vos alliés... Le dernier duel de cartes va vous opposer avec le roi Cid venu ici pour jouer et aussi pour tester son nouveau moyen de transport fonctionnant sans brume ! Votre discussion est alors interrompue par Eiko qui va annoncer qu'un grand danger menace Alexandrie. Kuja est arrivé à Alexandrie et prévoit l'extermination de cette ville. Bahamut attaque alors Alexandrie.

L'attaque

Après les différentes scènes, vous incarnez Beate et Steiner. Dirigez-vous là où se trouve Kuja. Vous incarnez ensuite Dagga qui s'est réveillée. Vous devez vous diriger en direction de la musique que vous entendez en empruntant le bon chemin. En haut de la tour, Dagga arrive dans un lieu qu'elle ignore. C'est alors qu'arrivent Djidane et ses amis grâce au vaisseau du roi Cid. Le pendentif de Eiko brille tout comme celui de Dagga. Eiko et Dagga se retrouvent alors ensemble pour accomplir leur devoir. Bahamut est réduit en cendres sous les yeux de Kuja. Un inconnu surgit alors et s'explique avec Djidane. Kuja ne sait pas de qui il peut s'agir mais a des doutes. Vous dirigez ensuite la bande de Cid et des alliés qui entrent dans le château. Montez à la cime pour rejoindre Dagga et Eiko, pensez à sauvegarder au passage. Djidane ordonne ensuite à tout le monde de quitter le château de peur que Kuja le détruise. Les murs et le sol tremblent de plus en plus. Sortez. Alexandrie est détruite.

Lindblum

Vous reprenez ensuite connaissance à Lindblum, la ville est en pleine reconstruction. Après les différentes vidéo et discussions, vous allez devoir récupérer des potions dans la ville. Pensez aussi à fouiller la ville pour trouver d'intéressants trésors. Vous décidez ensuite de partir en direction du village des mages noir. Allez au rez de chaussé du château et embarquez en direction du village des mages.

Le Village des Mages

A votre arrivée dans le village, ce dernier semble désert. Vous apprenez alors que tous les mages sont partis avec Kuja, mais les mages restants ne veulent pas vous dire où ils sont partis. En allant voir le mage à l'entrée, Bibi parviendra à le convaincre de lui dire où se trouve Kuja. Ressortez ensuite du village et allez à l'Est.

Le désert

En allant à l'est, vous allez arriver dans le désert et plus précisément à un palais. Vous allez y trouver Kuja qui vous a tendu un piège, et vous propose un marché. Pour que vos amis restent en vie vous devez lui ramener une Pierre Gulug. Il va se charger de vous emmener là où se trouve la Pierre, et accepte que vous soyez accompagné par 3 de vos amis (prenez Steiner, Tarask et Freyja). Vous êtes ensuite téléporté dans le vaisseau qui va vous transporter vers le continent où se trouve cette Pierre.

OeilVert

Une fois arrivé sur le nouveau continent, dirigez-vous directement dans la ville de OeilVert. Sauvegardez et rentrez dans la cité. Fouillez partout pour trouver de nombreux trésors et des informations sur l'histoire de cette ville. Prenez ensuite le passage de droite, et avancez jusqu'à arriver dans une pièce obscure avec une statue au milieu. Actionnez la statue qui va s'ouvrir et dévoiler la Pierre recherchée par Kuja. Au moment de vous en emparer surgit un nouveau monstre.

Pensez à la volet avant de l'attaquer et utilisez beaucoup la magie de Tarask. Emparez-vous ensuite de la Pierre. Vous prenez ensuite le contrôle du roi Cid. Allez sur votre droite pour participer à un défi afin de récupérer une clé. Vous devez ensuite équilibrer une balance avec des poids. Vous pourrez ensuite utiliser la clé trouvée pour libérer vos amis des cellules où Kuja les a enfermés. Après les discussions, empruntez le même chemin que les mages précédemment pour vous rendre dans le Palais du Désert.

Le Palais du Désert

Le principe de ce palais est très simple, vous devez allumer toutes les chandelles. Aussi, pensez à bien fouiller tout le palais. Le boss ne vous présentera lui aussi aucune difficulté, Tarask et sa magie vous seront d'une précieuse aide. Vous allez ensuite être téléporté dans un nouvel endroit... Djidane est alors de retour vers Kuja qui le guide à lui et lui demande d'apporter la Pierre demandée. Soudain, tous ses alliés rentrent en jeu, Eiko se fait kidnapper par Pile et Face et Cid va combattre pour la libérer. Pendant ce moment de trouble, Kuja vole la Pierre à Djidane. Vous vous lancez ensuite à sa poursuite, mais il est trop tard. Vous pouvez par contre emprunter un nouveau chemin qui était bloqué auparavant. De retour sur la carte du Monde, il vous faut aller à Esto Gaza, ville située plus au sud.

Esto Gaza

Arrivé au village, vous apprenez en parlant au prêtre que des mages, mais aussi Pile et Face et Eiko sont passés par là en direction du mont Gulug, un volcan. Après avoir modifié votre équipe, partez en direction du Volcan (achetez de nouvelles armes et d'autres équipements au passage). Une fois arrivé au Volcan, fouillez les lieux, et prenez le chemin de droite. Descendez au bout grâce à la corde. Fouillez la nouvelle zone où vous vous trouvez puis poussez le levier situé non loin de là trois fois vers le bas pour libérer l'accès à un nouveau passage. Avancez ensuite, triomphez des ennemis vous bloquant la route et vous apercevrez Eiko, Pile et Face tentant de lui subtiliser ses invocations, mais en vain. Un Mog viendra alors protéger Eiko, un combat éclate et Eiko pulvérise Pile et Face. Kuja décide alors de prendre la fuite et Bibi veut le suivre. Djidane essaie de l'en empêcher lorsque soudain Pile et Face se réveillent et fusionnent. Pensez à les voler et à utiliser des remèdes contre leur magie de poison. Vos entendrez ensuite une voix féminine qui se révèle en fait être celle de la femme du roi Cid qui était prisonnière. Puis le Roi Cid retrouve sa véritable apparence.

Retour à Lindblum

De retour à Lindblum, vous assistez à une réunion au cours de laquelle la femme de Cid vous révèle tout ce qu'elle sait au sujet de Kuja. Après les séquences ATE et diverses discussions, vous prenez place dans un nouveau vaisseau en direction du château d'Ipsen permettant de se rendre dans le monde de Kuja. En route, faites escale à Daguerro afin de trouver des marchands et obtenir de bons objets. Faites aussi quelques levels-up Direction maintenant le château situé à l'ouest.

Le château d'Ipsen

Avant d'entrer dans le château, Tarask vous lance un défi, il compte trouver la clé dans le château en étant seul de son côté. Formez alors votre équipe et rentrez. Sauvegardez et avancez. Puis descendez au niveau inférieur puis avancez en escaladant échelle après échelle. Vous arrivez ensuite dans une pièce avec une statue. Essayez de l'activer, la bouger, mais en vain. Choisissez ensuite de vous reposer et Djidane, en s'appuyant, faire pivoter la statue. Récupérez le trésor puis montez au niveau supérieur via l'ascenseur. Vous arrivez dans une nouvelle salle, Tarask vous a devancé. Récupérez ensuite les 4 miroirs situés dans le mur. Faites ensuite demi-tour et là un monstre surgit. Pensez à le voler avant de l'attaquer et privilégiez la magie de Feu face à lui. Retournez ensuite à l'entrée du château, et passez par la nouvelle porte apparue. Vous allez alors arriver dans une salle avec des pots. Vous devez déplacer tout d'abord celui de droit là où vous pouvez, puis celui de gauche à droite, celui du milieu à gauche et enfin celui de droite au milieu. Vous récupèrerez alors l'objet que vous convoitiez tant! Ressortez ensuite du château et à votre surprise, Tarask n'est pas encore sorti! Vous décidez alors d'aller le chercher. Rentrez de nouveau dans le château et vous le retrouverez au niveau inférieur. Il semble surpris que vous veniez le chercher... Ressortez ensuite avec lui du château. Une fois à l'extérieur, après vous être concerté avec vos amis, vous devez vous séparer en 4 groupes et vous rendre à chacun des endroits indiqués. Dagga et Eiko doivent se rendre au sud de Ipsen, au sanctuaire de l'eau. Tarask et Freyja doivent eux se rendre dans le volcan au sanctuaire du feu, Bibi et Steiner au sud de Oeil Vert au sanctuaire du vent. Quant à Kweena et vous, allez au sanctuaire de la terre situé au sud du Palais du Désert.

Le sanctuaire de la Terre

Avancez dans ce sanctuaire pour déposer votre miroir. Les 3 autres groupes s'apprêtent à faire de même lorsque des monstres se réveillent. Chaque groupe va alors devoir affronter un gardien. Lors de votre combat avec Djidane et Kweena, pensez à voler le boss avant de passer à l'offensive. Ressortez ensuite du sanctuaire, le miroir placé, et allez récupérer vos alliés qui ont eux aussi accompli avec succès leur mission.

L'île Shimmering

Direction maintenant cette île pour passer dans un autre monde, en vous en approchant, vous semblez être attiré par cette dernière, approchez-vous en toute confiance pour vous téléporter dans le monde de Kuja. Arrivé dans ce monde vous allez trouver une jeune-fille qui semble vous fuir. Suivez-la en prenant les trésors et vous arriverez dans un village qui semble vide. La princesse évanouie après la cinématique, Steiner se propose de l'emmener se reposer et vous demande de partir explorer ce village. Avancez et vous découvrirez des villageois, mystérieux, et qui vous sont semblables. Vous avez un mauvais pressentiment. Après les nombreuses discussions sur vos origines et autre, vous avez le contrôle de Eiko. Allez à l'entrée du village, là où une entrée était bloquée, pour rejoindre Djidane qui veut aller au château de Garland, afin de découvrir les mystères de son existence. Après de longues explications, Djidane ne sait plus que penser s'apprête à attaquer mais s'évanouit. Heureusement que ses amis viendront le sauver et l'aider. Après quelques combats et une sauvegarde, vous allez lutter contre un Dragon. Ce dernier utilise une puissante magie et dispose d'une très bonne résistance. Pensez à le voler avant de passer à l'attaque. Garland qui veut avoir le contrôle absolu de ce mont passe à l'attaque. Volez-le, avant de l'attaquer. Ses attaques sont puissantes mais il est lent, profitez-en donc pour régénérer vos personnages dès que cela est nécessaire. Garland battu, Kuja se retrouve avec tous les pouvoirs et décide d'en finir avec vous en passant à l'assaut. Volez-le avant de lutter. Ses attaques magiques sont assez moyennes et vous n'aurez pas trop de mal à le battre. A la fin du combat, il lance une attaque dévastatrice qui vous affaiblit énormément. Il s'apprête alors à vous achever lorsque Garland, encore en vie l'interrompt. Il vous faut fuir avant que le combat éclate. Fuyez de ce monde pour retourner dans celui de Gaïa. Le monde de Kuja sera anéanti, mais peut-être que Kuja aura survécu...

Disque 4

Retour au village des Mages noirs

Le monde de Gaïa est de nouveau rempli de brume. Vous décidez de déposer les génomes que vous avez récupérés précédemment dans ce village. Pensant que Kuja décide d'en finir avec ce monde, vous préférez l'affronter vous-même au lieu de causer la panique générale.

L'arbre Iifa

Montez ensuite dans votre vaisseau pour vous rendre à l'arbre Iifa et rentrez dedans par la voie des airs. Vous allez devoir affronter de nombreux ennemis mais tous vos alliés sont présents afin de vous faciliter la tâche. Au bord de votre périple à bord de votre vaisseau vous allez combattre un boss particulièrement résistant, avant de continuer votre chemin à pied en direction d'un château. Vous pourrez y sauvegarder et changer votre équipe. Avancez ensuite dans le chemin par la seule voie, et vous vous retrouverez dehors, avancez encore et en arrivant sur un pont un nouveau boss fait irruption. Lui aussi s'avère être très résistant et puissant. Avancez encore pour retourner dans le château, récupérer de nouveaux trésors, et sauvegarder. Vous vous retrouverez ensuite de nouveau à l'extérieur, avancez et en montant un escalier en face de l'oeil de l'Invincible, un autre boss fera irruption. Ce dernier est semblable au précédent si ce n'est que ses attaques magiques ne sont pas dans le même registre. Approchez-vous ensuite de l'oeil pour arriver dans une nouvelle salle. Avancez encore pour arriver face à une cascade. Sauvegardez. Avancez pour vous retrouver sous l'eau, continuez votre progression puis pendant l'ascension de nouveaux escaliers, un autre combat fait rage. Ce boss est très coriace et il sera long et pénible d'en venir à bout. Pendant le combat, assurez-vous qu'un de vos personnages s'occupe de soigner les autres. Continuez ensuite à avancer, sauvegardez, puis vous arriverez dans une salle avec différentes portes. Empruntez celle du milieu pour lutter face au dernier des 4 boss de ce lieu. Volez-le et attaquez de manière classique, attention toutefois, si un de vos personnages a un niveau multiple de 5, il mourra pendant le combat à cause

d'une de ses attaques. Continuez à avancer et vous progressez alors dans le vide. Rapprochez-vous de la lueur pour entrer dans un autre royaume. Avancez tout droit jusqu'à arriver dans le repère de Kuja. Sauvegardez. Vous allez ensuite combattre face à un terrible boss. Ce dernier est très résistant et quasiment toutes ses attaques sont mortelles. Ce boss battu, sauvegardez, régénérez-vous, et adoptez votre équipement le plus puissant.
Votre combat final contre Kuja va pouvoir commencer.

Le Combat face à Kuja

Ce combat ne sera pas une partie de plaisir, les attaques de Kuja étant terribles, vous serez dans l'obligation de consacrer un de vos personnages à soigner les autres et lui-même. Le combat risque de durer, soyez patient.

L'Affrontement final

Préparez-vous à en finir. Vous allez lutter contre Necron, qui sera votre dernier adversaire. Utilisez la même tactique que précédemment pour l'attaquer. Toutefois ce boss possède de très bons sorts de défense et des attaques dangereuses. Bon Courage !
Le combat remporté, vous serez téléporté hors de ce monde qui sera réduit à l'état de poussière.

Final Fantasy Tactics : The War of the Lions

© Ubisoft / Square Enix 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VAINCRE GAFGARION

Pour ce boss facilement, dépouillez-le de tout son équippement avant le combat, puis transformez-le en prêtre ou en tout autre créature faible.

TROUVER DES ARMES PUISSANTES

Dirigez-vous vers le Deep Dungeon pour trouver une zone de combats aléatoires, et enchaînez les batailles jusqu'à ce que vous vous retrouviez face à des ninjas. Eliminez rapidement tous les ninjas jusqu'à ce qu'il ne reste que la fille, et attendez qu'elle vous lance une arme. Si tous vos personnages possèdent la compétence Catch, vous pourrez récupérer l'arme. Répétez cette astuce pour obtenir différentes armes.

RÉCUPÉRER FACILEMENT DES OBJETS

Lorsqu'un personnage puissant, comme Gafgarion rejoint votre groupe, modifiez sa classe afin de récupérer ses armes et tous ses objets.

PLUS DE JOB POINTS

Assurez-vous de posséder dans votre équipe un mediator avec la Talk Skill Threaten ainsi qu'un Monk. Allez faire un combat dans les plaines Mandalia pour rencontrer un chocobo. Ne tuez pas l'oiseau, mais débarassez-vous des ennemis qui l'entourent. Faites un threaten plusieurs fois et frappez-le jusqu'à ce qu'il soit en situation critique. Il se soignera et ira dans un coin. Placez les deux personnages dont vous voulez augmenter les JP à côté de l'oiseau pour le coincer et placez le Monk en diagonale du chocobo à l'horizontale de vos deux personnages. Avec vos persos, frappez le chocobo, il se soignera pour se redonner de la vie. S'il vous frappe, soignez vous à votre tour avec le Monk. Si vous êtes proche de tuer le chocobo, passez votre tour pour ne rien faire. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez obtenu le nombre de JP souhaité.

TROUVER CLOUD

Dans le chapitre 4, avant d'aller à Orbonne Monastery, rendez-vous au bar de Zeltennia et choisissez d'écouter la rumeur au sujet de l'île maudite (Cursed Island). Allez à Zarghidas Trade City et achetez une fleur à Aerith puis allez à Goug Machine City. Entrez dans le bar de Goland Coal City et écoutez la rumeur du fantôme de Colliery (Ghost of Colliery). Allez ensuite à Lesalia Imperial Capital. Beowulf se joindra à votre équipe. Retournez à Goland Coal City et combattez quatre fois. Lorsque vous sauvegardez le Holy Dragon, faîtes en sorte qu'il vous rejoigne et vous obtiendrez un objet appelé "Zodiac Stone". Retournez une nouvelle fois à Goug Machine City et un géant de fer sortira de la boule. Battez-le dans le temple de Nelveska pour recevoir la seconde pierre du zodiaque. Revenez à Goug Machine City. La deuxième pierre activera la machine qui invoque Cloud. Assurez-vous d'être dans l'histoire après la dispute entre Dycedarg et Adramelk à Igros Castle. Rendez-vous à Zarghidas et protégez Cloud du groupe de voleurs. Ce personnage mythique de l'univers FF, rejoindra alors votre équipe. Il débutera en tant que Soldier d'un niveau assez faible. Pour le rendre puissant, il vous faudra obtenir la matéria Blade. Elle lui permettra d'utiliser ses Limit Breaks. Cette matéria se trouve au sommet du volcan Berubenia. Utilisez la capacité de Chemist "Item Find" pour atteindre le sommet.

PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir Mustadio dans votre groupe pour débloquer ces personnages durant le chapitre 4 en remplissant les conditions indiquées.

Beowulf

Lisez les rumeurs à Goland, allez à Lesalia, puis acceptez d'accompagner Beowulf à Goland. Il vous rejoindra définitivement après une série de batailles.

Biblos

Il vous rejoindra lorsque vous aurez traversé les 10 étages de Deep Dungeon.

Cloud

Allez à Goug après avoir rendu forme humaine à Reis, pour voir Cloud s'enfuir vers Zarghidas. Terminez Igros, puis rendez-vous à Zardigas et remportez le combat.

Dragon Reis

Accompagnez Beowulf à Goland Coal City. Reis sera sauvé durant la dernière bataille.

Human Reis

Lisez les rumeurs à Zeltennia, achetez une fleur à Zarghidas, et retournez à Goug. Remportez la nouvelle bataille à Zeltennia pour que Reis prenne forme humaine et vous rejoigne.

Worker 8

Après avoir sauvé Reis à Goland, revenez à Goug Machine City pour que Worker 8 vous rejoigne.

BALTHIER

Voici les conditions à respecter pour débloquer Balthier, personnage de FFXII. Dès que vous arrivez au chapitre 4, rendez-vous à Gariland. Ecoutez les rumeurs concernant le "Rash of Thefts" à la taverne. Passez à la taverne de Merchant City of Dorter et lisez la note intitulée "A Call for Guards". Quittez la ville pour accéder directement à un combat que vous remporterez avec l'aide de Balthier. Il rejoindra ensuite votre groupe.

SOUND TEST (VERSION US)

Commencez une nouvelle partie en entrant **PolkaPolka** comme nom de joueur. Vous débloquerez ainsi le Sound Test.

Final Fantasy VII

© Sony / Squaresoft 2009

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Midgar, l'attaque du premier réacteur

Après la vidéo d'introduction avancez le long du quai, exterminez les 2 gardes et tournez à gauche. Avancez ensuite et discutez avec vos 3 complices. Vous faites entre autre connaissance avec votre chef, Barett. Franchissez la porte, tournez à droite et avancez. Au bout du chemin, franchissez la nouvelle porte, avancez et rentrez dans le réacteur. Avancez encore, parlez aux 2 complices et l'une de ces personnes débloque la porte. Avancez un peu, demandez à ce que votre complice vous ouvre les portes suviantes, entrez dans l'ascenseur et descendez au niveau inférieur. Avancez, descendez le long de l'escalier, avancez encore, descendez le long de l'échelle, prenez la potion. Vous récupérez donc votre premier objet, la potion, cet objet vous redonne 100 HP. Continuez ensuite votre progression en descendant le long des 2 prochaines cellules. Vous voici au sein du réacteur, avancez le long du seul chemin disponible, descendez le long de l'échelle, avancez encore, prenez la matéria verte, puis avancez encore. Clad place alors la charge explosive destinée à réduire en poussières le réacteur. Ceci étant fait, le gardien des lieux, un scorpion vous attaque. Aucune difficulté pour le battre, prenez simplement garde à ne pas l'attaquer lorsque sa queue est en l'air sinon il ripostera et son attaque sera dévastatrice. Le scorpion battu, vous récupérez une nouvelle arme pour Barett, équipez-la lui. Faites ensuite rapidement demi-tour, sauvegardez si voulu, pensez à délivrer votre complice bloqué en haut du réacteur. Arrivé en haut du réacteur, demandez de nouveau à vos coéquipiers de débloquer les portes, avancez, une vidéo se déclenche, le réacteur est détruit.

Midgar, les taudis

Après le passage dans le train, suivez votre chef, progressez le long du chemin puis de l'escalier et vous rencontrez Aeris. Parlez-lui, acceptez de lui acheter une fleur. Avancez ensuite vers le bas, prenez la potion au passage, des gardes finissent par vous interpeller. Evitez-les et avancez, évitez de nouveaux gardes puis à l'écran suivant vous êtes encerclés. Une vidéo se déclenche et vous parvenez à vous enfuir. De retour avec les membres de votre groupe discutez avec Barett, puis avec Jess (assis à côté de la fenêtre) et encore à Barett. Au bout de votre périple, suivez vos équipiers pour vous rendre au quartier général d'Avalanche. Vous arrivez dans le bar et retrouvez Tifa. Parlez un peu avec elle, donnez-lui la fleur achetée précédemment, parlez ensuite avec vos complices, puis retournez voir Tifa, et choisissez de prendre un verre. Ensuite, approchez-vous du flipper et descendez dans le quartier général situé au niveau inférieur. Après la discussion remontez au niveau supérieur, et prenez la direction de la porte. Tifa intervient, une scène se déclenche. Puis vous recevez votre salaire : 1500 Gils. Le lendemain, quittez cet endroit (discutez avec vos compagnons avant de sortir, Barett fixe le prochain point de rencontre). Sortez dehors, et visitez le quartier. Fouillez les magasins, achetez des objets si nécessaire et parlez à tout le monde pour apprendre des techniques et comprendre le système des matérias. Direction ensuite la gare, montez dans le train. Durant la scène exposant le
plan d'assaut une vidéo se déclenche. Changez rapidement de wagon 4 fois de suite pour échapper à la sécurité. Sautez ensuite hors du train, vous retombez sur les rails.
Avancez le long du chemin, et vous êtes bloqué par un système électrique. Observez le décor sur la droite, il y a une ouverture, sautez dans le trou. En bas prenez l'éther,
avancez sur la droite et descendez le long de l'échelle. Descendez encore plus bas, gravissez la première échelle sur la gauche, avancez, vous retrouvez Jess en train de surveiller les lieux. Avancez encore, prenez la potion, allez sur la gauche et descendez le long de l'échelle. Avancez un peu, sauvegardez, prenez la tente et grimpez le long de l'échelle suivante.

En haut laissez-vous glisser dans le toboggan sur le côté, avancez le long des escaliers, vous arrivez dans le nouveau réacteur.

Midgar, l'attaque du second réacteur

Ce réacteur est similaire au premier, aucune difficulté donc, utilisez le même mode de progression. En bas avancez, et placez votre charge explosive. Faites nesuite rapidement demi-tour, remontez, utilisez l'ascenseur. En haut avancez, prenez l'éther dans le coffre et avancez encore. Vous arrivez face à 3 interrupteurs. Placez-vous devant celui où il n'y a personne et actionnez-le en même temps que Barett et Tifa pour débloquer la porte. Sauvegardez votre partie, avancez encore et vous êtes pris au piège. Il est grand temps d'affronter le boss de ce réacteur. Aucune méthode particulière pour le vaincre,
pensez à utiliser votre magie de régénération en cas de problème majeur. Le robot vaincu, il explose et Clad se trouve projeté dans le vide, faisant une longue chute.

Midgar, le secteur 7

Vous reprenez connaissance dans une église, discutez avec Aeris, dites que vous vous rappelez d'elle (tout de même !) et elle engage la discussion. Cette dernière est troublée par l'arrivée d'hommes mystérieux dans l'église. Acceptez d'être le garde du corps
d'Aeris, suivez-la et franchissez la porte. Avancez encore, au bout du chemin sautez sur le nouvel escalier, et avancez encore. Franchissez le trou, Aeris essaie de faire de même mais chute. Dites-lui d'attendre, et poussez rapidement les tonneaux en hauteur sur les soldats la menaçant. Aeris parvient ensuite à vous rejoindre, avancez encore jusqu'au toit de l'église et descendez sur la terre ferme en sautant de toit en toit. Avancez sur la gauche, sauvegardez, avancez un peu et allez vers le haut à l'intersection. Vous voici dans un nouveau quartier marchant, fouillez-le et achetez des objets, armes, matérias si voulu.
Localisez ensuite le bus (sur la droite, il s'agit en fait du magasin d'armes) et allez à droite. Vous voici devant la maison d'Aeris. Fouillez son jardin pour trouver quelques objets intéressants puis rentrez dans la maison. Discutez avec sa mère puis avec elle, elle décide de vous accompagner, acceptez (vous n'aurez de toute façon pas le choix) et passez la nuit chez elle. Durant la nuit, une fois réveillé, faites comme la mère d'Aeris vous l'a
demandé, quittez silencieusement la maison. Dehors faites demi-tour vers l'intersection et prenez le chemin à gauche. Vous retrouvez Aeris qui s'était doutée de votre plan. Avancez un peu vous avez un mini-parcours à franchir. Avancez, traversez le petit pont (poutre en fer), descendez au niveau inférieur, avancez le long du tunnel, remontez légèrement sur la gauche (via la barre), avancez et descendez le long de la planche. Avancez encore un peu, vous voici proche de votre destination, choisissez toutefois de garder Aeris avec vous. Peu après vous apercevez Tifa, suivez-la sur la droite, vous voici au quartier marchand.

Midgar, le quartier marchand, la demeure de Don Cornéo

Fouillez ce quartier, achetez des objets et dormez à l'auberge pour récupèrer tous vos HP et MP. Allez ensuite en bas de ce quartier, puis à droite. Avancez, discutez avec les personnes et vous apprenez où se trouve Tifa. Retournez dans le quartier marchand, allez tout en haut, direction le palais de Don Cornéo. Malheureusement vous êtes un homme et vous ne pouvez rentrer. Aeris vous propose alors une bonne solution, vous déguiser en femme! Il vous faut tout d'abord des habits, allez au magasin de vêtements, parlez à la fille, elle a besoin de son père pour vous préparer une robe. Allez voir ce dernier au bar, parlez-lui et il accepte, amusé, de vous faire une robe. Direction le magasin et vous obtenez une robe. Un
nouveau problème se pose, vous devez trouver une perruque. Allez dans le centre sportif, parlez à la personne au centre, et vous devez relever un défi avec succès pour obtenir la perruque. Vous devez faire le maximum d'assouplissements. Ce défi gagné, vous obtenez votre perruque. Direction maintenant le restaurant, passez une commande et lorsque le cuisinier vous demande votre avis validez la réponse 2. Vous obtenez alors un ticket. Direction la pharmacie, échangez ce ticket et vous obtenez un médicament. Retournez au bar, allez vers les toilettes, elles sont occupées par une personne malade. Donnez-lui le médicament et pour vous remercier elle vous donne du parfum. Ressortez du bar, allez voir le vendeur dans le magasin de matérias. Acceptez de lui rendre service, rendez-vous à l'auberge, prenez une chambre. La nuit tombée, levez-vous et achetez les objets du distributeur (un à 200 Gils). Retournez vous coucher, le lendemain apportez l'objet au vendeur, et il vous remet un bijou. Retournez dehors, allez en

bas du quartier, vers l'entrée, parlez à tout le monde et vous obtenez un code vous permettant d'accèder dans la mystérieuse maison sur la droite du quartier (là où vous avez appris où se trouve Tifa). Retournez à cet endroit, et rentrez dans la maison. Choisissez une chambre, peu importe laquelle, parlez à la fille et vous obtenez de la lingerie. Allez ensuite vous changer au magasin de vêtements puis rendez-vous au palais de Don Cornéo en haut du quartier. Vous pouvez rentrer dans le palais, discutez avec le réceptionniste. Une fois ce dernier parti montez le long des escaliers à votre droite et avancez le long du couloir. Franchissez la porte au bout, descendez le long de l'escalier et vous parvenez à retrouver Tifa (prenez l'éther au passage). Remontez ensuite les escaliers et vous voici de retour dans le couloir. Rentrez par la double-porte dans le bureau de Don Cornéo. Ce dernier choisit une des 3 personnes, normalement ce devrait être vous.
Après la scène vous vous retrouvez tous les trois face à lui, et vous tombez dans son pièce, une trappe s'ouvre. Vous reprenez connaissance dans les égouts, un nouveau boss arrive.

Midgar, les égouts, la destruction du secteur 7

Il s'agit cette fois-ci d'un alligator. Il n'est vraiment pas fort, utilisez la magie de feu (surtout pas l'eau) pour en venir à bout. Attention toutefois, ce dernier lance une attaque avant de mourir. Avancez ensuite dans les égouts, prenez la matéria et ressortez via l'échelle. Vous voici dans le cimetière des trains. Allez à droite, grimpez sur le train et prenez l'éther. Redescendez, passez à droite de ce train, avancez vers le haut. Dès que vous êtes bloqués, rentrez dans le train puor le déplacer, avancez encore un peu, et déplacez le nouveau train. Enfin, allez sur la gauche, vous revoici au quai de la gare. Avancez à gauche, une vidéo se déclenche, le pilier du secteur 7 menace de cèder, c'est l'oeuvre de la Shinra. Avancez vers le haut, puis parlez à Wedge après la petite vidéo. Rentrez ensuite dans la zone sécurisée et grimpez le long des escaliers pour monter en haut de ce pilier. Là, Barett vous attend, et Reno des turks vous attaque. Prenez garde à ses attaques qui paralysent vos personnages; pour y remédier, attaquez le personnage atteint, le sort sera brisé. Reno battu, il pose une bombe et prend Aeris en otage. Il est trop tard pour désamorcer cette bombe, allez sur la droite, pendez-vous au câble pour quitter cet endroit. Après la vidéo, le pilier s'est effondré, le secteur 7 condamné. Après la discussion allez en bas, prenez la matéria sentir, et retournez dans la maison d'Aeris. Marlène attend son père, ce dernier décide de vous aider à sauver Aeris. Après une nuit de repos retournez à Wall Market, allez dans le magasin d'armes et achetez les batteries (à la personne de gauche). Approchez-vous ensuite de la demeure de Don Cornéo, allez à droite de cette dernière et grimpez le long du câble. En haut, placez une première batterie pour faire tourner l'hélice et ainsi débloquer le passage, avancez encore, placez les autres batteries pour débloquer le chemin et vous arrivez au QG de la Shinra.

Midgar, la tour Shinra

Choisissez de rentrer discrètement, allez sur la gauche du QG et rentrez par la petite porte. Montez les nombreux escaliers, vous arrivez à l'étage 59. Eliminez les 3 soldats et vous obtenez la carte pour accèder à l'étage 60. Grimpez à cet étage via l'ascenseur, allez sur la gauche et rentrez dans la salle. Notez sur la droite la présence de statues et de gardes qui font des rondes derrière. Vous devez avancer tout en vous cachant derrière ces statues (déplacez-vous au moment où les gars bougent). Guidez ensuite les 2 autres personnages (de la même manière) et montez au niveau supérieur (attention, la moindre erreur lors de vos déplacements et des gardes vous attaqueront. De plus vous devrez tout recommencer depuis le début). A l'étage suivant discutez avec toutes les personnes. Un employé vous demande ce que vous cherchez ici, répondez ... (2ème possibilité), il croit que vous êtes le réparateur et vous remet la clé de l'étage 62. Montez donc à l'étage 62, allez sur la gauche et rentrez dans le bureau du maire (une personne se tient devant la porte). Il vous demande un mot de passe, répondez "Mako" et vous obtenez la carte d'accès à l'étage 65 ainsi que la matéria El Base. Arrivé à l'étage 63, rentrez dans la salle en bas à droite, placez votre coupon et vous avez l'autorisation d'ouvrir 3 portes. A vous de choisir celles que vous désirez, cet étage ne vous permet que de gagner des bonus. Ceci étant fait, montez au niveau suivant. Reconstituez la maquette de Midgar en plaçant les morceaux manquants (cachés dans les coffres), puis montez à l'étage supérieur (passez celui où se trouve la salle de gym, il n'y a rien d'important). Vous arrivez vers la salle de conférence, allez dans les toilettes à gauche, rentrez dedans et grimpez dans le conduit d'aération.
Avancez en direction de la salle de conférence et écoutez la discussion entre le président de la Shinra et ses collaborateurs. Suivez ensuite Hojo, gravissez les escaliers derrière-lui. Dans la nouvelle zone, avancez vers la gauche, sauvegardez et utilisez l'ascenseur. Arrivé au niveau 67, avancez un peu, vous retrouvez Aeris. Après la petite vidéo, vous faites connaissance d'un nouveau compagnon, un spécimen rare nommé Rouge XIII. Malheureusement un nouveau boss vous attaque, exterminez-le, puis prenez la matéria Talents de l'ennemi dans la cellule où se trouvait

Aeris. Montez ensuite sur la petite passerelle, parlez au collaborateur d'Hojo, il vous remet une carte. Prenez ensuite les potions
en bas de l'écran puis rendez-vous l'ascenseur du 66ème étage (descendez au niveau inférieur à la passerelle, allez à droite et descendez le long des escaliers.
Arrivé dans l'ascenseur, les Turks vous interpellent et vous conduisent auprès du président de la Shinra. Après avoir fait connaissance et appris des informations concernant la terre des Anciens,
vous voici en prison. Parlez à vos équipiers puis reposez-vous. A votre réveil, la porte de votre cellule est ouverte, le garde tué. Parlez à Tifa puis libérer vos amis (la clé des cellules se trouve sur le garde). Allez ensuite sur la gauche, utilisez l'ascenseur, avancez sur la droite, utilisez l'escalier pour monter au niveau supérieur. Choisissez l'un
des deux escaliers pour monter dans le bureau du président. Là, vous découvrez le président tué, par Séphiroth. Sans tarder son fils arrive en hélicoptère, sortez de ce bureau par la porte sur le côté, avancez et vous rencontrez Rufus. Après la discussion, vous prenez le contrôle du groupe qui ressort de la tour, descendez de quelques niveaux et prenez l'ascenseur en bas de l'écran. Un robot géant vous attaque alors, utilisez la magie ou les attaques de Barett (s'il est dans votre groupe) pour l'éliminer. L'attaque foudre se révèle très efficace. Vous reprenez ensuite le contrôle de Clad, vous allez devoir combattre Rufus. Le battre ne sera pas chose difficile, contentez-vous d'effectuer des attaques normales et d'utiliser la matéria Guérir (ou des potions). Rufus vaincu, une vidéo se déclenche et vous parvenez à vous enfuir de la tour Shinra.

Midgar, la poursuite

Vous êtes hélas très vite rattrapés, couvrez vos amis dans l'automobile en éliminant les soldats de la Shinra. Au bout de l'autoroute, un nouvel ennemi arrive. Le combat va être plus difficile que précédemment. Faites des attaques magiques avec 2 personnages et utilisez le 3ème pour régénérer les 2 autres (et lui aussi bien entendu). Ce combat gagné, vous décidez de quitter Midgar, direction Kalm.

Kalm

Une fois sur la carte du monde, effectuez quelques combats à côté de Midgar, vous obtiendrez ainsi le talent de l'ennemi Magique Matra (attaque exécutée par des robots). Direction nord-est ensuite, allez à Kalm. Commencez par explorer la ville, faites vos emplettes puis allez dans l'auberge. Grimpez à l'étage, rejoignez vos compagnons, vous leur racontez votre histoire et une longue vidéo se déclenche. Cette scène achevée, quittez la ville.

La ferme des Chocobos

Allez sur la droite et avancez jusqu'à trouver une ferme. Rentrez-y, avancez un peu et parlez à un Chocobo (2ème réponse). Vous obtenez ainsi votre première invocation, ChocoMog. Quittez ensuite cette ferme et effectuez des combats pour obtenir de l'expérience. Dès que vous avez dans les 2500-2600 HP, allez au sud, dans les marais.

Le Zoolom de Midgar

Impossible de traverser les marais sans tomber sur cet énorme serpent. Ces attaques ne sont pas très puissantes mais il possède une attaque spéciale, Bêta, qu'il fait lorsqu'il est sur le point de mourir, très puissante (vous l'apprendrez d'ailleurs au passage, il s'agit d'un talent de l'ennemi). Le serpent vaincu, allez vite au sud des marais et rentrez dans la grotte.
Une fois dans cette grotte faites quelques combats, vous tomberez sur un ennemi ressemblant à un dragon, vous pourrez ainsi apprendre le talent de l'ennemi lance-flammes. Allez ensuite sur la droite, prenez les bonus, revenez à l'entrée de la grotte et allez sur la gauche. Nouvelle rencontre avec les Turks, sans violence cette fois. Une fois que ces derniers sont partis grimpez le long de la racine sur la gauche et sortez de la grotte. Vous voici de l'autre côté de la montagne. Avancez au sud, rendez-vous au Fort Condor.

Fort Condor

Etape facultative du jeu, mais assez intéressante. A votre arrivée, choisissez d'aider les membres de ce fort à se débarrasser des soldats de la Shinra. Grimpez le long de la corde, puis achetez des armes et objets. Reposez-vous, puis grimpez en haut du fort. Vous allez livrer un combat contre les forces de la Shinra sous forme de jeu de stratégie.

Achetez des unités et placez-les aux endroits voulus.
Les troupes, ou plutôt les monstres de la Shinra arrivent, envoyez vos soldats les attaquer. Le jeu n'est vraiment pas difficile. Vous récupérez ensuite l'argent restant, quittez ce fort, et allez au nord-ouest, à Junon.

Junon

Vous voici à Junon, dans les bas-quartiers. Avancez un peu et allez sur la gauche. Descendez sur la côte, vous trouvez une petite fille qui perd connaissance. Après une séance de réanimation, allez vous reposer dans la maison à gauche en rentrant dans la ville. Le lendemain, fouillez les diverses maisons et vous retrouverez la jeune-fille. Pour vous remercier elle vous offre une matéria d'invocation, il s'agit de Shiva. De plus elle décide de vous présenter son dauphin. Suivez-la sur la côte, et aidez-vous du daupin (à l'aide du sifflet) pour atteindre la plate-forme en hauteur. Grimpez ensuite le long du poteau, vous atteignez les hauts-quartiers de Junon. Avancez en direction de l'Aérostat, allez en bas, descendez via l'ascenseur, et passez par l'ouverture. Vous êtes interpellé par un chef soldat et devez vous habiller en soldat. Faites-le, ressortez du vestiaire et allez à droite. Dehors, vous voici dans les rues de Junon, avancez vers les autres soldats et vous rejoignez le défilé. Après une petite vidéo, et quelques exercices, retournez dans les rues de Junon, avancez tout en fouillant les magasins (achetez au passage les armes et matérias qui vous intéressent...). Arrivé au canon de Junon, vous allez devoir effectuer une parade militaire en honneur de Rufus.
Appliquez-vous, vous pourrez ainsi obtenir quelques objets fort sympathiques (voleur fou, ...). Une vidéo se déclenche ensuite et vous voici à bord du bateau en direction de la Costa Del Sol.

La traversée

Vous prenez le contrôle de Clad dans les câles du bateau. Parlez à tous les marins et vous trouverez Aeris (cachée en marin pour échapper aux gardes). Grimpez ensuite sur le pont via l'escalier, avancez sur le côté et allez parler au vigile, il s'agit de Tifa. Allez ensuite à l'avant du bateau, sur le petit pont et vous verrez Rouge XVIII. Parlez-lui, redescendez le long de la petite échelle (notez la présence d'un marin sur la gauche qui vous empêche d'aller plus loin. Retournez ensuite dans la câle, reparlez à Aeris, puis remontez sur le pont, à l'avant du bateau. Le marin n'est plus là, vous pouvez encore progresser. Vous apercevez alors Barett en train d'espionner Rufus et son chef militaire. La scène est interrompue par un signal d'alerte, un passage clandestin a été repéré à bord. Retournez sur le pont, (à côté de l'endroit où se trouvait Tifa), vos équipiers vous rejoignent, redescendez dans les câles, la porte de la salle des machines est ouverte, rentrez dedans. Allez tout de suite sur la gauche, grimpez au niveau supérieur, avancez, prenez le bonus puis redescendez. Allez au fond de la salle des machines, et parlez au marin. Une vidéo se déclenche alors et Sephiroth apparaît. Aucune discussion n'est possible avec lui, ce dernier ne se souvient plus de vous et envoie Jénova naissance afin de vous éliminer. Il s'agit d'un boss assez résistant mais pas très fort. Utilisez votre magie et des talents de l'ennemi comme bêta. Le combat gagné, ramassez la matéria d'invocation Efrit avant de quitter cette salle. Nouvelle vidéo, vous arrivez à Costa del Sol.

Costa del Sol

Après la petite vidéo vous voici au port. Direction la ville, elle n'est pas très grande, aussi fouillez-la bien. Vous pourrez acheter quelques objets mais surtout acheter une villa (200 000 gils) si vous possédez assez d'argent. Allez ensuite à la plage (sur la droite de la ville). Avancez ensuite sur la droite, retrouvailles avec le professeur Hojo, il a quitté la Shinra pour prendre des vacances. Après votre dicussion retournez dans la ville, allez dans la maison où se trouve Barett (en train d'admirer son costume de marin) et prenez une chambre. Le lendemain matin, vos amis sont partis, quittez cette ville (la sortie se trouve sur la gauche, en passant sous le pont.

En direction de Corel

De retour sur la carte du monde, allez au nord, vous trouverez vite un petit chemin entre les montagnes. Avancez le long de ce chemin, puis grimpez le long de la montagne. Redescendez de l'autre côté, vous arrivez au dessus d'un réacteur Mako, celui de Corel. Descendez le long du chemin sur la droite, longez le réacteur et quittez cet endroit par le sud. Vous voici sur un chemin de fer, avancez sur la droite tout en prenant les différents bonus (lorsque le chemin de fer se met à bouger sous vos pieds sautez pour éviter de tomber). Prenez à chaque fois le chemin du haut, et au bout du chemin se trouve une petite cabane. Rentrez dedans, actionnez le mécanisme et un pont se baisse. Faites alors demi-tour jusqu'à la précédente intersection, prenez le chemin du bas, avancez, traversez le pont et vous arrivez à

Corel.

Corel

Corel est la ville natale de Barett, il s'agit d'un endroit très pauvre mais les gens sont sympathiques. N'hésitez pas à écouter leurs histoires, elles sont intéressantes et vous permettront et d'apprendre beaucoup de choses sur la Shinra. Profitez aussi de cette ville pour faire des achats, les 3 stands de vente se trouvent en bas de la ville, vous pouvez acheter de nouvelles matéria mais aussi des armes plus puissantes. Ceci étant fait, avancez sur la gauche en direction du tramway. Après la discussion avec vos équipiers, direction le Gold Saucer.

Gold Saucer

Le Gold Saucer est un formidable parc d'attraction. Accessible tout au long du jeu, il vous permettra de vous détendre. Malheureusement les prix sont relativement élevés et vous ne pouvez payer en Gils. Commencez par vous approcher de l'entrée du parc, vous devez payer.
2 possibilités, achetez seulement un billet ou un pass valide à vie. Je vous conseille d'opter pour la deuxième solution. Rentrez ensuite dans le Gold Saucer. Après la petite vidéo retournez à l'écran où se trouvait le tramway qui vous a conduit ici. Regardez au fond à gauche vous apercevrez peut-être un homme (il apparaît environ 1 fois sur 10). Si ce n'est pas le cas, retournez dans le Gold, puis à cet écran, jusqu'à ce qu'il apparaisse. Allez alors le voir, il vous propose d'échanger vos gils contre des BP. Malheureusement le nombre est limité et vous allez devoir effectuer cela plusieurs fois pour obtenir assez d'argent. Rentrez ensuite dans le Gold Saucer (cette fois-ci pour de bon). Fouillez toutes les zones à l'exception du Battle Square. Vous apercevrez ainsi un stand de course de chocobos, des attractions mais vous ferez surtout la connaissance d'un étrange personnage, un jouet, nommé Caït Sith, qui se joindra à vous. Direction maintenant le Battle Square. Arrivé dans le bâtiment, vous constatez avec étonnement que les responsables de cet endroit ont tous été abbatus... Il est trop tard pour fuir, les responsables du Gold Saucer sont là et vous êtes arrêtés. Pour vous punir de ce crime, vous êtes jeté dans la prison du désert.

Le désert

Première chose importante à faire, quelques combats. Utilisez la matéria Manipuler de Caï Sith pour contrôler vos adversaires et apprendre plus facilement le talent de l'ennemi laser. Allez ensuite au sud. Arrivé dans la zone la plus "fréquentée", rentrez dans la maison sur la droite. Après la discussion, ressortez de cette maison et allez encore au sud. Rentrez dans le camion, en bas, vous demandez au responsable de cet endroit comment quitter cette prison. La seule solution est de gagner la course de chocobos, encore faut-il avoir le droit de participer à cette dernière. Ressortez alors de ce camion, allez au nord. Le petit portail sur la gauche est ouvert, franchissez-le vous arrivez dans le désert. Pour le franchir, je n'ai pas trouvé de chemin clé, il faut essayer, jusqu'à trouver la décharge d'automobiles. Allez ensuite au nord, Barett retrouve son vieil ami (ennemi maintenant), Dyne. Après la petite vidéo, un combat entre les 2 hommes fait rage. Utilisez principalement vos canons (et la vos limites) pour en venir à bout. Pour survivre, prenez tous les 7-8 coups une super potion. Une nouvelle vidéo se déclenche ensuite, vous voici de retour près du responsable des lieux, vous avez le droit de participer à la course de chocobos. Par chance, une dresseuse se propose de venir vous aider. Durant votre petit trajet en ascenseur, elle vous explique les règles de la course, rien de bien difficile. De plus, rassurez-vous, les concurrents ne seront pas spécialement forts. Dans la salle des Jockeys attendez le retour de la dresseuse, la course va ensuite débuter. Avant de quitter cette salle pensez à prendre la matéria d'invocation Ramuh posée par terre. Allez ensuite sur la droite, la course commence. Placez-vous en mode manuel, attendez d'avoir franchi la montée (en forme d'arc de cercle sur la droite) pour accélérer et passez premier. Gérez ensuite votre avance, accélèrez encore si nécessaire et vous n'aurez aucun mal à gagner la course. Vous êtes libre, de plus, par chance, vous recevez une lettre du responsable, qui s'excuse de vous avoir condamné injustement, il vous offre de petits cadeaux. Vous quittez ensuite le Gold Saucer et là, à votre surprise, vous êtes à bord d'une petite Jeep. Sortez de cette dernière et faites quelques combats aux alentours du Gold Saucer pour trouver des ennemis ressemblant à des magiciens et apprendre le talent de l'ennemi Roulette.

Yuffie

Remontez ensuite à bord de votre Jeep, allez au sud, traversez la petite rivière. Ressortez de votre Jeep et allez fouiller

les diverses forêts. Profitez-en pour apprendre le talent de l'ennemi Air de crapaud. Mais vous allez surtout pouvoir faire la connaissance d'une jeune-fille, Yuffie, qui une fois battue se joindra à vous après une petite discussion (réponse 2, 1 et 2). Ceci étant fait, explorez les environs pour trouver une ville ressemblant un peu à Midgar, il s'agit de Gongaga.

Gongaga

Vous voici dans la forêt à l'endroit de cette ville. Allez sur la droite, vous trouvez un réacteur Mako en ruines. Vous avez tout juste le temps de vous cacher que 2 repsonsables de la Shinra arrivent en hélicoptère. Après une petite discussion ces derniers repartent, fouillez le centre du réacteur (là où se trouvait Scarlett) et vous obtiendrez la matéria d'invocation Titan.
Retournez ensuite à l'entrée de cette forêt, allez sur la gauche. Encore une rencontre avec les turks, cette fois-ci le combat est inévitable. Ces 2 personnages sont assez redoutables, pour les battre utilisez vos invocations, de la magie et surtout des soins.
Continuez ensuite votre progression, à l'intersection allez à droite, vous voici dans le village. Explorez ce dernier, reposez-vous et faites vos emplettes. Puis retournez à l'intersection, prenez à gauche, ramassez la matéria jaune sur le sol puis quittez cet endroit. Remontez à bord de votre Jeep, allez sur la gauche, franchissez la nouvelle rivière au nord-ouest, puis avancez le long du Canyon jusqu'à ce que vous aperceviez une ville avec un observatoire, il s'agit de Canyon Cosmos.

Canyon Cosmos

Canyon Cosmos est la ville natale de Rouge XVIII (ou plutôt Nanaki, il s'agit de son vrai nom). Dès votre arrivée, Nanaki part voir son grand-père après vous avoir aidé à pénétrer dans la ville. Commencez par explorer sur la droite, allez sur la droite et explorez les différentes maisons creusées dans la roche. Vous pourrez acheter des objets et vous trouverez aussi une auberge. Profitez-en aussi pour localiser les emplacements de vos compagnons dans la ville. Retournez ensuite à l'entrée de Canyon Cosmos, gravissez l'escalier sur la gauche et rentrez dans la maison. Fouillez-la, progressez encore, vous allez trouver un magasin d'armes. Après avoir fait vos achats grimpez le long de l'échelle, continuez votre progression puis rentrez dans l'observatoire. Vous retrouvez Nanaki et son grand-père. Après la discussion retournez dans la ville pour retrouver un de vos compagnons (Caït Sith par exemple se trouve quelques niveaux en dessous). Parlez-lui et choisissez 2 équipiers. Retournez ensuite voir le grand-père de Nanaki, la démonstration peut commencer. Après cette scène retournez à l'entrée de la ville, allez sur la droite, vos amis vous attendent, assis autour du feu. Rejoignez-les et discutez avec chacun d'entre eux. Le grand-père de Nanaki descend alors vous chercher et vous prie de le suivre. Faites cela, il vous conduit dans une grotte bien mystérieuse. Descendez le long des cordes et échelles, puis arrivé en bas avancez. Fouillez les petites grottes pour trouver un interrupteur puis prenez la sortie en hauteur. Vous allez maintenant devoir traverser un mini labyrinthe. Il y a de nombreux coffres à prendre mais les ennemis sont redoutables. De plus, accédez à ces coffres vous obligera à faire de nombreux détours et le contenu de ces coffres n'est pas exceptionnel (quelques objets et sources). Avancez donc le long de ces chemins, un boss vous attend. Il n'est pas très puissant, utilisez vos invocations et vous en viendrez facilement à bout. Une nouvelle vidéo se déclenche ensuite, et vous en apprenez plus sur le passé de Nanaki. Il est maintenant grand temps de quitter cette ville, prenez la direction nord, vers Niebelhem.

Niebelhem

Ce village devrait vous rappeler des souvenirs. Hé oui Clad a vécu ici, toutefois depuis son départ les choses ont bien changé. Fouillez ce petit village, faites vos emplettes et passez une nuit à l'auberge. Le lendemain dirigez-vous dans le manoir au nord-ouest de la ville. Une fois dedans, restez dans le hall et faites quelques combats, vous apprendrez ainsi le talent de l'ennemi ???.
Localisez ensuite le coffre-fort et entrez le code suviant pour l'ouvrir : 36 vers la droite, 10 vers la gauche, 59 vers la droite, 97 vers la droite. Le coffre s'ouvre et un combat se déclenche. Pour éliminer ce boss utilisez votre magie poison, elle est particulièrement efficace. Ce boss battu, prenez la clé dans le coffre et la matéria d'invocation Odin. Descendez ensuite au sous-sol, avancez et entrez dans la première pièce sur la gauche. Vous trouverez un nouveau compagnon, Vincent, qui dort dans un cercueil. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous dise tout le temps la même chose. Ressortez ensuite de cette pièce, allez dans la bibliothèque. Avancez au fond de cette dernière, vous retrouvez Sephiroth et obtenez la matéria magie de destruction après son départ. Faites maintenant demi-tour, remontez au rez-de-chaussée, Vincent vous interpelle et vous rejoint. Quittez cette ville par le nord, direction les montagnes.

Les montagnes de Niebelhem

Etape très linéaire ces montagnes, il n'y a pas grand chose à trouver, excepté une arme pour Clad (première intersection). Avancez donc le long des sentiers, traversez le pont et vous arrivez vers 5 tubes verticaux. N'empruntez pas le premier, prenez d'abord les autres pour récupérer des bonus. Enfin, utilisez ce tube pour descendre, allez sur la droite, et éliminez le gardien (vous apprendrez au passage le talent de l'ennemi Trine).
Sortez ensuite de cette pièce par la gauche, fouillez la zone pour prendre des bonus puis retournez dans la salle du boss, empruntez la sortie de droite, vous avez traversé les montagnes. Marchez du côté ouest, puis allez au nord, vous atteignez un nouveau village.

Rocket Village

Commencez par vous reposer, puis faites vos achats. Allez ensuite dans la maison au nord-est du village, et contemplez l'avion. Une jeune-fille s'approche et entamme la discussion. Ressortez ensuite de cette maison, allez vers la fusée sur la gauche. Grimpez le long des échelons, parlez à Cid. Redescendez ensuite, retournez dans la maison où se trouve l'avion et reparlez à la jeune-fille. Une vidéo se déclenche, sortez observer les lieux puis retournez dans la maison, nouvelle scène un combat se déclenche. Les attaques de ce nouvel ennemi sont essentiellement magiques. Aussi utilisez des sorts tels que barrière magique, barrière, mini... Petite vidéo ensuite et vous vous enfuyez en avion. Vous êtes obligés de rejoindre la terre ferme près du Gold Saucer. Après votre atterrissage, retournez au Gold Saucer.

Retour au Gold Saucer, récupération de la clé

Direction immédiatement le Battle Square, Dio vous attend. Il accepte de vous donner cette clé si vous parvenez à franchir avec succès tous les défis qu'il vous impose, acceptez. Après quelques combats plutôt faciles, vous obtenez cette clé. Toutefois il est plus prudent de passer la nuit au Gold Saucer (cette nuit vous réserve d'ailleurs quelques petites surprises...). Le lendemain, retournez dans le continent est (Junon), faites quelques combats dans cette zone et manipulez les ennemis pour obtenir le talent de l'ennemi Vent Blanc. Allez ensuite au sud, direction le temple.

Temple des anciens

Il s'agit maintenant de traverser un vrai labyrinthe, avancez, tournez à gauche, avancez un peu, tournez à droite, descendez le long des escaliers, tournez à gauche, avancez encore, allez à droite, descendez le long d'un nouvel escalier, avancez un peu, prenez le trident dans le coffre, grimpez le long des lianes, allez à gauche et descendez le long des escaliers. Avancez, franchissez la porte, prenez le pistolet, et avec le vieil homme et suivez-le. Franchissez alors le grand couloir en passant sous les pierres, vous voici devant une étrange horloge. Allez dans les salles 4 - 5 - 7 et 8 pour obtenir des bonus puis dans la salle 6 et vous obtiendrez une clé (après avoir attrapé le vieillard). Utilisez-la pour progresser, nouvelle longue vidéo et Séphiroth envoie un dragon vous anéantir. Pour l'éliminer faites des attaques foudre et glace, utilisez aussi les matérias Ramuh, Odin et Shiva. Ce boss détruit, ramassez la matéria d'invocation Bahamut. Continuez votre progression, puis après la vidéo, retournez dans la salle de l'horloge et traversez-la de bas en haut. Dans la salle suivante un nouveau combat, toutefois plus facile que le précédent est inévitable. Profitez-en pour tester votre nouvelle invocation, dévastatrice ! Après la vidéo quittez cet endroit, remontez à bord de votre petit avion et allez au nord. Localisez le continent, accostez et chercher le petit village.

Le Village des ossements

Inutile de vous attarder ici, allez au fond de ce village, discutez avec les habitants et vous apprenez qu'Aeris est passée par là. Continuez votre progression, demandez à effectuer des fouilles pour trouver la harpe lunaire, nécessaire afin de traverser la forêt. Placez des hommes, lancez les fouilles,et le lendemain matin, avec un peu de chance, vous obtiendrez cette harpe. Si tel est le cas direction la forêt, sinon réessayez.

La forêt endormie

Avancez dans cette forêt jusqu'à ce qu'un message apparaîsse. Regardez ensuite sur la gauche, une matéria d'invocation est en train de rouler par terre. Ramassez-la, vous obtenez ainsi l'invocation Kjata. Avancez ensuite jusqu'à la quadruple intersection. Allez tout d'abord à gauche, rentrez dans la maison, prenez les bonus puis faites demi-tour.

Allez ensuite à droite, rentrez dans la maison, prenez les nouveaux bonus, et reposez-vous. Vous êtes réveillé au milieu de la nuit, retournez à l'intersection et avancez cette fois-ci. Avancez jusqu'au nouveau bâtiment. Rentrez dedans, gravissez les escaliers, prenez la matéria, puis redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez alors l'escalier au centre (transparent) pour descendre. En bas, avancez un peu, sauvegardez. Petite vidéo puis nouveau combat contre Jénova, privilégiez cette fois-ci les attaques classiques. Profitez de cet ennemi pour apprendre le talent de l'ennemi Scaphandre (plutôt puissant, voire même très puissant contre les ennemis de feu). Jénova vaincue, une nouvelle vidéo se déclenche, fin du CD1.

CD 2

Avancez un peu, tournez à gauche. Vous apercevez Sephiroth, suivez-le. Gravissez les escaliers en forme d'épines, avancez, vous rentrez dans une grotte. Avancez et grimpez le long du roc au niveau du deuxième espace entre 2 rochers sur la droite. Vous arrivez de nouveau dans un petit labyrinthe. Allez tout d'abord à gauche, puis en haut, à droite, en bas (prenez l'hypnocouronne dans le coffre) puis remontez, allez à gauche, et enfin en haut. Prenez le bracelet éclair, redescendez légèrement, allez à droite. Au bout montez et allez à droite, prenez le mégalixir, allez à gauche, puis en haut et enfin à gauche. Vous arrivez à une échelle, descendez-la, prenez la matéria super-magie, puis remontez. Revenez à votre point de départ en hauteur montez encore le long de l'échelle, avancez sur la droite et sortez de cette grotte. Prenez la source dans le coffre sur la droite et avancez. Vous revoici sur la carte du monde. Avancez à l'ouest, puis allez au nord, vous arrivez dans un nouveau village.

Village glacier

Commencez par fouiller le village et achetez de meilleures armes dans le magasin sur la gauche. Allez ensuite au fond du village, dialoguez avec l'homme (réponse 1) et Elena des Turks arrive. Petit jeu vous devez éviter ses coups (flèches directionnelles). Quoi qu'il en soit, vous vous réveillez dans une petite maison. Ressortez de cette dernière, allez dans la maison juste à droite et parlez au garçon qui est tombé. Il vous donne sa planche. Ressortez de sa maison, et allez au fond du village. Parlez au villageois, demandez-lui des explications et élancez-vous. Après une petite course en snowboard et un petit accident en fin de parcours vous reprenez connaissance. Allez à l'ouest puis au nord-ouest, à l'ouest, et au nord. Traversez la petite grotte (prenez l'élixir au passage), allez au nord puis à l'est. A l'intersection suviante allez au sud, puis encore à l'est. Traversez le petit pont en bois et allez à droite. Alelz à l'est et vous arrivez vers un sapin. Descendez d'un écran et allez à l'ouest. Avancez vers le lac, prenez la potion. Allez ensuite sur la rive gauche et touchez l'eau. Retournez à l'est, avancez et allez au sud (prenez la matéria au passage posée sur la neige). Allez ensuite au nord, revenez à l'ouest et vous rencontrerez sur le chemin une grotte. Rentrez-y, discutez avec la personne et battez-la, vous obtenez la matéria d'invocation Alexandre. Ressortez de la grotte, allez à l'ouest puis au nord. Avancez et rentrez dans la grotte tout en haut. Avancez, gravissez les escaliers et franchissez la porte. Avancez, prenez la pierre et utilisez-la pour débloquer le chemin à l'entrée de cette grotte. Faites ensuite demi-tour et empruntez le chemin ainsi dégagé. Avancez, tournez à droite, avancez encore puis tournez à gauche. Avancez, prenez les bonus et passez dans la zone suivante. Repérez les stalactites au plafond, vous devez les éliminer pour qu'ils tombent sur le sol et créent ainsi un passage. Faites ceci et avancez. Vous devez maintenant escalader la montagne. Pensez à augmenter votre température corporelle avant de vous lancer dans cette ascension. Allez en haut puis sur la droite, rentrez dans la grotte. Approchez-vous de la personne sur la droite, un monstre vous attaque. Eliminez-le en utilisant la magie adéquate (sur chaque tête), puis retournez dehors. Continuez votre escalade sur la droite après avoir retrouvé cette mystérieuse personne. Une vidéo se déclenche, descendez le long de la montagne, puis prenez la matéria d'invocation Néo-Bahamut après la discussion. Continuez votre progression, traversez le champ magnétique (lorsqu'il s'éclaircit), avancez encore, passez le champ suivant. Vous retrouvez enfin Sephiroth... Petite scène et nouveau boss à combattre. Eliminez-le en utilisant votre dernière invocation et Odin. Continuez ensuite votre progression, franchissez le nouveau champ, avancez, discutez avec votre équipe, nouvelle et longue vidéo.

Retour à Junon

Après la nouvelle vidéo vous dirigez Barett. Courez dans la chambre à gaz et essayez de libérer Tifa. Impossible, quittez cet endroit avec la vidéo, vous retrouvez Caït Sith. Courez sur la droite et retournez sur l'aéroport en haut de Junon. Avancez en direction du haut-vent. Vous prenez ensuite le contrôle de Tifa. Libérez-vous rapidement du siège et fermez le gaz. Essayez d'ouvrir la porte, nouvelle vidéo, une Ame attaque Junon. Sortez de la chambre à gaz via la brèche et dirigez-vous vers le sommet de Junon. Une membre de la Shinra vous interpelle, rendez-lui sa gifle (hé oui!),

Barett arrive et vous parvenez à vous enfuir. Vous voici sur le haut-vent. Direction la cabine, discutez avec tous vos équipiers. Prenez le contrôle du haut-vent, il est temps de partir retrouver Clad.

A la recherche de Clad

Direction le sud-est en haut-vent. Localisez la ville au milieu de la grande forêt, atterrissez et allez-y. Vous contrôlez Tifa et apprenez que Clad se trouve ici. Courez à l'hôpital et vous retrouvez effectivement Clad. Malheureusement ce dernier est mal en point, suite à son séjour dans le Mako. Tifa décide de rester avec lui, vous pouvez contrôler un nouveau personnage. Retournez dans cette ville, faites vos emplettes puis remontez à bord du haut-vent, direction Costa Del Sol. Posez-vous à côté de la ville, allez au nord, avancez le long du chemin (vous l'avez déjà emprunté pour vous rendre à Corel). Avancez et escaladez la montagne jsuqu'à vous retrouver vers le réacteur. Descendez au niveau inférieur et dirigez-vous vers l'entrée de ce réacteur. Arrivé en bas, un train sort du réacteur à pleine vitesse et se dirige à Corel. Il est nécessaire de l'arrêter à temps. Vous montez à bord d'un autre train, actionnez correctement les leviers pour atteindre la vitesse maximale. Une fois le train arrêté à temps, passez la nuit à Corel et discutez avec les habitants, vous obtenez la matéria Ultima. Allez maintenant sur le continent Ouest, vers Utaï.

Utaï

A votre arrivée sur ce continent Yuffie vous vole vos matérias. Décidément, vous ne pouvez lui faire confiance. Avancez rapidement au nord le long du chemin tout en éliminant les différents ennemis. Fouillez la ville, faites vos emplettes puis approchez-vous du pot à côté du bar. Vous retrouvez Yuffie, poursuivez-la et vous parviendrez à la coincer. Une fois ce problème réglé, allez vous reposer puis le lendemain allez au nord-ouest dans ce village, rentrez dans la grande tour. Acceptez de relever le défi avec Yuffie et éliminez les 5 ennemis successifs. Vous obtenez la matéria d'invocation Leviathan. Quittez ensuite cette ville, retour sur le continent et plus précisément à Fort Condor.

Retour à Fort Condor

Décidément les troupes de la Shinra sont coriaces. A peine rentrées dans cette ville, elles se préparent à donner un nouvel assaut. Gagnez une fois de plus et attendez un peu. Le lendemain, l'oeuf éclot au sommet du fort et vous obtenez la matéria d'invocation Phénix. Quittez ensuite cet endroit après avoir fait quelques achats si nécessaire et remontez à bord du haut-vent. Retournez maintenant voir Clad et Tifa.

Clad guéri

Retournez dans l'hôpital et parlez à Tifa. Une scène se déclenche et un dragon attaque la ville. Eliminez-le (attaques glace et invocation Shiva) puis quittez la ville (vidéo). Une nouvelle scène se déclenche, discutez avec les différents Clad, différents flash-backs se suivent et Clad réapparaît, guéri, il retourne à bord du haut-vent. Retournez à Junon.

Nouveau retour à Junon

Vous revoici dans les bas-quartiers. Avancez, payez le soldat (10 gils) pour utiliser l'ascenseur et atteindre les hauts-quartiers. Avancez jusqu'à la partie sous le canon. Allez sur la gauche et entrez dans l'ascenseur. Descendez au niveau inférieur, avancez le long du chemin tout en éliminant les différents soldats et le boss, vous montez automatiquement dans le sous-marin, un petit jeu se déclenche. Vous devez éliminer le sous-marin ennemi en moins de 10 minutes. Rien de bien difficile, nouvelle vidéo, fouillez les fonds sous-maris pour trouver la matéria. Localisez au passage l'avion englouti, rentrez dedans, allez dans la pièce principale et fouillez l'avion, vous trouvez la matéria d'invocation Hadès. Puis remontez à bord du haut-vent et retournez à Rocket Village.

Retour à Rocket Village

Avancez rapidement en direction de la fusée. Un nouveau combat contre la Shinra s'engage. Exterminez les soldats et Rude puis grimpez dans la fusée. Retirez la matéria en exécutant le code suivant : rond, carré, croix, croix. Ceci étant fait retournez à Utaï via le haut-vent.

Retour à Utaï

Allez directement au fond du village, escaladez le flanc de la montagne, prenez la matéria et éliminez le dragon (utilisez des invocations telles que Bahamut ou Néo-bahamut). Remontez à bord de votre haut-vent et partez faire un tour à Canyon Cosmos. Toutefois, avant d'entrer dans la ville, allez dans la forêt en hauteur juste à l'est, vous récupèrerez dedans la matéria d'invocation Typoon.

Retour à Canyon Cosmos

Arrivé dans cette ville, allez directement dans l'observatoire, approchez-vous de la méga matéria rouge, touchez-la et vous obtenez l'invocation Bahamut Zero. Vous pouvez aussi en profiter pour faire fusionner toutes vos matérias de commandes en une seule, idem pour la magie et les invocatinos (vous devez toutes les savoir et au niveau maître). Quittez ensuite Canyon Cosmos et retournez là où se trouvait Clad. Après la vidéo, retournez à Midgar.

Retour à la Cité des Anciens

Une fois que Bugenhagen, le grand père de Rouge XIII, aura rejoint le pont du Hautvent, vous allez devoir retourner à la cité des anciens, là où Aéris est morte. Pour ce, rendez-vous près du village des ossements. A l´est se trouve une petite crevasse, posez-vous dedans avec le Hautvent et continuez à marcher jusqu´au bout de la crevasse, jusqu´au gros rocher. Une fois à la cité des anciens, prenez le chemin de gauche. Une fois sur le nouvel écran, rendez-vous en haut à droite de l´écran, pour accéder à un nouvel écran. Vous voilà arrivé. Bugenhagen rejoint le centre de la salle et vous parle d´une clé mystérieuse. Pour obtenir cette clé, il vous faut ressortir de la cité et vous rendre sous l´eau, sous la cité des anciens, grâce au sous-marin. Une fois en possession de la "clé des anciens", retournez voir Bugenhagen et admirez la cinématique d´Aéris. Vous recevez un coup de téléphone, vous devrez ressortir de la cité. Là, une arme sort de l´eau et fonce en direction de Midgar. Préparez-vous à l´affronter sur ses terres. Une fois battu, prenez le Hautvent et survolez Midgar, vous serez parachuté immédiatement.

Retour à Midgar

Etape très linéaire, avancez le long du seul chemin disponible, récupérez la matéria de commande, avancez encore, éliminez les Turks puis les différents boss (utilisez vos invocations et en particulier Bahmaut Zero). Après la nouvelle vidéo s'achève le disque 2, un disque très court.

CD 3

Première chose à faire avant d'achever ce jeu, récupèrez la dernière invocation, les chevaliers de la table ronde. Pour cela allez à la ferme des chocobos, suivez le guide de reproduction des chocobos. Partez de 2 chocos jaunes, obtenez-en un vert et un bleu, accouplez-les pour en avoir un noir, puis accouplez ce dernier avec un jaune de très bonne qualité (un tour au Gold Saucer s'impose pour avoir un bon Chocobo) et vous aurez un Chocobo d'or. Notez qu'il y a une très grande part de chance.
A dos de Chocobo d'or allez au nord-est de la carte du monde. Sur la petite île, franchissez l'ouverture et récupérez la dernière invocation. Essayez-la pour le plaisir, ravageuse...
Remontez ensuite à bord de votre haut-vent, direction la grotte nord, dernière étape de votre aventure.

La Grotte Nord

Le chemin menant en bas de cette grotte étant très linéaire, il n'y a pas de méthode particulière. Les combats se corsent toutefois, mais restent tout à fait corrects. Profitez de cette excursion pour apprendre de nombreux talents de l'ennemi, et en particulier boîte pandore. Arrivé en bas de cette grotte utilisez votre point de sauvegarde et préparez-vous à livrer 3 combats. Le premier combat est assez facile, utilisez les chevaliers de la table ronde en invocation-W et ce sera bon. Pour les combats suivants faites la même chose et faites mimer l'invocation par vos 2 autres personnages et vous n'aurez aucun mal à finir le jeu...

Fini ?

Hé non, le jeu n'est pas encore fini, rechargez à partir de votre précédente sauvegarde, ressortez de la grotte et partez explorer le monde. vous pourrez entre autre affronter les 3 terribles Armes (volantes, sous-marine et dans le désert), récupérez tous les bonus du Gold Saucer...

Final Fantasy VIII

© Sony / Square Enix 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-Propos

Note : Cette solution est une contribution de **Zashy**.

Elle contient le cheminement détaillé afin de terminer le jeu à 100%. Vous y trouverez l'emplacement de tous les magazines, des limit break et des G-Force sans oublier les cartes les plus rares du Triple Triad. Il est aussi fait mention des quelques quêtes secondaires et secrets du jeu.

Final Fantasy VIII est un peu particulier dans son système de leveling, puisque le niveau des monstres augmente en même temps que le vôtre (à quelques exceptions près, notamment certains boss). Le leveling pur est donc à proprement parler inutile voire dangereux si le système d'association n'est pas bien maîtrisé à côté. L'optique de cette solution est ainsi de prendre le moins de niveaux possible durant votre aventure tout en boostant au mieux vos personnages avec le système d'association.

Vous avez ensuite le choix à la fin du CD3 de poursuivre dans cette voie ou de faire au contraire du leveling jusqu'au niveau 100 afin d'apporter un peu de challenge pour la dernière ligne droite du jeu.

Le Triple Triad

Le Triple Triad est un jeu de cartes très important dans Final Fantasy VIII. Outre le fait que de nombreuses cartes sont à collectionner et que les plus rares font l'objet de différentes quêtes annexes, sachez que ces dernières peuvent aussi être transformées en divers objets très utiles durant votre aventure.

Ce qui suit vous explique certains points primordiaux à connaître à propos du Triple Triad.

Règles générales du Triple Triad

Il existe 7 règles qui diffèrent selon la région où vous vous trouvez, et qui peuvent se cumuler entre elles :

- Open : Balamb / BGU
Vous connaissez les cartes que votre adversaire a en mains.

- Identique : Timber / Fac de Galbadia / Deling City / Prison du désert / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs
Si vous posez une carte avec des chiffres identiques avec au moins deux des cartes qu'elle touche, alors elle retourne ces mêmes cartes.

- Plus : Fac de Trabia / village Shumi / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs
Si les sommes des deux chiffres sur deux côtés de la carte posée sont identiques, les cartes sur ces côtés sont retournées.

- Elémentaire : Dollet / Horizon / Ville d'Esthar
Certaines cases se voient attribuer un élément. Une carte jouée sur une telle case gagne +1 à ses quatre chiffres si elle est de l'élément correspondant. Dans le cas contraire, les chiffres diminuent de 1. Notez que cette règle n'affecte pas

les cartes retournées par les règles Identique et Plus, mais affecte les cartes retournées par Combo.

- Aléatoire : Dollet / Fac de Trabia / village Shumi / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs
Vos cartes ne sont pas choisies par vous-même mais tirées au hasard parmi votre collection.

- Mort subite : Horizon
En cas d'égalité, le jeu reprend à zéro. Chacun recommence avec les cartes qu'il a retournées, et le joueur ayant commencé joue cette fois-ci en second. Le jeu continue tant qu'il n'y a pas de vainqueur.

- Même mur : Ville d'Esthar
Si la règle Identique est active, les côtés du plateau de jeu sont considérés comme des A.

Note : la Base Lunaire, le Lunar Gate et le Pod de secours possèdent toutes les règles à la fois.

Au cours de votre voyage, ces règles vont se mélanger entre elles en fonction des régions que vous fréquentez. Le souci c'est que certaines règles compliquent énormément le jeu. Nous allons voir comment procéder pour choisir les règles par nous-mêmes.

Propagation des règles

Au début du jeu, Squall (donc le joueur) est considéré comme jouant avec les règles de Balamb. A chaque nouvelle région qu'il traverse, il conserve avec lui les règles de jeu de la précédente région qu'il va mélanger à celles de la nouvelle.

Pour comprendre ce fonctionnement, imaginons que Squall joue avec les règles d'une zone A et défie un joueur avec les règles d'une zone B. Il peut se passer aléatoirement différents cas de figures :

- Une règle de la région A est ajoutée à la région B, et vous devenez un joueur de la région B.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). Vous devenez un joueur de Dollet, et la ville possède dorénavant trois règles. Vous les conservez telles quelles jusqu'à la prochaine région.

- Une des règles de la région B est annulée et vous devenez un joueur de la région B.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). La règle Aléatoire ou Elémentaire disparaît, et vous devenez un joueur de Dollet.

- Vous devenez un joueur de la région B sans en modifier les règles.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). Vous devenez un joueur de Dollet et vous ne possédez plus la règle Open (elle reste néanmoins récupérable à Balamb).

- Rien ne se passe.

Si vous propagez une règle qui vous semble gênante, rechargez votre partie jusqu'à adopter uniquement les règles de la nouvelle région (Option 3) ou bien jusqu'à annuler la règle qui vous gêne (Option 2). Une fois le système compris, vous pouvez vous amuser à changer ou supprimer les règles de chaque région à votre convenance. Les méthodes les plus intéressantes sont quoi qu'il arrive expliquées tout au long de cette soluce. Vous pouvez également payer Ishtar, la reine des cartes, pour qu´elle ajoute une règle dans la région où elle se trouve.

Remarquez que vous pouvez annuler toutes les règles que vous " transportez " grâce à l'étudiant au port de la ville de Balamb. Vous repartez après avec la seule règle Open.

Note : Il y a deux écrans successifs lorsque vous défiez un joueur.
Outre le fait qu'ils permettent d'accepter ou de refuser un duel, chacun possède aussi un tout autre rôle fort intéressant :
- Si vous refusez le duel sur le premier écran, et ceci plusieurs fois de suite, vous allez finir par adopter les règles de la région sans les modifier.

- Si vous refusez le duel sur le second écran, vous allez influer sur les règles de la nouvelle région.
En résumé, si vous voulez récupérer les règles d'une région sans les changer, refusez le défi au premier écran. Si par contre vous voulez modifier les règles de la région, refusez le duel au second écran. Vous remarquez qu'il n'est donc pas nécessaire de réellement jouer une partie pour influer sur les règles générales.

Les règles d'échange

La règle d'échange permet de déterminer combien de cartes le vainqueur va pouvoir prendre à son adversaire en fin de partie. Il en existe 4 :
- One : le vainqueur choisit une des cartes de la main de son adversaire. Elle est active dans toutes les régions au début du jeu.
- Change : le vainqueur prend autant de cartes à son adversaire que la différence entre le score du gagnant et celui du perdant.
- Directe : peu importe l'issue du duel, chacun prend les cartes de l'adversaire qu'il a retournées.
- Totale : le vainqueur gagne toutes les cartes de son adversaire.

Bien que ces règles d'échanges changent aléatoirement au fil du temps, vous pouvez néanmoins les contrôler grâce à la quête d'Ishtar, la reine des cartes.

Ishtar, la reine des cartes

Cette quête, qui se déroule en plusieurs étapes, sert principalement à récupérer des cartes rares. Mais elle peut également vous servir à d'autres petites choses fort intéressantes.

Pour débuter la quête, vous devez rencontrer Ishtar à Balamb près de la gare, et la défier aux cartes. La suite des évènements est simple, à chaque fois qu'elle gagne ou perd une carte rare, elle change de ville. Il suffit de lui reparler après le duel pour connaître sa future destination.

Ce qui est intéressant, c'est qu'à chaque fois que vous la défiez, Ishtar modifie la règle d'échange de la région dans laquelle elle se trouve. Ainsi, il suffit de la défier autant de fois que vous le voulez jusqu'à avoir la règle d'échange que vous souhaitez dans cette région.

Encore mieux, il est possible de propager une seule et unique règle dans le monde entier, évitant ainsi de déplacer Ishtar de région en région pour y transmettre une règle d'échange spécifique à chaque fois. Pour cela, il faut :
- Jouer contre Ishtar jusqu'à tomber sur la règle d'échange désirée
- Vérifier contre un joueur de la même région si la règle d'échange a bien été propagée
- Jouer plusieurs parties dans cette région
- Retourner voir Ishtar. Si elle estime que vous avez suffisamment joué dans la région, elle vous annonce que cette règle va être transmise aux autres régions du monde
- Partir dans la région de votre choix

Félicitations, vous savez à présent influer sur les règles générales et les règles d'échange du Triple Triad !

1 - Premiers Pas

G-Force à récupérer : Shiva - Golgotha
Cartes rares : Aucune
Magazines : Occult Fan I

Après votre réveil à l'infirmerie, votre instructrice Quistis vient vous chercher. Dans la salle de cours, récupérez les G-Force Golgotha et Shiva en vous connectant à votre PC. Associez Golgotha à Squall, puis donnez-lui les commandes G-Force, Magie et Voler. En sortant de la salle, vous tombez sur Selphie. Acceptez de lui faire visiter la BGU, cela vous permet en même temps de connaître les infrastructures de l'université. Avant de descendre, pensez à récupérer vos premières cartes de jeu auprès de l'individu près de l'ascenseur.

Lorsque Selphie vous quitte, faites un tour à la bibliothèque pour récupérer l'Occult Fan I sur les premières étagères en face. Profitez-en pour parler à la fille à l'accueil qui vous énonce le règlement intérieur. Vers le fond des étagères se trouve une source de magie Esuna, volez-la. Passez ensuite à la cafétéria pour y voir une scène amusante. Si vous parlez à la serveuse de gauche, elle vous raconte l'histoire de son fils.

A présent, sortez de la BGU et n'oubliez pas de voler le sort Soin dans la source de magie que vous croisez. Une fois Quistis rejointe, écoutez attentivement son premier tutorial. Transférez maintenant Shiva sur Quistis et donnez-lui les mêmes commandes qu'à Squall.

2 - La Mine de Soufre

G-Force à récupérer : Ifrit
Cartes rares : Ifrit
Magazines : Aucun

Vous êtes à présent sur la mappemonde. Baladez-vous un peu afin de rencontrer vos premiers ennemis, qui vous permettent de voler la plupart des magies de base :
- Glacier / Morphée / Scan sur les Phantoms de la plage.
- Brasier / Scan sur les Emildeas des plaines et forêts.
- Foudre / Soin sur les Larvas dans les forêts.
Faites au minimum un stock de 100 Glaciers pour Squall, avec en plus quelques Soins et Scans pour vos deux personnages.

Attention ! Quand vous vous baladez dans les forêts, vous croisez parfois des T-Rex qu'il ne faut en aucun cas affronter ! Vous n'avez pas le niveau pour, fuyez donc. Ne tuez de toute façon pas d'ennemis pour le moment, une fois les magies volées, évitez simplement le combat en maintenant W et C par défaut (L2 et R2 sur PSX).

Lorsque vous vous sentez près, sauvegardez, puis direction l'ouest pour la Mine de Soufre. A l'entrée Quistis vous enseigne comment associer vos sorts. Mettez ainsi vos 100 Glaciers à la Mgi (Magie) de Squall. Devant les Templiers, choisissez 10 minutes qui sont largement suffisantes pour traverser la mine et vaincre la G-Force. Ne vous préoccupez pas des monstres à l'intérieur, ils n'apportent rien de particulier.

Le combat contre Ifrit est très simple. Il a 1068 HP, craint le froid et absorbe le feu. Utilisez Shiva pendant que Squall lance des Glaciers. Soignez-vous si nécessaire. Si vous souhaitez un score maximal pour l'examen Seed à venir, veillez à vaincre Ifrit à la dernière seconde de votre chrono. Vous devez pour cela suffisamment l'affaiblir puis lui lancer un ultime Glacier à 20 secondes de la fin du temps imparti. Le timing est primordial, même si vous avez droit à une tolérance de quelques secondes en réalité.

Vous voilà maintenant en possession d'une nouvelle G-Force, que vous associez à Squall. Sortez à présent et revenez sur la mappemonde.

<u>Débloquer quelques capacités très utiles</u>

Pour la suite, il est préférable de débloquer quelques capacités de G-Force. Pour ce faire, allez dans le menu, puis dans la section G-Force et sélectionnez la capacité à apprendre parmi leur liste. Le nombre de Points de Capacité (PdC) requis est inscrit à côté. Il vous faut en priorité :
- Shiva : [Turbo] - [Créa-Mgi-Gla]
- Golgotha : [Turbo] - [Carte] - [Créa-Mgi-Cél] - [Mode Carte]
- Ifrit : [Créa-Mgi-Inc] - [Vgr+20%] - [Vgr+40%]

Affrontez les Phantoms de la plage, qui sont un bon compromis pour minimiser le gain d'expérience tout en gagnant 6 PdC à chaque fois. Une fois la capacité [Carte] apprise, vous pouvez changer de méthode et transformer vos ennemis en cartes au lieu de les tuer. Cette pratique rend les gains d'expérience nuls, mais donne toujours des PdC à vos G-Force. Pour que la capacité [Carte] fonctionne, il faut baisser les HP du monstre sans le tuer, au moins de moitié (le taux de réussite de la compétence est proportionnel au nombre de HP retirés). Vous avez alors 95% de chances de le

transformer en carte à son effigie, et 5% de le transformer en carte à l'effigie d'un boss.

Cette méthode semble assez fastidieuse et longue, mais détrompez-vous !
Elle reste en outre très pratique pour ne pas faire de leveling inutile tout en boostant vos G-Force. Vous gardez ainsi le niveau des monstres le plus bas possible tout en augmentant la puissance de vos G-Force et les statistiques de votre équipe. Accessoirement, cela vous permet aussi de remplir votre collection de cartes. Que demander de plus ?
Bornez-vous principalement aux Phantoms, en usant une fois de plus de Golgotha lorsqu'ils sont encore sous terre. Si les 200 dégâts ne sont pas atteints pour chacun, frappez-les de quelques coups physiques puis utilisez enfin [Carte] sur eux.

3 - Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Timber Maniacs

Vous n'avez à proprement parler rien de pertinent à faire à Balamb pour le moment, mis à part récupérer le Timber Maniacs dans la chambre d'hôtel, sur la table près du point de sauvegarde. Notez que ces magazines ne peuvent être lus que sur votre PC à la BGU.

Faites tout de même un petit détour par la gare, et défiez Ishtar. Que vous confirmiez le duel ou non sur l'écran du Triple Triad, elle changera la règle d'échange de la région à chaque fois. Il est conseillé ici de modifier la règle initiale One par la règle Totale. Si lors de vos parties futures vous remarquez que la règle Totale a changé (notamment pour la règle Directe), réitérez simplement le processus précédent et défiez le chef de gare derrière Ishtar pour vérifier que le changement a bien été pris en compte.

Retournez à présent à la BGU.

4 - La BGU

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Minimog - Quistis
Magazines : Aucun

Après un nouveau tutorial sur les G-Force et une fois séparé de Quistis, prenez quelques instants pour commencer à jouer aux cartes avec tout le monde. Le gamin qui court dans le hall possède la carte rare Minimog. De même, défiez un fan de Quistis dans le fond de la cafétéria ou dans la salle de cours au premier étage afin de gagner la carte à son effigie.

Profitez-en également pour repasser à la bibliothèque, et parlez aux personnes présentes.
Lorsque vous vous sentez prêt, direction le dortoir pour vous changer.

<u>Débloquer des magies de haut niveau via les cartes</u>

Les capacités débloquées précédemment vont nous être utiles ici. Grâce au [Mode Carte], nous allons transformer des cartes en objets. Puis avec les capacités de création, changer ces objets en magies. Voici les cartes qui nous intéressent plus particulièrement :
- 1 carte Tikal => [Mode Carte] => 1 Gemma Luce => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Foudre X
- 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Tornade
- 1 carte Satyrux => [Mode Carte] => 1 Nunatak => [Créa-Mgi-Gla] => 20 Glacier X
- 1 carte Phantom => [Mode Carte] => 1 Fluide => [Créa-Mgi-Gla] => 50 H20
- 3 cartes Polyphage => [Mode Carte] => 1 Molaire => [Créa-Mgi-Inc] => 20 Brasier X

Notez que les cartes Draconus et Cariatide donnent l'objet Roc féerique, qui peut ensuite être transformé en 5 Brasier X, 5 Glacier X ou 5 Foudre X.

Ce sont des magies que vous trouvez normalement beaucoup plus tardivement dans le jeu, et qui vont vous donner un avantage indéniable pour la suite. Posséder 100 magies de chaque pour chacun des personnages est un peu long, contentez-vous de récolter pour le moment au minimum 100 sorts Tornade et 100 sorts Foudre X pour Squall.

5 - L'examen Seed à Dollet

G-Force à récupérer : Ondine
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Mars

Voici la démarche à suivre pour avoir le plus haut rang Seed à la fin de votre examen. Commencez par sortir de votre chambre et assistez au discours de Cid. Ensuite :
- Ne parlez surtout à PERSONNE, et partez sans plus tarder.
- Une fois en véhicule, ne sortez JAMAIS de celui-ci jusqu'à votre arrivée à Balamb.
- Dans le bateau, choisissez la dernière option après le briefing de Shu, puis obéissez à votre chef Seifer quand il vous demande de jeter un coup d'oeil dehors.
- Afin de maximiser le score en Attaque, vous devez tuer une centaine d'ennemis (75 suffisent normalement) UNIQUEMENT en les achevant par un coup direct d'un de vos personnages (et non une magie ou une G-Force).
- Afin de maximiser le score en Intelligence, évitez de fuir les combats.
- Lorsque Selphie saute en contrebas, ne la suivez pas mais faites plutôt le tour par la droite.

Bien que l'on doive obligatoirement tuer une centaine d'ennemis, il est possible néanmoins de ne pas gagner d'expérience. Il suffit pour cela de mettre les HP de Squall et Zell à zéro, puis de vaincre les soldats galbadiens uniquement à l'aide de Seifer. Ce dernier n'est pas à proprement parler un personnage fixe de votre équipe, profitez donc de lui et de son limit break pour combattre des soldats sur le pont. Petite remarque, vos G-Force vont enfin pouvoir prendre des niveaux même si vos personnages sont morts. Apprenez-leur ainsi de nouvelles capacités :
- Shiva : [Vgr-A] - [Dfs-A]
- Golgotha : [HP-A] - [Dfs-A]
- Ifrit : [HP-A] - [Turbo]
Après ce petit défi, continuez votre route pour tomber sur un Arconada, sensible à l'élément froid.

Une fois arrivés à la tour et séparés de Seifer, vos coéquipiers morts recouvrent automatiquement 1 HP. Soignez-les alors avec quelques potions. Lorsque Selphie vous rejoint, suivez-la (en faisant le tour par la droite, rappelons-le !) puis réorganisez vos associations. Entrez dans la tour et volez la magie Cécité dans la source. A l'étage, vous allez combattre Biggs et Wedge. Volez un maximum de sorts Esuna à Biggs, et accessoirement des magies Soin à Wedge si vous en manquez.

Une fois nos deux compères affaiblis, le véritable boss des lieux entre en scène. Sulfura n'est pas très difficile à vaincre, il a environ 3000 HP et il est insensible à la terre et au poison. Utilisez simplement vos G-Force et soignez-vous si nécessaire après son attaque Haleine Putride qui touche tous vos personnages. Profitez-en pour voler quelques magies Double, et surtout la G-Force Ondine.

Associez Ondine au personnage possédant Shiva. Vous avez à présent 30 minutes pour revenir sur la plage et quitter les lieux. Malheureusement, un nouvel ennemi vous bloque la route : Goliath. Lors du combat, blessez-le suffisamment avec l'élément foudre pour qu'il se mette en auto-réparation, moment où il faut alors fuir !

Mais le robot n'en a pas fini avec vous, et vous poursuit ensuite sur plusieurs écrans. Voici la méthode pour l'éviter et/ou ne pas perdre de points :
- Sur l'écran où Selphie a sauté auparavant, courez tout de suite vers la gauche.
- Sur l'écran suivant, il ne faut en aucun cas courir mais marcher tout le long (touche Z par défaut).
- Sur le pont, courez à droite jusqu'à entendre Goliath sauter. A ce moment-là, faites demi-tour jusqu'à ce qu'il ressaute de nouveau. Repartez alors à droite.
- Sur la place et tout en continuant de courir, adressez-vous au chien afin qu'il s'enfuie.

Continuez votre route jusqu'au pub, vous rencontrez l'équipe C. Vous avez alors trois possibilités :

- Vous cacher dans le pub : vous allez perdre des points et vous louperez une cinématique sur la plage.
- Suivre l'équipe C : une bonne option avec une jolie cinématique à la clé, mais vous n'aurez pas un rang Seed maximal.
- Affronter Goliath, le vaincre définitivement et obtenir un rang Seed optimal.

La troisième option est donc la meilleure, mais il faut vraiment être bien préparé pour en venir à bout. C'est ici que vos sorts de haut niveau entrent en jeu :
- Pour Squall, associez Ifrit puis Vgr+20% et Vgr+40%. Mettez Tornade en Vigueur et Foudre X en attaque élémentale.
- Sur un second personnage, associez Golgotha.

Ce boss est un peu particulier puisqu'il passe en phase d'auto-réparation après avoir perdu une certaine quantité d'HP, comme vous avez pu le voir dans le combat devant la tour. Mais son nombre d'auto-réparation est limité à 3.
Durant le combat, vous avez alors deux approches :
- Le blesser, le mettre en auto-réparation et attendre qu'il se régénère à chaque fois jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se réparer.
- Le blesser, le mettre en auto-réparation et le vider de ses HP. Il va quand même récupérer automatiquement toute sa vie trois fois de suite, mais cela accélère le combat.
Pour en venir à bout, assénez des coups physiques avec Squall tandis que vous invoquez à côté Golgotha et son [Turbo] (touche F maintenue, puis appuyez rapidement sur Q lorsqu'il n'y a pas de croix rouge sur la main. Select et carré sur PSX). Utilisez même le Renzokuken de Squall si nécessaire, qui peut lui vider ses 5672 HP en un seul limit break.

Goliath donne un item rare en fin de combat, parmi une liste de 4. Le plus intéressant est l'objet Tao, nécessaire à la conception d'une arme ultime, n'hésitez donc pas à recharger votre partie jusqu'à récupérer cet objet si vous êtes du genre perfectionniste.

Bravo, votre mission est une totale réussite et vous aurez un rang Seed optimal !

6 - Retour à Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Zell
Magazines : Aucun

Une fois revenu de votre mission, allez voir la mère de Zell. Parlez-lui une première fois, sortez puis rentrez de nouveau pour la défier aux cartes et gagner celle à l'effigie de son fils.

Direction la BGU. Dans le hall, Shu et Quistis font un petit débriefing avec le proviseur Cid. Partez ensuite vers la bibliothèque pour y croiser Seifer et parlez-lui.

Montez au premier étage et attendez que l'on vous appelle. Après la remise des diplômes, n'oubliez pas de parler à Cid pour obtenir le mouchard de combat. Il est disponible via le menu en faisant Tutorial, puis Aide et enfin Info. Après les applaudissements des élèves, vous pouvez voir vos résultats durant l'épreuve et surtout votre beau rang Seed de niveau 10.

Pour que le Comportement soit à 100, il doit rester au moins 25 minutes à votre chrono quand vous vous échappez de Dollet. Ce qui est un peu juste lorsque l'on veut vaincre Goliath. Cela n'a de toute façon pas de réelle répercussion sur le résultat final.

L'évolution future de votre rang se déroule ainsi :
- Tous les 100 points Seed vous gagnez un rang Seed.
- A chaque versement de salaire, vous perdez 10 points Seed.
- A chaque monstre tué par un personnage (et non une G-Force), y compris les monstres transformés en cartes, cela rapporte 1 point Seed.
- Les salaires arrivent tous les X pas du leader du groupe (X = constante du jeu).

Vous pouvez également répondre aux tests Seed via le menu, qui se composent d'une multitude de questions en tout genre.

7 - La nuit du bal

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Avril

Changez-vous, direction le bal en parlant à Selphie. Quistis finit par vous demander de la rejoindre dans la serre de combat. Faites un petit détour par le dortoir afin de vous changer de nouveau, puis retrouvez votre instructrice au lieu-dit qui vous enseigne tout d'abord comment associer vos magies mentales. Les autres accès sont de toute façon bloqués par les Templiers.

Lorsque vous êtes confronté aux monstres qui terrorisent la jeune fille, utilisez principalement Shiva avec son Turbo, mais profitez-en aussi pour leur voler un maximum de Cécité. De retour dans votre chambre, ramassez le FFF d'Avril.

8 - En route pour la première Mission

G-Force à récupérer : Nosferatu
Cartes rares : Seifer - Nosferatu
Magazines : Aucun

Sortez de la BGU pour y trouver le proviseur Cid. Il va vous donner votre première mission qui se déroulera dans la ville de Timber. N'oubliez surtout pas de lui reparler après le briefing pour qu'il vous donne l'objet Aladore. Allez à présent dans la bibliothèque pour parler au Seed prétentieux à l'accueil puis à la fille à la queue de cheval face à l'étagère. Montez au second étage de la BGU pour défier le proviseur aux cartes, et gagnez sa carte Seifer.

Maintenant sauvegardez dans le hall et activez l'Aladore. Vous devez combattre la G-Force Nosferatu, avec 7200 HP et une faiblesse au vent. Cet ennemi peut vite devenir une plaie si le joueur est mal préparé. Tout d'abord, Nosferatu possède trois attaques :
- Quart, qui enlève un pourcentage de HP d'un personnage, mais ne peut pas vous tuer.
- Gravija, qui enlève un pourcentage de HP de toute votre équipe, mais ne peut pas vous tuer.
- Une attaque physique directe, qui fait très mal et peut vous tuer.

La méthode pour le vaincre consiste à lui voler ses Quart, les stocker puis lui relancer. Si vous y parvenez, Nosferatu contre-attaque avec...Soin Max. Intéressant non ?
Continuez ce procédé et n'hésitez pas à utiliser un Double pour caster deux Quart directement. Vous pouvez également associer 100 Cecité à l'attaque mentale du personnage possédant Ondine, et attaquer physiquement Nosferatu jusqu'à ce qu'il soit altéré par cette magie. Il manquera ainsi la plupart de ses coups directs. Sinon, méthode toujours aussi efficace, utilisez vos limit break (si vous avez toujours les mêmes associations que face à Goliath, Squall peut aisément vaincre Nosferatu en un seul Renzokuken).

Une fois à vos côtés, associez-le au personnage possédant Shiva.

<u>Acquérir de nouvelles capacités, limit break et magies</u>

Maintenant que vous avez Ondine et Nosferatu, il va falloir les faire évoluer. La priorité est donné à :
- Ondine : [Créa-Mgi-Méd] => [Créa-Mgi-Ana] => [Créa-Outils] => [Clairvoyance]
- Nosferatu : [Créa-Mgi-Temp] => [Créa-Mgi-Mtl] => [HP-A] => [Mi-Combat]

Au niveau des G-force, mettez :
- Squall : Ifrit
- Zell : Golgotha
- Selphie : Shiva, Ondine et Nosferatu

Vous pouvez utiliser le même procédé qu'auparavant, à savoir transformer en cartes vos ennemis afin de ne pas récupérer d'expérience mais uniquement des PdC. Vous pouvez combattre en dehors de la BGU mais aussi dans la serre de combat, où se trouvent des Orchidas et des T-Rex. Pour ce dernier et comme vous l'a expliqué Quistis auparavant, associez 100 Morphée à la magie mentale de Selphie et attaquez le monstre pour l'endormir. Ensuite invoquez Shiva et/ou tapez avec Squall jusqu'à suffisamment l'affaiblir pour pouvoir le transformer en carte (il possède environ 13 000 HP).

Tant qu'à faire, restez dans la serre et affaiblissez les Orchidas d'un coup de Nunchaku de Selphie (environ 160 de dégâts avec H2O associé à sa Vgr), puis utilisez [Carte] avec Zell. Pour Squall, donnez-lui le rôle de voleur de magie. Ce processus est plutôt rapide et polyvalent, sachant que vous tombez souvent sur des groupes de 2 voire 3 Orchidias sans parler des T-Rex à côté, avec en plus un point de sauvegarde dans le coin. Dans la foulée vous vous faites un stock de cartes très utiles après pour créer de nouveaux sorts.

Par la suite, profitez-en pour débloquer un maximum de limit break pour Quistis, en jouant aux cartes :
- Ultra-waves : 1 carte Larva => [Mode Carte] => 1 U-boat
- Firmament : 1 carte Formicide => [Mode Carte] => 1 Etoile
- Freak : 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo
- Dégénérator : 1 carte Elastos => [Mode Carte] => 1 Gen-X
- Fréon : 1 carte Phantom OU 5 cartes Diodon => [Mode Carte] => 1 Fluide
- Acid : 1 carte Aphide => [Mode Carte] => 1 House
- Mitraille : 1 carte Barbarian => [Mode Carte] => 1 Chevrotine
- Dead Heat : 10 cartes Griffon => [Mode Carte] => Canicule
- Infection : 4 cartes Xylomid => [Mode Carte] => 1 Germe
- Mother : 10 cartes Kanibal => [Mode Carte] => 1 Vierge

Maintenant, les magies élementales et médicales :
- 1 carte Satyrux => [Mode Carte] => 1 Nunatak => [Créa-Mgi-Gla] => 20 Glacier X
- 1 carte Phantom ou 5 cartes Diodon => [Mode Carte] => 1 Fluide => [Créa-Mgi-Gla] => 50 H20
- 1 carte Tikal => [Mode Carte] => 1 Gemma Luce => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Foudre X
- 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Tornade
- 3 cartes Polyphage => [Mode Carte] => 1 Molaire => [Créa-Mgi-Inc] => 20 Brasier X
- 1 carte Licorne => [Mode Carte] => 1 Corne => [Créa-Mgi-Méd] => 20 Récup
- 5 cartes Eiffel => [Mode Carte] => 1 Billet => [Créa-Mgi-Méd] => 20 Soin Max

Sans oublier les cartes Draconus et Cariatide qui donnent l'objet Roc féerique, qui peut ensuite être transformé en 5 Brasier X, 5 Glacier X, 5 Foudre X ou 5 Soin Max. Achetez également des Red Kross à Balamb, que vous transformez en Soin Max. Jouez principalement contre Cid ou l'élève dans la bibliothèque.

Et pour finir, les magies mentales et temporelles (il en existe bien d'autres mais ce sont ici les plus utiles) :
- 1 carte Elastos => [Mode Carte] => 1 Gen-X => [Créa-Mgi-Temp] => 30 Quart
- 1 carte Wendigo => [Mode Carte] => 1 Globe d´acier => [Créa-Mgi-Temp] => 15 Quart
- 1 carte Scavenger ou 2 cartes T-Rex => [Mode Carte] => 1 Fémur => [Créa-Mgi-Temp] => 20 Quake
- 1 carte Aphide => [Mode Carte] => 1 House => [Créa-Mgi-Mtl] => 10 Meltdown
- 1 carte Weevil => [Mode Carte] => 1 Epée trompeuse => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Folie
- 1 carte Protesis => [Mode Carte] => 1 Samadhi => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Furie
- 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo => [Créa-Mgi-Mtl] => 10 Supplice
- 1 carte Gallus => [Mode Carte] => 1 Plumage => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Mégalith

Notez que les cartes Schizoïd, Héra et Orchida donnent l'objet Roc initiatique, qui peut ensuite être transformé soit en 5 Furie soit en 5 Booster. Elles sont très facilement jouées par Ishtar.

Si vous êtes vraiment (très) patient, faites au maximum le plein pour chaque personnage de toutes ces magies. Ne visez pas forcément une quantité de 100 pour chaque, vous aurez encore bon nombre d'occasions par la suite de jouer aux cartes.

Note : Maintenant que vous avez la magie Megalith, vous pouvez transformer vos ennemis en blocs de pierre plutôt que les transformer en cartes. Cependant il ne faut pas infliger de dégâts à un monstre avant de le changer en pierre, sinon

vous gagnerez quand même un peu d'expérience. Cette méthode ne fonctionne pas sur tous les monstres.

9 - En partance de Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 1)

Avant toute chose, pensez à sauvegarder puis défiez-la. Si ce n'est pas déjà fait, propagez dans le monde la règle d'échange Totale en choisissant la seconde option lorsque vous vous adressez à elle. Il faut ensuite impérativement perdre la carte MiniMog pour activer la suite des évènements. Si elle dit partir pour Dollet, tout va bien. Dans le cas contraire, rechargez votre partie et renouvelez l'opération.

N'oubliez pas également de parler un peu à tout le monde dans la ville, pour savoir ce que les gens pensent de Zell. Prenez à présent le train pour Timber.

Remarque : Avec les différentes cartes récoltées et transformées par vos soins, il est possible que vous ayez suffisamment d'objets divers et variés pour forger de nouvelles armes. Il est même possible de forger l'arme ultime de Quistis à ce moment du jeu ! Mais comment est-ce possible de forger une arme si l'on ne possède pas encore le F.F.F. correspondant ? C'est simple, le jeu part du principe que dès que les items nécessaires à la confection d'une arme sont dans votre inventaire, alors l'arme est automatiquement disponible au Bazar pour être forgée. Et ceci peu importe que vous ayez les magazines dévoilant normalement les fameuses listes d'items.

10 - Premier rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : L'Ami des Bêtes 1

A l'intérieur du train, Zell trouve sous son siège L'Ami des Bêtes 1. Ecoutez-le ensuite vous conter l'histoire de la ville de Timber.

Une fois dans la peau de Laguna, avancez à travers la forêt en suivant simplement le chemin. Fuyez les combats tant qu'à faire. Vous finissez par aboutir sur un véhicule militaire qui vous emmène à Deling City. Une fois en ville, dirigez-vous sur l'écran de droite puis continuez d'avancer. Vous débouchez devant un hôtel.

A l'intérieur, prenez l'escalier sur votre droite et adressez-vous à la serveuse en bas. Après quelques échanges avec vos compagnons d'armes, dirigez-vous vers la pianiste Julia et admirez le ridicule de la scène. Julia finit néanmoins par venir vous voir et vous propose de la rejoindre dans sa chambre. Remontez donc par l'escalier et demandez sa chambre à la réception.

Après la discussion entre nos deux tourtereaux, vous reprenez enfin le contrôle de votre équipe dans le train.

11 - Timber

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Angel
Magazines : L'Ami des Bêtes 2, 3 et 4 - Timber Maniacs - Comtesse Cochon

Si vous voulez assister à une scène bien plus amusante que l'originale, donnez un mauvais mot de passe à Watts.

Une fois dans le train, sauvegardez et revenez défier ce dernier aux cartes pour récupérer sa carte Angel. Assurez-vous que les règles soient mélangées et non supprimées (Open combiné à Identique).

Après avoir réveillé Linoa et après avoir assisté au briefing de la mission, repartez dans la chambre de la jeune fille pour y ramasser L'Ami des Bêtes 2. Sauvegardez ensuite, puis entamez la mission sur le train. Si vous réussissez du premier coup, votre rang Seed augmentera d'un point.

Avant la confrontation avec le président, n'oubliez pas de refaire vos associations. Il vous mieux avoir au moins un personnage avec la commande Objet. Lorsque Ecorché dévoile sa vraie nature, volez-lui autant de Double et Esuna que vous pouvez. Pour le vaincre ensuite, rien de plus simple, il s'agit d'un mort-vivant. Utilisez donc des sorts de soins et des potions pour anéantir rapidement ses 3000 HP environ. En cas d'attaque mentale, utilisez tout de suite un Esuna au risque de voir toute votre équipe vite inopérante.

Par la suite passez au Pet Shop près du quai pour acheter L'Ami des Bêtes 3 et 4. Dans la rédaction du Timber Maniacs, trouvez un exemplaire du journal du même nom dans la pièce du fond ainsi qu'une source de magie Glacier X cachée dans la pièce de gauche. Dans les piles de journaux de l'accueil se trouve la Comtesse Cochonou à ne SURTOUT PAS revendre.

Prenez à présent le chemin de droite en sortant du Timber Maniacs et descendez les escaliers sur l'écran suivant pour tomber sur deux soldats galbadiens. Vous ne pouvez pas fuir ce combat, donc si vous ne voulez pas récupérer d'expérience transformez-les en blocs de pierre avec le sort Megalith. Poursuivez ensuite votre route en traversant le pub. Parlez des cartes perdues à l'ivrogne pour qu'il vous laisse passer.

Après le long passage à la chaîne TV, suivez votre groupe pour vous réfugier chez des résistants. Une fois la menace écartée, sortez et parlez au soldat galbadien qui n'est autre que Watts. En partant vers la gare, vous croisez également Zone qui vous remet des billets pour le dernier train. Poursuivez votre route et montez à l'intérieur de celui-ci.

Durant le trajet, ne vous arrêtez pas tout de suite à la station de East Academy mais poursuivez jusqu'à la suivante menant à Dollet. Sur la plage se trouve parfois le monstre Ao à qui vous pouvez voler l'objet Rhône avec [Piller], permettant ainsi d'apprendre le limit break Mistral à Quistis. Si vous n'avez pas encore cette capacité, combattez et transformez en cartes les Phantoms sur la même plage, en groupes de trois et qui donnent ainsi 9 PdC.

12 - Petit détour par Dollet

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Ondine
Magazines : Occult Fan II - Timber Maniacs X2

Sauvegardez avant d'entrer à Dollet. Tout d'abord, nous allons modifier les règles de cartes de la région. Sur le tout premier écran, défiez la fille de gauche. Rappelons que vous êtes à ce moment-là un joueur de Timber possédant les règles Identique et Open, et vous arrivez dans la région de Dollet possédant les règles Aléatoire et Elémentaire. Le but est de supprimer la seule règle vraiment très gênante ici, à savoir la règle Aléatoire. Pour ce faire, commencez par faire accepter la règle Open à Dollet. Ensuite, louez un véhicule et revenez à Timber. A l'entrée de la ville, défiez le garde de gauche. Annulez à chaque fois la partie pour ré-adopter les règles de Timber sans les modifier. Revenez à Dollet, et défiez la jeune fille jusqu'à ce qu'elle supprime la règle aléatoire. N'hésitez pas à recharger votre partie si elle accepte ou supprime une autre règle.

Durant votre passage à Timber, profitez-en pour dormir à l'hôtel et y trouver un épisode du Timber Maniacs. Parlez également au type noir près de l'entrée de la rédaction pour l'encourager. Si Linoa ou Quistis sont dans l'équipe, parlez au type sur le pont. Il vous donne une Potion.

De retour à Dollet, allez sur la place et parlez à l'amoureux qui attend sa femme. Vous la trouverez de son côté devant le pub. Après avoir parlé une fois au chien sur l'écran suivant, et avoir examiné le tableau dans la maison en face de lui, les deux amoureux se retrouvent enfin.

Revenez sur la place, et passez une nuit à l'hôtel pour pouvoir ramasser un Timber Maniacs.

A gauche de l'hôtel, vous pouvez passer en parlant deux fois au garde. En menaçant le soldat suivant qui vous bloque

le passage, vous assistez à une scène plutôt comique et ridicule.

Revenez sur vos pas et allez au pub. A l'étage se trouve un autre Timber Maniacs. Profitez-en pour défier le patron aux cartes. Si vous gagnez, il vous emmène dans sa salle secrète. Parlez-lui pour recevoir quelques cartes en récompense de votre victoire, puis rejouez contre lui pour remporter sa carte Ondine désormais mise en jeu. Avant de repartir, fouillez la pile de journaux à l'entrée jusqu'à obtenir l'Occult Fan II. Si vous ne l'avez pas, ressortez du bureau et revenez de nouveau fouiller la pile jusqu'à l'avoir.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 2)

Parlez à Ishtar, toujours au pub, à propos de son père artiste. Elle vous explique qu'elle prête des cartes à ce dernier afin qu'il en crée de nouvelles, et qu'il les donne ensuite à des personnes dans le monde. Ishtar reprend ensuite la carte prêtée et la donne à son fils.

Le processus se résume donc ainsi :
- Vous perdez une carte rare contre Ishtar (à Dollet ou ailleurs)
- Elle rentre à Dollet et la donne à son père, qui s'en inspire pour en créer une nouvelle
- La carte prêtée revient ensuite au fils (vous devez donc le défier pour regagner votre carte perdue)
- La nouvelle carte est quelque part dans le monde et Ishtar vous donne sa position

Dans le cas où vous perdriez contre Ishtar dans une autre région du monde (vu qu'elle voyage), attendez tout simplement qu'elle revienne à Dollet pour réitérer le processus précédent.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Minimog
Carte créée par le père : Kiros, localisée à Deling City
Prochaine carte à perdre : Tauros

13 - Second rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

A présent, revenez à la station de East Academy (suivez simplement la voie ferrée en sens inverse). Prenez Selphie et Quistis dans votre équipe puis modifiez vos associations. Pénétrez maintenant dans la forêt au-dessus de vous, vous allez de nouveau endosser la peau de Laguna et de ses acolytes.

Commencez par avancer pour aboutir à ce qui semble être un complexe minier. Des soldats vont alors vous attaquer. Les deux combats étant impossibles à fuir, restez toujours dans l'optique de ne pas gagner d'expérience inutilement et utilisez donc le sort Megalith sur vos assaillants. Une fois le combat remporté, dirigez-vous vers le chemin de gauche et continuez tout droit jusqu'à une échelle.

En bas, vous trouvez une vieille clef, que vous perdez tout de suite après. Elle libèrera néanmoins un passage au CD 3.

Dans l´écran suivant il y a trois trappes fermées. Lorsque vous êtes sur le battant de la porte centrale, examinez-la. Laguna propose de la piéger, faites-le. Allez à droite, admirez le résultat du stratagème, puis revenez sur vos pas pour dévisser la trappe de droite. Poursuivez ensuite votre route.

A l´embranchement, vous trouvez une seconde clef que vous perdez également.

Prenez à droite puis empruntez plus loin l'échelle pour vous retrouver à l'entrée du complexe. Reprenez la même route qu'auparavant pour arriver devant la trappe de gauche. Même si vos compagnons ne vous laissent pas la piéger, il est utile de l'examiner quand même pour la suite.

Faites de nouveau marche arrière jusqu'à l´embranchement avec la seconde clef, et allez cette fois-ci en haut. Vous trouvez un détonateur avec deux boutons de couleurs différentes. Actionnez d´abord le rouge, puis le bleu. Les deux explosions permettent ainsi d'ouvrir les deux trappes examinées auparavant, qui seront des portes dans le CD3. Continuez votre route pour croiser un nouveau rocher que vous pouvez pousser vous-même, dévoilant une source de magie et débloquant surtout l´accès à un objet important au CD3. Au Point de sauvegarde prenez le chemin du haut. Lorsque les deux T-Borg vous attaquent, tuez-les vu qu'ils ne donnent pas d'expérience.

14 - La Fac de Galbadia

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Une fois vos esprits retrouvés, vous êtes de nouveau sur la mappemonde. Avancez un peu pour trouver la Fac de Galbadia.

Après la cinématique, allez dans le grand hall circulaire, une source de magie Booster est cachée au centre. Prenez tout d'abord le chemin de droite, puis empruntez la porte en face de la personne en chaise roulante. Vous y trouvez à l'intérieur trois personnes dont une jeune demoiselle possédant des cartes de plus haut niveau. La seule règle de Galbadia est Identique, faites simplement en sorte de faire accepter Open en plus.

Si vous prenez la porte derrière la personne en chaise roulante, vous atterrissez dans une patinoire. Sur la gauche se trouve un vestiaire avec un joueur nomade de la région de Trabia. Comme auparavant, vous pouvez vous amuser à supprimer les règles gênantes pour cette région du monde. La méthode est la même que pour Dollet, à la différence près qu'il va falloir supprimer Aléatoire et aussi Plus. Commencez par faire accepter Open, puis sortez du vestiaire et défiez l'entraîneur (ou n'importe qui de la Fac) en refusant systématiquement la partie. Au bout d'un moment vous allez ré-adopter les règles de Galbadia sans les modifier. Revenez dans le vestiaire et défiez le joueur jusqu'à ce qu'il supprime Aléatoire ou Plus (s'il accepte une nouvelle règle ou en supprime une mauvaise, faites un reset). Pour enlever la seconde règle, réitérez le même processus. Le souci ici c'est que le point de sauvegarde reste assez éloigné mais il est très vivement conseillé de procéder à ces suppressions dès maintenant.

Quand vous en avez fini avec vos cartes, revenez dans le hall puis prenez le chemin du haut. Empruntez ensuite l'escalier à droite, à l'étage la salle d'attente se situe devant vous. Parlez à vos coéquipiers puis assistez à une crise existentielle de Squall. En revenant dans le hall, vous croisez Raijin et Fujin, les acolytes de Seifer.

Sortez à présent de la Fac, adressez-vous à Quistis quand vous la croisez et accueillez finalement un nouveau membre dans votre équipe : Irvine. Si vous voulez assister à une scène amusante, laissez-le faire les équipes et acceptez son choix. Prenez à présent le train non loin de la Fac de Galbadia pour Deling City.

15 - Deling City (Fin du CD1)

G-Force à récupérer : Taurus - Ahuri
Cartes rares : Tauros et Taurux - Kiros
Magazines : Timber Maniacs - F.F.F. Mai

Une fois en ville, commencez par prendre le bus pour le manoir Caraway. Sur place, adressez-vous au soldat devant la demeure. Malheureusement il ne nous laisse passer que si vous lui ramenez un code disponible dans la tombe du Roi Inconnu. Avant de vous y rendre, faites un petit détour par l'allée commerçante de la ville. Sur place, défiez l'homme en noir pour récupérer sa carte Kiros.

Remontez la rue et passez une nuit à l'hôtel pour ramasser un nouveau Timber Maniacs. Dans la rue, défiez la femme en vert qui est une joueuse nomade de la ville d'Horizon. Ne faites supprimer aucune règle et contentez-vous simplement de faire accepter Open.

Sortez à présent de la ville, direction le nord-est. Vous pouvez louer une voiture si vous préférez éviter les combats et

parvenir à votre destination plus rapidement. Une fois à l'intérieur de la tombe, vous trouvez le fameux code sur une épée bleue sur le sol près de l'entrée.

De retour à Deling City donnez le code au soldat. Il vous laisse à présent passer. Rencontrez le Major et assistez au briefing de la mission en suivant le groupe. Revenez ensuite au Manoir. Lorsque vous contrôlez brièvement Linoa, montez sur les caisses du camion et grimpez jusqu'au toit.

Avec le groupe de Quistis et une fois enfermé chez le Major Caraway, attrapez un verre sur l'étagère et déposez-le dans les mains de la statue au fond. Traversez les égouts en sautant sur les mécanismes de roues. Avec Squall et Irvine, faufilez-vous derrière le cortège. Avant de monter sur le camion passez par la plaque d'égouts derrière pour y trouver le F.F.F. Mai.

Empruntez à présent le même chemin que Linoa précédemment. Une fois sur le toit, sauvez la jeune fille des griffes des deux Iguanors. Ils sont plutôt faibles avec environ 755 HP mais attention à ne pas utiliser l'élément feu sur eux, ils en sont immunisés. S'ils pétrifient l'un de vos personnages, volez et lancez Esuna sur la victime. Mais surtout n'oubliez pas de leur voler la G-Force Ahuri.

Pour la suite, associez Ahuri au personnage possédant Ifrit, et apprenez-lui en priorité sa capacité de création, puis Mgi-A et enfin Déf-Mtl-Ax2 et Atq-Mtl-A. Faites demi-tour et utilisez la trappe au sol. Lorsque vous reprenez le contrôle de Quistis et de son équipe, continuez votre route en utilisant les roues et les grilles pour revenir jusqu'à l'Arc. Activez la commande lorsque Zell vous le demande.

Après le tir manqué, Squall prend le relais. Vérifiez au préalable ses associations ainsi que pour Linoa et Irvine. Vous allez ensuite devoir combattre Seifer en face-à-face, qui possède juste 476 HP et une faiblesse au poison. Utilisez [Piller] si vous l'avez, et faites attention à ses coups physiques parfois assez dévastateurs si vous êtes mal préparé. Edea finit par prendre la relève avec environ 3500 HP, tentez de la [Piller] également. Pour la vaincre, vous pouvez lancer Ahuri afin qu'elle s'acharne à lancer Anti-Sort sur votre équipe. Pendant ce temps, attaquez-la sans relâche physiquement ou avec vos G-Force. Faites néanmoins attention à ses sorts X lorsque vous n'avez plus la protection d'Ahuri.

Quête annexe : La G-Force Taurus

A l'intérieur de la tombe du Roi Inconnu, il est possible de récupérer une nouvelle G-Force : Taurus.
Allez donc d'abord tout à droite, afin de rencontrer Tauros seul. Profitez-en pour lui voler un maximum de sorts Vie, Carapace et Blindage. Une fois vaincu faites demi-tour et allez tout en haut de la carte (ou plus simplement, à droite de votre position actuelle). Dans l'impasse, volez Decubitus dans la source de magie et ouvrez l'écluse via le levier à droite. Faites demi-tour et poursuivez toujours en longeant le mur de droite pour aboutir sur une nouvelle impasse avec un nouveau mécanisme à actionner.

Revenez sur vos pas, au tout début du labyrinthe. Depuis l'entrée, allez cette-fois toujours tout droit pour y retrouver Tauros et son frère Taurux. Le combat s'avère légèrement plus ardu que précédemment, pensez surtout à les empêcher de se soigner en leur lançant le sort Decubitus volé auparavant. Si leurs coups s'avèrent trop puissants, volez et lancez le sort Carapace sur votre équipe. Taurux a 1695 HP et Tauros 1478 HP, ils sont tous les deux sensibles au vent et au poison mais ne craignent pas la terre.

Vous gagnez une nouvelle G-Force, Taurus, qui est la combinaison des deux frères. Associez-les au personnage portant Golgotha, et faites-leur apprendre en priorité Vgr-A.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 3)

Une fois la carte de Tauros obtenue, partez d'abord pour Timber. Sur place, direction la gare pour y sauver une petite fille. Après le sauvetage, vous gagnez une nuit gratuite à l'hôtel. A présent, sortez de la ville et partez pour Dollet. Redevenez un joueur de la ville sans en modifier les règles, sauvegardez à l'étage du pub et jouez contre Ishtar. Vous devez donc perdre la carte Tauros, et en même temps envoyer Ishtar à Balamb. Allez ensuite reprendre votre carte à son fils. Une nouvelle carte a évidemment été faite par le père entre-temps.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Tauros
Carte créée par le père : Irvine, localisée à Horizon
Prochaine carte à perdre : Chicobo

16 - Troisième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Vous revoilà dans la peau de Laguna. Commencez par descendre l'escalier et discutez avec Ellone. Dehors sécurisez la route jusqu'au pub, Ellone vous suit alors. A l'intérieur vous retrouvez votre vieil ami Kiros. Questionnez-le sur les différents sujets proposés puis partez faire votre ronde. Après quelques combats, vous arrivez au bout du village. Revenez maintenant sur vos pas. Au pub empruntez l'escalier sur votre gauche. Vous tombez sur une conversation entre Ellone et Raine. Après votre rapport, retournez dans votre chambre et reposez-vous.

17 - La prison du désert

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Baston Mag 1

Vous vous éveillez dans une prison. Après quelques scènes autour des différents personnages de votre équipe, un Moomba arrive dans votre cellule. Choisissez la réponse "Arrêter ça" lorsque le garde s'en prend à la pauvre bête. De même, pendant que l'on torture Squall optez pour la réponse "Laisse-moi mourir..."

Une fois Zell seul, descendez d'un étage pour sauvegarder. Puis remontez jusqu'à apercevoir deux soldats maniant vos armes. Affrontez-les en utilisant le sort Megalith. Pendant ce temps Squall est libéré de ses chaînes par des Moombas. Par la suite deux anciennes connaissances vont vous rendre visite. Humiliez une nouvelle fois Biggs et Wedge tout en tentant de les Piller.

Bien que les Moombas prennent les escaliers menant vers le haut de la prison, vous allez partir de votre côté en sens inverse. En effet une petite visite de la prison s'impose au vu de tous les objets et quelques joueurs s'y trouvant. Voici le plan de la prison :

Afin d'éviter trop d'affrontements laborieux, vous pouvez activer la capacité [No-Combat] de Nosferatu.
Le joueur de cartes à l'étage 5 joue des cartes de niveau 6, et vous donne divers objets à chaque victoire. Le joueur de carte à l'étage 10 améliore votre mouchard de combat si vous gagnez contre lui et ne donne plus rien après. Le joueur de cartes à l'étage 11 est le plus intéressant car il peut donner en récompense des objets très rares. Mais les probabilités restent vraiment minces.

Rendez-vous à présent au niveau 12 pour y trouver notre pauvre Squall.
Parlez ensuite aux trois Moombas et demandez-leur de vous ouvrir les barrières des niveaux 12, 5 et 4.
Utilisez à présent la grue et actionnez le bouton lorsque Zell vous le demande.

Lorsque vous reprenez le contrôle de Zell, entrez vite dans le menu pour procéder à quelques associations avant que le garde ne vous tombe dessus. Utilisez toujours Megalith contre lui. Plus tard pendant qu'Irvine vous couvre, remontez au douzième étage de la prison pour en sortir. Vous croisez sur votre route deux Moombas vous donnant chacun un objet. En mettant un pied dehors, l'équipe de Squall se fait attaquer par deux ExoSkelet et un garde. Pillez les ExoSkelet pour récupérer un M-Double nécessaire à un limit break de Quistis, puis terrassez vos assaillants en utilisant les sorts de foudre et Golgotha. Notez que leur attaque Micro Missiles ne peut pas vous tuer, elle enlève juste un pourcentage élevé de vos HP.

Lorsque la passerelle se dérobe, maintenez la touche directionnelle de droite enfoncée pour que Squall s'en sorte

indemne. Par la suite, au moment où vous devez vous séparer en deux équipes, mettez Linoa et Zell avec Squall. Ce sont les deux choix les plus intéressants si vous voulez assister à de petits changements scénaristiques un peu plus tard dans le jeu. Une fois à la gare, volez le train avec la première équipe.

18 - La base des missiles

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Juin

A partir de maintenant, la méthode la plus simple pour utiliser [Carte] sans risquer de tuer les ennemis consiste à affaiblir vos ennemis grâce au nouveau limit break Micro Missiles de Quistis.

Avant de vous rendre à la base, passez par Deling City en suivant les voies ferrées et allez dans le manoir du major Caraway. Si vous lui parlez des cartes, il vous dit qu'il peut miser la carte Linoa contre la carte Ifrit. Perdez donc cette carte contre lui mais ne vous en faites pas vous pouvez la récupérer plus tard dans l'aventure. Il met par la suite en jeu la carte de sa fille. Une fois récupérée, remontez dans votre véhicule et direction la base des missiles complètement à l'ouest.

Durant ce passage vous avez parfois plusieurs choix possibles. Pour gagner deux rangs Seed respectez le processus suivant. Devant le premier garde à l'intérieur, décidez de marcher. Descendez sur la gauche de l'écran du PDS. Deux gardes vous demandent de transmettre une information à l´ingénieur dans la salle du hangar, porte à droite du PDS. Dites à l'ingénieur qu'il n'attende pas et retournez voir les deux gardes.

Ils vous envoient faire un examen dans la salle du premier garde. Appuyez sur n'importe quel bouton du moniteur pour créer une panne. En sortant de la salle, choisissez de discuter et dites que vous alliez les appeler.

En repassant devant la salle du hangar, jouez-la cool et acceptez de les aider. Utilisez ensuite le terminal à côté de la porte pour régler " Set Error Ratio " au maximum et faites ensuite " Data Upload ".

Avant de parler au garde derrière vous, associez le sort Folie à toutes vos défenses mentales. Lors du combat contre le commandant et ses soldats, [Carte] et Megalith n'ont malheureusement aucun effet. Vous pouvez si vous le désirez voler des Boomrg au commandant. Après leur défaite, fouillez la salle pour que Selphie tripote un clavier, puis fouillez la salle suivante et réglez l´autodestruction sur 10 minutes.

Associez vos Foudre X à l'attaque élémentale de ceux qui le peuvent, puis sortez affronter Omniborg. Il a 6000 HP, est faible face à la foudre/à la terre/à l'eau et insensible au poison. Volez ses Carapaces pour les lancer sur votre équipe, puis chargez en attaquant physiquement et en invoquant Golgotha ou Taurus.

19 - Le sauvetage de la BGU

G-Force à récupérer : Leviathan
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Une fois arrivé à l'université, vous constatez que c'est l'effervescence parmi les étudiants et vous ne tardez pas à en connaître la raison. Par la suite à chaque rencontre avec un Templier, dites toujours que vous êtes du côté de Cid et venez toujours en aide aux gens. Devant les portiques parlez à l'étudiant à terre pour récupérer une Méga Potion. En arrivant dans le hall vous croisez Raijin et Fujin. Votre but à présent est de retrouver le proviseur en explorant pour cela chaque aile de la BGU. Chaque section se solde par un combat et quelques items à récupérer auprès des gens que vous sauvez :
- Biblothèque : un Orchida. La jeune fille à la queue de cheval vous remet un Maxi MT-Psy.
- Serre de combat : un T-Rex. La jeune fille vous remet un Remède.
- Parking : un Feng. Le Seed de gauche vous remet un Red Kross.
- Dortoir : un Larva. Rien à récupérer mais sauvegardez la partie.

- Cafétéria : un Succube. La fille de droite vous remet un Chocolégume.
- Campus : un Succube et un Xylopode. Le Seed du fond vous remet une Potion Totale.
- Infirmerie : un Lygus. Le docteur vous remet un Elixir.
Transformez Feng et T-Rex en cartes et tuez tous les autres monstres. Vous allez gagner un seul niveau en faisant ça, cela reste négligeable. Vous pouvez bien sûr tous les changer en cartes (à part Lygus) si vous préférez, c'est juste qu'il devient très fastidieux à présent d'affaiblir les monstres avec très peu de HP.

Revenez à présent dans le hall pour apercevoir Shu. Suivez-la en prenant l'ascenseur. Au premier étage longez le couloir pour la retrouver. Elle vous annonce que Cid est dans son bureau. Allez alors au deuxième étage pour lui expliquer la situation sur les missiles. Il vous donne une clé pour tenter de sauver la BGU.

Revenez dans l'ascenseur pour accéder au niveau MD. Malheureusement celui-ci tombe en panne. Ouvrez la trappe au sol pour en sortir en descendez par l'échelle. Poursuivez votre route en ouvrant la prochaine trappe puis descendez à nouveau une échelle. En bas, prenez la porte pour aboutir devant une manivelle.

Une fois tournée, sortez de la salle et descendez par le passage qui est apparu. Faites le tour pour aboutir une nouvelle fois devant une échelle, que vous empruntez seul avec Squall. Celle-ci finit par lâcher et vous propulse dans une pièce. Tapotez sur le moniteur puis redescendez par l'échelle. En bas, ouvrez la barrière et descendez encore et toujours. Activez la manivelle, mettez vos Brasier X en attaque élémentale puis sauvegardez.

En vous dirigeant vers la sortie, deux Cyanides vous barrent la route. Possédant 3345 HP, ils craignent particulièrement le feu et donc surtout Ifrit.

Le combat remporté, révélez la vraie nature de la BGU et admirez la cinématique qui suit. Une fois avec Cid, suivez son conseil en allant au premier étage vérifier dans quel état sont les étudiants. Poursuivez votre route dans le couloir suivant pour jeter un coup d'oeil à l'extérieur. Revenez ensuite en urgence sur la plate-forme.

Une fois réveillé par Linoa, faites-lui visiter chaque aile de la BGU. Commencez par la bibliothèque dans laquelle vous trouvez Ellone dans la salle du fond. Dans la Cafétéria vous assistez à une situation amusante avec Zell. A l'infirmerie, dites que Linoa est votre petite amie pour la troubler mais Squall se ravise finalement. Une fois le petit tour effectué, passez par le hall. Un Templier vient à votre rencontre et vous demande d'aller au sous-sol de la BGU. Sur place et après quelques étonnantes révélations, un combat s'engage contre le recteur de l'université. Cet affrontement se déroule en deux phases. La première est contre Odyssey, qui possède 2000 HP et est quasiment insensible à l'élément foudre. Une fois le bouclier éclaté, Norg se montre enfin avec 6500 HP et une faiblesse à l'élément vent. Le seul risque durant ces deux phases, c'est de laisser les yeux de son armure passer du bleu au jaune, puis du jaune au rouge synonyme d'attaques magiques de plus en plus violentes. Maintenez-les dans le bleu avec un simple coup physique, puis invoquez vos G-Force les plus puissantes. Surtout n'oubliez pas de voler Leviathan et également de [Piller] tout le monde. Une fois Norg éliminé, passez par l'infirmerie pour y retrouver Cid et posez-lui quelques questions.

Revenez dans le hall pour y croiser Shu qui affirme qu'un vaisseau galbadien s'approche de la BGU.
Dirigez-vous vers le pont du premier étage, puis allez chercher Ellone dans la bibliothèque lorsque Cid vous le demande. Profitez-en pour parler au Seed prétentieux et la fille avec lui.

Après les quelques réflexions personnelles de Squall, acceptez que Linoa vous tienne compagnie. Cependant en sortant du dortoir, Cid vous appelle d'urgence. La BGU vient en effet de rentrer en collision avec la ville portuaire d'Horizon.

20 - Horizon

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Irvine - Ifrit - Golgotha
Magazines : Occult Fan III - Timber Maniacs X2

Il y a de nombreuses petites choses à faire à Horizon, tâchez de bien suivre le cheminement ci-dessous pour ne rien louper. Commencez par avancer puis empruntez une échelle assez dure à voir à l'écran de l'énorme silo. Continuez en

bas en prenant les quelques échelles sur votre route et vous arrivez devant le Maître pêcheur qui vous remet l'Occult Fan III. Reparlez-lui pour qui mentionne son disciple en ville. A présent faites demi-tour et prenez le monte-charge au bout du silo.

Ne vous préoccupez pas de l'escalier menant à la demeure du Maire pour le moment, partez plutôt à droite et sauvegardez. Sur l'écran suivant, commencez par entrer dans l'auberge pour y trouver une boutique ainsi qu'un Timber Maniacs dans la chambre. Sortez et poursuivez votre route chez le Mécano pour récupérer un second Timber Maniacs.

Revenez vers le quai et parlez plusieurs fois au jeune pêcheur sur sa barque. Répondez "Un peu", puis "Oui, je l´ai vu" et enfin "Quel vieux croûton " pour assister à une scène comique. A présent, rencontrez le maire Dobe chez lui. Notez qu'il y a une source de magie Ultima dissimulée dans le coin de la pièce. Si vous jouez aux cartes contre Dobe, vous pouvez récupérer sa carte Golgotha ainsi que la carte Irvine auprès de sa femme. A droite de leur demeure se trouve également Martine, qui possède votre carte Ifrit.

Malheureusement Horizon se fait attaquer. Venez en aide à Dobe sur la place et pétrifiez les trois soldats. Omniborg revient à la charge avec 6000 HP, utilisez toujours l'élément foudre et terre contre lui sans oublier de lui [Piller] son Adamantine. Si ses attaques physiques sont trop puissantes, utilisez le sort Carapace sur votre équipe. Parlez à Linoa puis ensuite au maire, sortez de l'écran puis revenez pour parler plusieurs fois au type en blanc qui est apparu à la place de Dobe. Dites-lui que vous le reconnaissez en tant que fils de celle qui travaille à la cafétéria, et il s'en va la voir. Vous pourrez plus tard le retrouver avec sa mère à la cafétéria de la BGU.

Retournez parler au jeune pêcheur dans la barque, il vous demande d'aller parler de son succès à son maître. Allez donc voir le Maitre pêcheur qui vous demande alors de le retrouver à l'auberge, entre-temps Irvine vous rejoint. Repartez voir le Mécano, un soldat galbadien le harcèle. Parlez à celui-ci, sortez puis revenez. Le soldat s'est enfui et le Mécano vous remet un Maxi MT-Psy.

Allez à l'auberge pour assister à la conférence du Maitre pêcheur et répondez " Pourquoi pas ? " lorsqu'il a fini sa présentation d'Esthar. Suivez-le au travers de la ville. Parlez au commerçant puis au Maître pêcheur pour recevoir un Mégalixir ainsi que 30 points Seed. Retournez maintenant à la BGU. Sur le chemin, vous pouvez voler le sort Vie Max à l'endroit où siégeait auparavant le Maître pêcheur.

Dans la BGU, allez voir Selphie sur le campus. Durant la séance des instruments de musique, ne confirmez pas tout de suite le rôle de chacun car il y a trois choses à faire auparavant avec Irvine. Tout d'abord, passez à l'auberge et lisez les informations sur le PC à propos d'un individu suspect. Ensuite, repartez chez le Mécano pour voir que le soldat galbadien continue ses menaces. Parlez-lui, sortez puis rentrez de nouveau pour le voir à terre. Reparlez-lui puis au Mécano qui vous donne un MT-Psy et enfin au soldat pour recevoir quelques balles dont 5 balles Pulsar à garder précieusement.

Faites maintenant un petit détour par la bibliothèque de la BGU. Dans le coin de la source d'Esuna, vous trouvez la fille à la natte. Parlez-lui, faites mine de partir jusqu'à ce qu'elle vous interpelle, puis discutez avec elle une dernière fois avant de partir et voir qu'elle s'inquiète pour Zell. Maintenant vous pouvez terminer les préparatifs du concert. Si vous voulez assister à la meilleure scène à venir entre Squall et Linoa, prenez comme instruments la guitare, la flûte et le violon ainsi que les claquettes.

21 - Balamb occupé

G-Force à récupérer : Zephyr
Cartes rares : Zephyr
Magazines : Baston Mag 2

A votre réveil passez par la bibiothèque et parlez au Seed prétentieux à l'accueil. Allez maintenant sur le pont et suivez les conseils de Shu à propos de votre future destination. En approche de Balamb, vous voyez le vaisseau ennemi déjà sur place. Mais avant d'aller plus loin, passez une nouvelle fois à la bibliothèque avec Zell dans votre équipe. Entrez puis ressortez de la pièce du fond, deux filles vous interpellent alors en posant des questions.

Une fois en ville parlez au soldat pour qu'il vous laisse finalement passer. Commencez par aller dans la maison de Zell et parlez deux fois au garnement dans la seconde pièce pour le voir partir. Partez maintenant pour l'hôtel et adressez-vous aux deux gardes à l'entrée. Poursuivez votre route jusqu'au port et parlez au soldat près du chien. Revenez chez Zell et allez dans sa chambre. Partez ensuite chez votre voisin où une petite fille pleure. Sortez, puis rentrez de nouveau pour voir le garçon la consoler. Revenez à l'entrée de Balamb et occupez le garde pendant que le garnement discute avec les parents de la jeune fille. En remerciements, le garçon vous permet de sortir de Balamb comme bon vous semble dorénavant. Revenez voir la petite fille et jouez aux cartes contre elle pour récupérer la carte Zephyr. Poursuivez votre mission en retournant au port et adressez-vous au chien. Suivez-le jusqu'à la gare où il débusque Raijin.

Direction l'hôtel où vous attendent Raijin et Fujin. Ce combat contre les deux acolytes pose très souvent des difficultés, pourtant il reste très simple si vous êtes suffisamment préparé. Raijin a 4800 HP et absorbe la foudre tandis que Fujin a 2400 HP et absorbe le vent. Ils sont tous deux faibles au poison. Le combat peut être délimité en plusieurs phases :
- Vous volez Carapace et Blindage pour les lancer sur toute votre équipe
- Vous volez la G-Force Zephyr à Fujin
- Vous [Piller] les deux acolytes (et en profitez pour infliger Morphée tant qu'à faire)
- Vous invoquez vos G-Force (sauf Golgotha)

Associez par la suite Zephyr au personnage possédant Shiva.

22 - Exploration du monde

G-Force à récupérer : Phénix - Odin - Tomberry Senior
Cartes rares : Leviathan - Ahuri - Gilgamesh - Odin - Chicobo
Magazines : Timber Maniacs

Avant d'aller à Trabia, réalisez quelques quêtes du jeu en parcourant le monde à l'aide de la BGU.

Quête annexe : Le groupe CC

Si vous avez assez joué aux cartes durant votre périple, il est possible de défier un club de 7 joueurs expérimentés au sein de la BGU. Pour réaliser cette quête, vous devez tout d'abord débusquer le premier membre du club, puis l'affronter et enfin remporter le défi afin que le membre suivant daigne jouer contre vous.

Le premier sur la liste est Valet, il est localisé dans le hall de l'université. Ensuite vient Trèfle, que l'on trouve souvent autour de la Cafétéria. Le troisième est Joker, situé dans la serre de combat et à qui vous pouvez prendre la carte Leviathan. Il améliore également votre mouchard de combat.

Les deux jeunes filles dans le hall sont Carreaux, contre qui vous pouvez gagner des cartes de plus haut niveau. Pique se situe quant à lui près de l'ascenseur au premier étage. Pour finir, Coeur est en réalité Shu que vous trouvez sur la plate-forme au second étage.

Mais il reste un joueur à défier, nommé King. Faites un tour à l'infirmerie pour défier le docteur, qui vous dit alors avoir passé la main à une jeune fille. Partez pour le dortoir et reposez-vous. King apparaît durant votre nuit, défiez-la pour gagner sa carte Gilgamesh. Si elle ne la joue pas durant la partie, vous pouvez la défier par la suite quand vous voulez sur la plate-forme au second étage.

Remarque : Si vous n'avez pas pris Zell dans votre équipe, il est possible de jouer contre lui au Triple Triad. Il se trouve devant la bibliothèque.

Quête annexe : Le village Shumi

Direction le nord, entrez dans la bâtisse sur l'île enneigée. Avant d'utiliser l'ascenseur puisez dans la source de magie Ultima contre 5000 gils. A présent descendez dans le village Shumi et allez directement au bout dans la bâtisse du sculpteur. Parlez-lui puis revenez à l'écran précédent où se trouve le Moomba et discutez avec l'Ancien dans la maison.

Revenez voir le sculpteur, il vous demande de lui trouver des pierres. Vous devez revenir le voir à chaque pierre trouvée.

La première pierre se trouve juste derrière la statue de Laguna. La seconde se trouve à gauche de l'hôtel près du rocher. La troisième est en haut de la grosse racine. La quatrième est de son côté à droite de l'ascenseur.

Pour la dernière, commencez par la chercher près de la grenouille sur le lac. Le sculpteur vous dit que ce n'est pas la bonne pierre, allez donc chez l'artisan à côté. Ramassez le Timber Maniacs puis la fameuse pierre à gauche de l'artisan. Ramenez-la au sculpteur puis revenez voir l'Ancien afin de recevoir la G-Force Phénix. Elle apparaît aléatoirement en combat ou en utilisant l'objet Golgotha.

Si vous voulez connaître le fin mot de l'histoire, sortez complètement de la ville en allant sur la mappemonde puis revenez. Parlez à l'Ancien, puis au sculpteur ainsi qu'au domestique qui l'aide dorénavant. Revenez voir l'Ancien, parlez au Moomba devant sa maison et suivez-le chez le sculpteur. Le domestique accepte à présent de travailler. Revenez voir l'Ancien, puis de nouveau le sculpteur et le domestique. Passez maintenant chez l'artisan qui refuse à son tour d'aider. Allez maintenant chez le Mécano d'Horizon afin qu'il vous remette sa petite poupée Moomba. Revenez à Shumi village, allez voir l'artisan. En sortant de chez lui vous croisez le Maître pêcheur d'Horizon. Allez voir une dernière fois le sculpteur, le domestique et l'artisan qui travaillent maintenant ensemble sur la statue de Laguna. Revenez voir l'Ancien pour recevoir l'objet Antichoc Mtl.

Quête annexe : Le journaliste de Timber

Faites simplement un détour par Timber et parlez au journaliste que vous avez encouragé auparavant. Il vous remercie en vous donnant un collier de chien

Quête annexe : Le vase de Winhill

Winhill se trouve au Sud de Deling City. Il vous faut Quistis ou Irvine dans votre équipe pour mener à bien cette quête. Commencez par vous rendre dans la demeure au Nord de la ville et adressez-vous à l'homme sur l'escalier. Il vous parle d'un vase brisé. Adressez-vous ensuite à l'armure, puis à la jambe à côté et récupérez le premier morceau après la petite scène.

Maintenant sortez et continuez vers le sud de la ville.
Suivez la fleuriste à l'intérieur dans sa boutique et récupérez un second morceau. Le troisième se situe sur l'écran suivant, attrapez le chocobo qui court pour l'avoir.

Revenez sur la place centrale et entrez dans l'auberge. Parlez à la femme du haut, puis descendez voir la fleur blanche sur la table. Parlez au fantôme de Raine, un chat apparaît alors. Prenez-lui le quatrième et dernier morceau. Revenez à présent voir l'homme dans sa demeure qui vous donne en récompense un Roc Sacré.

Quête annexe : Les Ruines de Centra

Il y a deux G-Force à récupérer ici, à savoir Odin et Tomberry Senior. Odin peut néanmoins devenir un vrai problème pour la suite car il apparaît aléatoirement en début de combat et empêche de gérer convenablement les affrontements. Vous pouvez donc le chercher plus tard dans le CD3 si vous voulez, juste avant la partie 37 concernant le Lunatic Pandora.

Odin

Dans les ruines, commencez par suivre la seule route qui s'offre à vous jusqu'à emprunter une plate-forme mobile. Une fois en haut vous faites face à une tour, prenez alors l'échelle de gauche. Lorsque le mécanisme est actionné, redescendez et continuez par l'escalier qui vient d'apparaître à droite.

Récupérez l'oeil rouge de la gargouille, puis continuez votre route jusqu'à aboutir à une seconde gargouille. En lui replaçant l'oeil, elle vous donne un code. Récupérez maintenant les deux yeux et allez les mettre sur la première

gargouille afin d'entrer le code et ouvrir une porte. Derrière se trouve Odin, et comme vous avez pu le voir depuis votre arrivée un chronomètre de 20 minutes est en route. Odin ne vous attaque jamais sauf à la fin du compte à rebours, vous avez donc environ 15 minutes pour le vaincre. Profitez-en pour lui voler son sort Triple et le [Piller], puis lancez l'offensive sur ses 4000 HP.

Tomberry Senior

A présent rebroussez chemin jusqu'à revenir à la place circulaire. Vous devez affronter une vingtaine de Tomberry pour que Tomberry Senior apparaisse à son tour. Le souci c'est que les Tomberry ont 17000 HP et qu'ils ne craignent aucun élément ni altération. De plus leur attaque Calamité fait assez mal et ils peuvent lancer Ankou s'ils se rapprochent trop près de vos personnages. La meilleure méthode pour expédier ces combats et de mettre Squall dans le jaune pour qu'il ait accès à son limit break, il suffit ensuite de donner un ou deux coup de plus pour les éliminer. Lorsque Tomberry Senior vous fait face, procédez de la même manière pour en venir à bout. Il est évident que si Squall venait à périr, vous devrez le ranimer tout de suite. Si vous avez trop de mal, revenez ici plus tard dans le jeu.

Tomberry Senior est une G-Force assez spéciale, car son intérêt réside surtout dans ses capacités de marchandage qui permettent de trouver des objets rares en boutique ou d'acheter moins cher, pour ne citer que ça. Il possède également des capacités qui permettent de doubler ou de diviser le niveau des monstres par deux afin de droper des objets plus rares ou de voler des magies de très haut niveau. Associez-le au personnage portant Golgotha.

Quête annexe : Les forêts Chocobos

Cette quête permet de récolter beaucoup de Rocs magiques ainsi que la carte Chicobo. Notez que l'ordre dans lequel vous visitez chaque forêt n'a aucune importance. Le but est de débusquer les chocobos à divers endroits de la forêt grâce à l'objet que vous vend le garçon. Le ChocoSonar détecte la présence des oisillons et le ChocAimant les fait apparaître. A la fin il ne doit rester qu'un seul chocobo qui fera alors venir sa mère. Pour finir, trouvez le trésor caché de la même manière puis montez la mère pour valider l'étape.

La première forêt se situe tout près du village Shumi. Il n'y a à l'intérieur qu'un seul point à activer, derrière l'enfant sur la gauche. Le trésor se trouve quand à lui à droite un peu plus haut.

La forêt suivante se situe sur la partie ouest du continent de Trabia. Il y a ici deux points à activer et le trésor se trouve à gauche de la mère.

La prochaine forêt est à l'opposé à l'est de votre position. Il y a encore deux points à activer et le trésor se trouve au fond derrière la mère.

Changez de région pour aller dans les alentours de Centra. Sur place il faut faire le tour à pied, la forêt étant plutôt bien dissimulée. Il n'y a ici qu'un seul point mais il est assez dur à trouver. Quand la mère apparaît, défiez le garçon aux cartes et répondez " Euh.
.. " afin qu'il libère la place du trésor.

La cinquième forêt se situe non loin de l'orphelinat. Il va falloir cette fois activer quatre points avant de voir débarquer la maman Chocobo. Le premier point se situe à droite du garçon, le second à côté du garçon, le troisième au-dessus du premier point et le dernier devant le garçon. Le trésor est quant à lui au fond à droite.

La dernière forêt est complètement à l'Est de votre position, vers le désert. Vous pouvez y accéder par la côte au sud, il y a ensuite une chaine montagneuse à gravir à pied. Pour cette fois vous devez activer cinq points. Le premier point se situe derrière le garçon, le second près de lui, le troisième devant le gros rocher, le quatrième devant l'arbre tout au fond et le dernier quasiment au centre de tous les chocobos. Quand au trésor, il est dans le coin en haut à droite.

Maintenant que vous vous êtes fait accepter dans les six forêts, revenez dans celle à l'est de Trabia et montez sur la maman chocobo. Partez vers l'Est jusqu'à trouver une plage puis utilisez les eaux peu profondes pour atteindre l'autre partie du continent. Dans la forêt dense, cherchez celle des chocobos. Après la danse parlez à l'oisillon pour recevoir la carte Chicobo. Si vous lui parlez une seconde fois, il vous remet un choco-légume mais vous vole 600 gil. Pour revenir à

la BGU, parlez au garçon et il fera venir une maman chocobo.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 4)

Maintenant que vous avez la carte Chicobo, il va falloir la perdre contre Ishtar à Balamb tout en veillant à ce qu'elle parte pour Dollet. Allez-y également, parlez lui dans le pub pour connaître la prochaine carte à perdre et jouez contre son fils pour récupérer Chicobo. Entre temps la carte GroChocobo a été faite et c'est l'étudiant assis devant la bibliothèque de la BGU qui en a hérité.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Chicobo
Carte créée par le père : GroChocobo, possédée par l'étudiant devant la bibliothèque de la BGU
Prochaine carte à perdre : Alexander

23 - Trabia

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Selphie
Magazines : F.F.F. Août - Timber Maniacs

Trabia se trouve sur le continent Est au Nord derrière des montagnes. Sur place suivez Selphie puis parlez avec son amie. Dirigez-vous dans la zone du fond à droite pour récupérer un Timber Maniacs dans le cimetière. Revenez puis faites cinq pas vers le sud en partant de la gargouille centrale pour trouver le F.F.F. Août.

Partez maintenant à gauche, puis à droite et activez l'écran de PC pour avoir un bref aperçu du profil de Selphie. Revenez sur vos pas, parlez aux enfants et à Selphie puis continuez jusqu'au terrain de basket où de nombreuses révélations vous attendent. Une fois revenu dans la BGU, atterrissez et entrez de nouveau dans Trabia pour défier l'amie de Selphie et récupérer la carte à son effigie.

24 - L'affrontement des Facs (Fin du CD2)

G-Force à récupérer : Cerberus - Alexander
Cartes rares : Cerberus
Magazines : Aucun

En vous dirigeant vers l'orphelinat, vous remarquez que la fac de Galbadia survole la forêt non loin. Foncez vers elle avec la BGU. Lorsque Squall prend la parole, choisissez l'attaque puis la défense et enfin la protection des plus jeunes. Avant d'aller sur le campus, passez au premier étage et parlez à tout le monde pour les envoyer à leur poste. L'enfant blond vous donne un Saindoux.

Allez maintenant sur le campus et adressez-vous à Zell, puis parlez à Linoa pour qu'elle rejoigne les rangs. Squall est alors rappelé sur la plate-forme au moment où Seifer lance l'assaut. Avec la seconde équipe dirigez-vous vers la gauche jusqu'à ce que Linoa soit prise au piège. Revenez dans le hall et suivez Squall pour lui faire part de la situation. Lorsque vous reprenez son contrôle partez au premier étage affronter les soldats d'élite dans la salle de classe. Le sort Megalith fonctionne sur eux.

Parlez à la jeune femme qui protège les deux enfants puis revenez sur la plate-forme pour écouter l'émouvant discours de Squall. Vous devez maintenant sauver Linoa, une fois au premier étage parlez à l'étudiante qui dit avoir perdu Marc. Continuez votre route pour le voir et venez à son secours. Un soldat ennemi apparaît alors. Tournez-vous contre la porte et choisissez " Faire autre chose " puis " Ouvrir la sortie de secours ". Pour éliminer le soldat dans les airs, vous devez vous servir des touches qui s'affichent à l'écran. Une fois Linoa sauvée, partez à gauche pour entrer dans le vaisseau ennemi où vous attendent déjà vos amis.

Allez à droite du premier PDS, montez à l'étage et parlez à Raijin et Fujin. Partez à gauche, puis récupérez le Passe 1 dans la salle de droite. Revenez au point de sauvegarde et prenez maintenant le passage de gauche. Ouvrez la porte

de gauche, vous débouchez dans la patinoire. Une fois sortie, prenez la porte de droite en face de vous pour y trouver le Passe 2.

Revenez dans le couloir et prenez la sortie du bas pour revenir au point de sauvegarde. Prenez de nouveau le chemin de droite puis montez au dernier étage. Vous atterrissez sur le terrain de sport. Poursuivez votre route jusque dans le hall gardé par la G-Force Cerberus. Il possède 7800 HP, absorbe l'élément foudre et ne craint pas le vent. Lorsqu'il utilise le sort Double ou Triple sur lui, utilisez un Anti-Sort ou sinon contrez ses assauts magiques avec Ahuri. N'oubliez pas de le [Piller] également. Si vous êtes bien préparé, il ne pose aucun souci particulier. Associez-le ensuite au personnage possédant Golgotha.

Prenez maintenant le passage de gauche, puis la porte de gauche pour avoir le Passe 3. Revenez dans le hall, dirigez-vous en haut et prenez l'escalier. Une fois à l'étage, allez à gauche pour déverrouiller l'ascenseur. Seifer vous y attend. Avec 3400 HP et son habituelle faiblesse au poison, ce n'est pas un adversaire difficile. N'oubliez pas de le [Piller]. Après sa défaite, Edea s'évapore dans l'auditorium. Faites demi-tour et allez maintenant tout à droite pour affronter la prêtresse.

Avant de combattre Edea il va de nouveau falloir terrasser Seifer. Il possède 2600 HP, une formalité en somme. Profitez de ce moment pour voler ses sorts Booster et lancez-les sur toute votre équipe. Edea finit par prendre le relais, comme à l'accoutumée tentez de la [Piller] et volez-lui la G-Force Alexander. La prêtresse possède 6000 HP, et pas de réelle faiblesse si ce n'est que vous pouvez utiliser Morphée sur elle. Très pratique, vous n'avez plus après qu'à utiliser vos G-Force ou vos magies sans que cela ne la réveille.

Par la suite, associez Alexander au personnage possédant Golgotha.

25 - L'orphelinat

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Edea
Magazines : F.F.F. Juillet - Timber Maniacs - Baston Mag 3

Une fois sur la plate-forme, prenez Zell avec vous et passez par la bibliothèque. Allez dans le coin où se trouve la source de magie Esuna et assistez à une réunion secrète. Partez pour la serre de combat, à gauche se trouve le F.F.F. Juillet. Faites un nouveau détour par la bibliothèque et parlez à la fille à l'accueil qui dit que Zell est recherché.

Allez maintenant à l'orphelinat juste à côté de la forêt où a eu lieu l'affrontement des facs. Vous y trouvez un Timber Maniacs à l'intérieur, puis Edea et Cid à l'extérieur. Après le dialogue, sauvegardez puis revenez jouer contre la gouvernante afin de lui prendre la carte à son effigie. Attention aux règles Aléatoire et Plus en vigueur dans la région ! Ne vous amusez pas à supprimer ces règles, ça serait une perte de temps ici.

Quête annexe : L'amoureuse de Zell

Vous vous êtes toujours demandé pourquoi passer autant de fois à la bibliothèque durant tout le jeu ? Le mystère prend fin ici. Allez à Balamb et parlez à la fille devant le garage qui dit à Zell qu'une fille avec une queue de cheval le cherche. Passez ensuite chez Zell pour parler à sa mère. Pour finir allez à l'hôtel et passez-y une nuit. Au réveil, une petite surprise vous attend en bas. Recevez ainsi le Baston Mag 3.

26 - Quatrième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Après l'orphelinat vous vous retrouvez dans la BGU. Allez voir Linoa à l'infirmerie pour basculer dans le monde de Laguna. Durant le duel contre le Griffon attaquez juste après ses assauts puis protégez-vous. Lorsque Kiros vous rejoint associez Glacier X en attaque élémentale et affrontez cette fois réellement le Griffon. Lorsqu'il est suffisamment affaibli

changez-le en carte.

27 - Le vaisseau des Seeds blancs

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Shiva
Magazines : Timber Maniacs

De retour avec Squall, repartez à l'orphelinat et récupérez une lettre auprès d'Edea. Vous allez devoir trouver le vaisseau des Seeds blancs où Ellone s'est réfugiée. Celui-ci est situé dans une crique de Centra, il faut tourner autour des récifs pour le débusquer. A bord, commencez par remettre gratuitement la Comtesse Cochon à Zone qui vous donne alors sa carte Shiva en remerciement. A côté de lui se trouve d'ailleurs un Timber Maniacs. Partez ensuite dans la cabine du leader et remettez lui la lettre, il vous explique alors qu'Ellone est partie sur un vaisseau d'Esthar.

28 - Sur la route d'Esthar

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

La seule route praticable pour se rendre à Esthar se trouve à Horizon. Partez donc en direction de la ville portuaire et avancez avec Squall jusqu'à ce que vos compagnons vous rejoignent. Edea est également de la partie, et vous pouvez même jouer avec ce personnage si cela vous dit. Au bout de la voie ferrée vous atterrissez sur la mappemonde. Avancez de quelques pas pour atterrir dans une sorte de cimetière enneigé. Poursuivez votre route jusqu'à tomber sur un nouveau boss. Hornet est un mort-vivant qui possède environ 5000 HP, la méthode la plus rapide consiste à lui lancer des sorts de soin ou des potions. [Piller] le également.

Continuez en suivant le seul chemin praticable jusqu'à aboutir devant un écran qui scintille. Appuyez sur la touche d'action face à cet écran pour ouvrir un passage dans le décor. En poursuivant votre route, vous arrivez sur une plate-forme mobile qui vous emmène dans la ville d'Esthar.

Mais avant d'aller plus loin, un dernier rêve en compagnie de Laguna vous attend !

29 - Cinquième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Février

Avec Laguna commencez par parler au garde sur la droite. Ensuite adressez-vous à celui de gauche. Parlez maintenant au Moomba, puis au prisonnier et une nouvelle fois au Moomba. Durant les différents affrontements qui suivent, ne vous embêtez pas et tuez tous vos adversaires. Montez maintenant à l'étage et sortez du laboratoire. Après la discussion revenez à l'intérieur pour y trouver le F.F.F. Février. Descendez, affrontez encore quelques ennemis puis parlez au Dr Geyser à propos d'Ellone.

Ressortez pour que le véhicule vous amène à l'endroit où est prisonnière la petite fille. Sur place empruntez le téléporteur au centre de la pièce, éliminez toute opposition et tapotez sur l'ordinateur à l'étage afin de débloquer la porte du rez-de-chaussée. Redescendez récupérer Ellone.

30 - Esthar

G-Force à récupérer : Helltrain
Cartes rares : Ward
Magazines : L'Ami des Bêtes 5 et 6 - Occult Fan IV

Une fois vos esprits retrouvés, quelqu'un vous conduit auprès du Dr Geyser. Après la discussion, un rendez-vous est donné pour Lunar Gate. Sortez à présent complètement de la résidence pour vous retrouver en ville. Prenez le chemin de gauche et empruntez le téléporteur pour l'Aérodrome. Sur place parlez à l'homme puis revenez dans la résidence et parlez à la femme devant la porte. Elle se décale et vous laisse récupérer l'Occult Fan IV dans la pile de livres.

Ressortez de nouveau, repartez à gauche et passez par le chemin du haut. Continuez votre route et prenez la route en face du maitre et son chien jusqu'à arriver à un garde. Parlez-lui.

Allez maintenant faire du shopping dans la zone marchande. Vous pouvez acheter L'Ami des Bêtes 5 et 6 et récupérer un Roc Rosette en insistant sur le shop de Cheryl.

Sortez de la ville et allez à Lunar Gate à l'est d'Esthar. Sur place, emmenez le compagnon de votre choix avec Squall et Linoa. Une fois envoyés dans l'espace, sortez avec Zell pour voir un énorme bloc mobile se diriger vers Esthar.

Quête annexe : La G-Force Helltrain

Au sud-est d'Esthar se trouve Tears Point, dans lequel vous trouvez au bout du chemin la Bague du chef de gare. Afin d'invoquer Helltrain enfermé à l'intérieur, vous avez besoin de :
- 6 Samâdhi : se drop sur Wendigo ou en transformant sa carte.
- 6 Germe : se drop sur Xylomid ou en transformant sa carte. Il y en a sur les plaines d'Esthar ou l'Ile de l'Enfer.
- 6 Remède + : il faut transformer 60 Remède avec [Soin NV+] de Alexander.

Contre les Xylomid, il faut associer au préalable en défense mentale :
- 100 Folie
- 100 Furie
- 100 Morphée
- 100 Supplice

Une fois les objets en votre possession, activez la bague via l'inventaire et associez votre nouvelle G-Force au personnage possédant Shiva.

31 - Le Lunatic Pandora

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Baston Mag 4 et 5

Revenez à Esthar et retournez voir le soldat en hauteur pour récupérer le Baston Mag 4. Partez maintenant pour le laboratoire du Dr Geyser. Il vous explique que le Lunatic Pandora va passer au-dessus de la ville et qu'il est possible de l'intercepter à trois endroits différents. En ressortant, vous avez 20 minutes pour pénétrer à l'intérieur de ce dernier.

Une fois sur le bon écran, des soldats galbadiens sortent du Lunatic Pandora. Eliminez-les et entrez dans le monolithe. A l'intérieur avancez jusqu'à arriver dans un endroit fait de pierres bleutées. Dirigez-vous en bas et prenez l'échelle sur l'écran suivant. Allez d'abord à droite récupérer un Amour Bestial. En continuant à gauche vous pouvez trouver divers objets dans les cavités (Elles ne vous rappellent rien ?). L'objet V-Choc permet à Quistis d'apprendre Shockwave. Plus loin se trouve le Baston Mag 5 au sol et tout au fond dans l'ouverture à gauche il y a une source de magie Ultima. Revenez maintenant sur vos pas, remontez par l'échelle et prenez l'ascenseur devant vous. Une fois en haut, un monstre vous éjecte du Lunatic Pandora.

32 - Séjour dans l'espace

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Alexander - Laguna
Magazines : Aucun

Dans la station spatiale, déposez Linoa dans l'infirmerie et sortez pour vous diriger vers le poste de commande au fond. En vous avançant vers le moniteur, vous avez un aperçu de ce qui se passe sur la Lune. Profitez de cette occasion pour jouer avec Piet aux cartes afin de récupérer sa carte Alexander. Pour vous faciliter la tâche, il vaut mieux refuser systématiquement le défi sur le second écran jusqu'à ce qu'il supprime la règle Plus ou Aléatoire. Sortez de la pièce, et prenez l'escalier. Au fond se trouve Ellone mais ne lui parlez surtout pas tout de suite ! Commencez d'abord par jouer avec elle afin de gagner sa carte Laguna.

Maintenant parlez-lui pour qu'elle vous accompagne. En revenant sur vos pas, un étrange phénomène se produit et Linoa se réveille. Allez la voir pour vous apercevoir qu'elle est possédée. Suivez-la jusque dans la salle de commande. Une fois qu'elle quitte l'écran, partez à sa recherche et empruntez l'escalier sur l'écran précédent. Pénétrez dans la pièce du milieu puis enfilez une combinaison pour suivre Linoa dans l'espace. Entrez dans le SAS, malheureusement la porte au bout se referme. Faites demi-tour et revenez au poste de commande. Parlez à Ellone puis suivez la troupe pour évacuer la station. Après différents bonds dans le passé de Linoa, Squall part à sa recherche dans l'espace. Pour l'attraper, orientez-vous avec les touches directionnelles.

33 - L'Hydre

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Croyant mourir, vous êtes finalement repêché par un vaisseau sans équipage. Ou plutôt rempli d'Alienator à éliminer. Ces monstres ont la particularité de ressusciter au bout d'un certain moment, la solution consiste tout simplement à les éliminer par paire de couleurs. Ils sont chacun dans les 2000 HP, commencez par les rouges puis les violets, ensuite les jaunes et pour finir les verts. Une fois tous tués, les cadavres disparaissent du vaisseau. Revenez dans la pièce auparavant fermée en haut des escaliers et montez via la plate-forme. Après une longue scène entre Squall et Linoa, vous revenez sur Terre. Une fois la demoiselle emmenée par les soldats d'Esthar, repartez dans l'Hydre et allez dans la pièce à gauche de la plate-forme. Avec votre équipe vous décidez d'aller sauver Linoa au Mausolée. Vous voilà dorénavant en possession d'un tout nouveau vaisseau !

34 - Linoa et le Président d'Esthar

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Squall
Magazines : Aucun

Allez au Mausolée afin de sauver Linoa. Malgré votre petite rébellion, un individu haut placé vous laisse sortir du lieu en toute quiétude. Partez ensuite à l'orphelinat afin d'assister à une promesse faite entre Linoa et Squall. Vous devez à présent retourner à Esthar et parler au Président. Posez-vous avec votre vaisseau sur l'aérodrome puis allez à la résidence présidentielle. A l'intérieur, la porte qui vous intéresse se trouve complètement à gauche. Après diverses discussions et de nouveaux objectifs de mission, vous êtes de retour sur l'Hydre. Profitez-en pour jouer avec le Président afin de gagner sa carte Squall.

35 - Exploration du monde

G-Force à récupérer : Bahamut - Orbital
Cartes rares : Bahamut - Koyo K - Orbital - Helltrain - Phénix
Magazines : Aucun

Maintenant que vous pouvez vous rendre où vous le souhaitez avec l'Hydre, il est temps de terminer les quelques quêtes annexes restantes. A la fin vous aurez normalement toutes les cartes du jeu, toutes les armes ultimes ainsi que toutes les G-Force.

Quête annexe : Les armes ultimes

Pour forger les dernières armes il vous faut pas mal d'items. Dans un souci de clarté, il est fait uniquement mention des méthodes les plus simples afin de récupérer ces différents objets. Voici la liste générale :

- 3 Adamantine : drop par un Ao sur la plage à l'ouest de Dollet (Niveau 30~100)
- 4 Lochness : drop par un Moloch dans une forêt près de Trabia (Niveau 1~100)
- 12 Balles Pulsar : 10 cartes Sulfor => [Mode Carte] => 1 Nuclide => [Créa-Balles] => 10 Balles Pulsar
- 4 Derme : droppé par un Arconada dans les forêts près de Timber (Niveau 30~100)
- 1 EuFurysant : [Piller] un Moloch dans une forêt près de Trabia (Niveau 1~100)
- 5 Zodiaque : [Piller] un Ekarissor à Tears Point (Niveau 1~100)
- 2 Weirdo : 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo
- 2 Germe : 4 cartes Xylomid => [Mode Carte] => 1 Germe
- 4 9 inch nail : 1 carte Selek/Berserker => [Mode Carte] => 1 9 inch nail
- 6 Nuclide : 10 cartes Sulfor = [Mode Carte] => 1 Nuclide
- 2 Aquilon : 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon
- 1 Anneau Récup : [Piller] un Marsupial à Tears Point (Niveau 1~100)
- 1 Tao : ¼ chance en tuant Goliath OU en triomphant d'Edea (seconde rencontre)
- 2 Fémur : [Piller] un T-Rex à la BGU (Niveau 1~100)
- 1 Roc lunaire : [Piller] un Sulfor à Esthar (Niveau 1~100)
- 18 Enclume : [Piller] un Bogomile à côté de Dollet (Niveau 1~100)

Lorsqu'un monstre drop un item à un niveau différent du vôtre, utilisez [Nv Plus] ou [Nv Moins] pour le mettre au niveau que vous désirez. Utilisez ensuite Micro Missile de Quistis puis [Carte] pour terminer le combat. Notez que le drop de fin de combat fonctionne uniquement si vous n'avez pas utilisé [Piller] avant.

Si vous cherchez la BGU, elle est toujours stationnée à Horizon. Vous pouvez d'ailleurs y atterrir sans problème avec l'Hydre. La majorité des objets sont également récupérables grâce aux cartes, jouez donc contre l'étudiant à la bibliothèque si vous préférez cette méthode.

Pour les Sulfor, il est possible d'en croiser à volonté. Il suffit pour cela de parler à un soldat en noir à Esthar, qui vous envoie à chaque fois un Sulfor à combattre. Sortez de l'écran puis revenez pour réitérer le processus. Ces monstres drop aussi des Nuclides mais seulement au niveau 30 minimum. Malheureusement [Nv Plus] ne fonctionne pas sur eux, il va donc falloir au mieux les transformer en carte pour vos 6 Nuclide. Au pire, tentez de combattre les rares Kanibals sur les plaines d'Esthar en les montant au niveau 30 minimum. Sinon attendez de combattre des Griffons dans les quêtes qui suivent.

Lorsque vous avez tous les objets, allez dans n'importe quel bazar pour forger vos armes ultimes.

Quête annexe : La G-Force Pampa Senior

Pampa Senior est visible directement sur la mappemonde, sur une île isolée au sud-est. Une fois que vous avez atterri, il faut lui foncer dessus avant qu'il ne disparaisse afin de déclencher le combat. Il a dans les 60 000 HP à faible niveau, peut tuer un de vos personnages en une attaque mais craint énormément l'élément eau. Vous pouvez donc associer H2O en attaque élémentale et invoquez Leviathan au besoin. Volez et lancez-lui Meltdown afin de mettre sa défense à 0. Mais faites vite car il a tendance à fuir au bout d'un certain temps.

Associez le ensuite au personnage possédant Ifrit.

Quête annexe : Deep Sea

Important : Ce passage en deux parties distinctes est assez ardu. Il est plus pertinent de s'y consacrer en même temps que la partie suivante concernant l'optimisation de votre équipe, car bon nombre de magies puissantes sont facilement récupérables ici.

Cet endroit est totalement en marge du reste du monde, dans l'extrême sud-ouest de la carte. Il y a deux G-Force à y récupérer : Bahamut et Orbital.

Bahamut

Une fois à l'intérieur, un halo bleu scintille au centre de la pièce. Il ne faut surtout pas marcher quand il s'illumine sous peine de déclencher un combat. Une fois arrivé péniblement devant la lueur, répondez " Nous venons en paix " et un combat contre un Griffon débute.
Montez son niveau à 45 minimum si vous n'avez pas encore tous vos Nuclides, utilisez ensuite Micro Missile puis [Carte]. A la question suivante, répondez " Jamais " et un nouveau combat contre un Griffon débute. Une fois vaincu, répondez " . " à la dernière question pour que Bahamut vous attaque enfin. Il possède presque 20 000 HP et ne craint aucun élément. Par contre, son panel de magie à voler et très intéressant donc n'hésitez pas ! Faites attention toutefois à son attaque ultime Ouroboros qui fait extrêmement mal même avec une équipe bien préparée.

Associez-le ensuite au personnage possédant Ifrit.

Orbital

Retournez dans l´Hydre, parlez à Irvine pour décoller et revenez à Deep Sea. Un PDS est apparu et en approchant du trou vous pouvez y descendre. A partir de maintenant, il va être question de stocks de pression à utiliser. Vous en avez 20 au début et il doit vous en rester au moins 10 à la fin pour combattre le boss des lieux.
Vous avez deux options. Soit vous traversez d'un bout à l'autre le site de fouilles jusqu'au boss sans rencontrer le moindre monstres grâce à [No Combat]. Soit vous optez pour le processus permettant d'avoir des combats obligatoires contre des monstres rares malgré la présence de [No Combat]. Cela dépend en fait de votre envie ou non de collectionner des magies ou objets rares. Sachez qu'une fois le boss battu, ces monstres ne sont plus là.

Première méthode : Rencontrer les monstres rares

Il faut obligatoirement Zell dans votre équipe. Au premier niveau vous utilisez automatiquement 4 pressions. Choisissez 1 pression pour les quatre prochains niveaux. Au dernier Zell va vouloir ouvrir lui-même la porte sans utiliser de pressions. Une fois passée, vous avez dorénavant trois combats obligatoires par écran. Soit contre :
- Adéphage : [Piller] 100 Weirdo (Niveau 1~100)
- Draconus et Feng : drop des EuFurysant sur les Feng (Niveau 20~100)
- Kanibal : [Piller] 50 Vierge (Niveau 1~100)
- Griffon : drop de EuFuryzant ou Nuclide + voler Boomrg / Fournaise / Météore (Niveau 45~100)
- Paire d'Ekarissor : rien de particulier.

Seconde méthode : Aucune rencontre ennemie

Pas besoin de Zell ici. Le passage du premier au second niveau se fait toujours avec 4 pressions obligatoires. Ensuite utilisez 2 pressions pour le second étage. Au troisième tapotez sur le nouvel écran à gauche et donnez 4 pressions. Une nouvelle salle s'ouvre, récupérez 7 pressions gratuitement. Revenez dans la pièce et prenez le moniteur à droite en confirmant 1 pression. Continuez ainsi jusqu'au dernier niveau qui vous prend obligatoirement 4 pressions. Il vous en reste pile 10 et aucun monstre ne vient croiser votre route.

Note : Vous pouvez très bien faire la première méthode puis en cours de route remonter tout en haut du site de fouille pour refaire à la place la seconde méthode.

Monarch

Une fois devant le gros moniteur, confirmez les 10 pressions pour faire apparaître Monarch. Ce boss est très puissant, outre ses magies il possède une attaque qui peut tuer instantanément un personnage de votre équipe. La première chose à faire et de lui voler la G-Force Orbital. Ensuite ne le [Piller] pas de son Trilogie car vous perdez en retour le drop de 100 Rocs Ultima en fin du combat. Volez lui d'ailleurs 200 exemplaires de cette magie, et utilisez vos limit break les plus puissants pour venir à bout de ses 60000 HP à bas niveau. Il n'a aucune faiblesse particulière, et ne craint aucune altération non plus. A la limite pour renforcer votre défense, vous pouvez parer ses Quake en associant cette magie à la défense élémentale et lui voler des Recup pour les lancer ensuite sur votre équipe.

Quête annexe : L'UFO

Si vous avez lu les Occult Fan, il est fait mention d'un ovni. Vous pouvez le croiser à quatre endroits différents. Activez [No Combat] pour vous faciliter la tâche, cela n'agit pas sur les rencontres avec lui.

Une première fois sur la plage à l'est de Timber.

Une seconde fois à l'est de Winhill.

Une troisième fois à l'est de Centra, dans la partie ouest du désert.

Et une dernière fois sur une petite île à l'est de Trabia.

Allez maintenant au nord de l'immense forêt Grandidi où se trouve non loin le sanctuaire des chocobos. Vous pouvez y combattre l'ovni qui drop un Shadow.

Il vous faut maintenant et obligatoirement 5 Elixir, associez aussi la commande Objet à chaque personnage.
Rendez-vous devant la zone du cratère de la BGU pour déclencher un combat contre Koyo K.
Ne le tuez surtout pas ! Et ne fuyez pas non plus sous peine de ne plus jamais le recroiser. Donnez-lui les Elixir qu'il vous demande et il vous remet en remerciement la carte à son effigie.

Quête annexe : Le lac Obel

Une fois de plus, mettez-vous en [No Combat] pour cette quête. Si vous jouez sur PC, ne sauvegardez qu'une fois la quête entièrement finei car elle bugge souvent.

Ce lac se trouve tout près de Timber. Allez au centre puis approchez-vous du bord de l´eau. Choisissez de " Fredonner un air " avec la touche d'action. Faites-le plusieurs fois si nécessaire jusqu'à ce que l´ombre du lac vous demande de trouver son ami. Acceptez et retrouvez le dit ami dans la forêt à l'ouest de Dollet. Choisissez de " Chanter " et retournez voir l´ombre du lac. Parlez-lui plusieurs fois pour qu´elle vous donne de multiples indices.
"Une surprise t´attend sur une île à l´est de Timber."
Allez sur une île allongée à l´est de Timber, et fouillez avec la touche d'action. Vous trouvez une tablette [OMS1].

"Sur la plage de Balamb, la marée apporte de drôles de choses."
Fouillez la plage en question. Il y a plusieurs pierres sans importance, mais l´une d´elle est la tablette [RRRY].

"Quelque chose t´attend en haut de la montagne, près du lac de la caverne."
Trouvez la rivière près de Winhill et longez-la pour trouver la grotte. Posez-vous au-dessus et fouillez le bord au-dessus de la grotte. Choisissez d´aller voir et tuez les deux monstres. Vous obtenez la tablette [ROOT].

"Ce caillou appartient à Ryo l´idiot non?"
Retournez au lac et choisissez de lancer un caillou. Recommencez jusqu´à avoir réussi à faire un nombre incalculable de ricochets. Retournez voir l´idiot dans la forêt près de Dollet. Choisissez de lui lancer une pierre et recommencez jusqu´à ce qu´il vous lance une pierre à son tour. C´est la dernière tablette [DAEA].

Retournez voir l´ombre au lac. Elle réunit les tablettes dans le bon ordre :
[RRRY]
[DAEA]
[OMS1]
[ROOT]

En lisant verticalement de haut en bas et de droite à gauche, un message apparaît : "Il y a un trésor à Mordor."
Allez sur la plaine correspondante, au nord d´Esthar. Fouillez pour y trouver des pierres qui vous parlent. N'écoutez que Oxyde en faisant le contraire de ce qu'elle dit. Lorsqu'elle dit qu'il n'y a rien à fouiller ici, vous trouvez un objet Trilogie.

"Repose-toi près du pont de chemin de fer."
Fouillez au dessus de l´entrée du tunnel emprunté par le train qui va de Timber à Balamb. Vous trouvez sur place une source de magie Foudre, qui ne sert finalement qu'à vous apprendre qu'il y a aussi des sources de magie à voler sur la mappemonde.

"Retire tes pompes à Eldbeak Peninsula."
Cette péninsule est à l´ouest du continent de Trabia et au nord de Balamb. A son extrémité vous trouvez un drôle de message sur un pilier. Retirez les séquences de lettres "TES" "POM" et "PES" pour comprendre qu´il y a un trésor sur l'île Minde. Celle-ci se trouve à l´extrême sud-ouest d´Esthar et en fouillant vous trouvez un Livret Chc-A.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Dernière partie)

Perdez la carte Alexander contre Ishtar tout en l'envoyant de Dollet à Balamb. Puis reprenez la carte à son fils. La nouvelle carte Helltrain a été créée et donnée au patron du pub de Timber. Il est tout au fond à droite de la pièce. Perdez à présent la carte Helltrain contre Ishtar tout en la renvoyant à Dollet. Suivez-la et parlez-lui de son père, puis récupérez votre carte Helltrain auprès du fils. Il ne vous reste plus qu'à gagner la toute dernière carte créée, à savoir Phénix possédée par un individu à Esthar. Allez dans la résidence présidentielle puis dans la salle où le Dr Geyser vous a accueilli la première fois. Jouez contre l'assistant présent dans la pièce pour remporter la carte.

Vous avez normalement à présent toutes les cartes du jeu en votre possession, une petite étoile apparaît dans le menu si c'est le cas.

Autres secrets

Faites un détour par le village Shumi et retournez voir la statue de Laguna. Les travaux sont terminés, et vous assistez à une séquence avec Laguna en quittant le village.

Retournez également à Dollet et, si ce n'est déjà fait, récupérez divers objets que détient le chien sur la place. Faites plusieurs allers retours entre le tableau du père d'Isthar (dans la maison où il y a son fils) et le chien pour avoir tous les items.

S'il reste des régions avec les règles Plus et Aléatoire, faites en sorte de les supprimer comme vous l'avez déjà fait auparavant. N'oubliez pas le fameux étudiant au port de Balamb qui permet de faire un reset des règles que vous transportez en gardant uniquement Open.

36 - Optimiser son équipe (Facultatif)

Une partie un peu spéciale consacrée à l'optimisation de votre équipe. Maintenant que vous possédez toutes les armes ultimes et toutes les G-Force (ou presque), il va falloir se consacrer à vos statistiques et donc aux magies. Il faut également débloquer toutes les capacités des G-Force à côté. Il y a deux voies pour y parvenir : restez en low level ou atteindre le niveau 100.

En low level

- Les monstres sont toujours très faibles par rapport à vous et n'utiliseront que des magies de premier niveau (à quelques rares exceptions).
- La majorité des boss à venir sont faibles comparés à vos statistiques.
- Le boss ultime caché est un challenge moyen.
- Vous ne pouvez pas utiliser les capacités qui augmentent vos statistiques à chaque montée de niveau.
- Vous pouvez utiliser des bonus pour augmenter vos statistiques.

En définitive, cette voie implique très peu de challenges.

En high level

- Les monstres sont bien plus coriaces et utilisent les magies les plus puissantes.
- La majorité des boss à venir sont un peu plus résistants et frappent plus ou moins forts.
- Le boss ultime caché du jeu est un challenge de poids.
- Vous pouvez utiliser les capacités qui augmentent vos statistiques à chaque montée de niveau.
- Vous pouvez utiliser des bonus pour augmenter vos statistiques.

En clair, cette voie amène un petit peu plus de difficulté et des combats plus épiques. Sans oublier le plaisir d'avoir une équipe au niveau maximum et tapant à 9999 de dégâts.

Posséder les meilleures magies

Les dernières magies qu'il vous faut absolument à 100 pour chaque personnage sont :
- Ultima : volez le boss Monarch à Deep Sea (Niveau 1~100). 200 suffisent vu qu'il donne 100 Roc Ultima en fin de combat. volez aussi la source payante à Shumi Village de temps à autre.
- Météore : volez les Griffons dans la forêt près de l'orphelinat ou à Deep Sea (Niveau 45~100)
- Fournaise : volez les Griffons dans la forêt près de l'orphelinat ou à Deep Sea (Niveau 45~100) ou voler Bahamut (Niveau 1~100)
- Aura : [Piller] Moloch dans les forêts près de Trabia (Niveau 30~100) ou drop sur un Griffon (Niveau 45~100) => 1 EuFurysant donne 5 Aura.
Vous pouvez aussi en voler à Seifer dans le combat à venir uniquement si vous êtes au niveau 30 minimum.
Sinon, il reste à acheter des Sagou ou des Merlin à Esthar : 1 Sagou/Merlin => [Créa-Outils] => 10 Roc d'Aura => [Créa-Mgi-Pro] => 10 Aura
- Sideral : [Piller] les Sulfor à Esthar (Niveau 1~100) => 1 Roc Lunaire donne 20 Sideral
- Vie Max : [Piller] les Marsupial à Esthar (Niveau 30~100) => 1 Anneau Recup donne 20 Vie Max
- Triple : volez Odin (Niveau 1~100)
- Meltdown : volez les Aphide dans les environs de Trabia (Niveau 30~100)
- Boomrg : volez les Ao de la plage de Dollet (Niveau 30~100)

Sinon vous pouvez voler également ces magies sur la mappemonde à deux endroits précis : l'Ile de L'Enfer se trouve à l'Ouest tandis que l'Ile du Paradis se trouve à l'Est. Tout autour se trouve des sources de magies cachées à voler, mais associez obligatoirement [No Combat] car les monstres y sont de niveau 100.

A cela s'ajoute les magies que vous devez normalement déjà posséder au maximum. Pour rappel :
- Glacier X et H20
- Foudre X et Tornade
- Brasier X
- Soin Max et Recup
- Quart et Quake
- Carapace et Blindage
- Esuna, Ankou, Folie, Furie, Supplice, Morphée, Aphasie, Cécité
- Suffisamment de Megalith et de Scan

Débloquer toutes les capacités

Il existe un endroit permettant de gagner 20 PdC par monstre tué tout en ne récupérant presque aucun point d'expérience. Il faut pour cela se rendre sur l'île où vous avez combattu Pampa Senior et y affronter les petits Pampas. Ils fuient cependant très vite et esquivent souvent vos attaques, seul Squall peut les tuer rapidement. Mettez H2O en attaque élémentale pour augmenter les dégâts et les anéantir en un coup. Procédé très simple et très rapide.

Apprendre des nouvelles capacités

Il est possible de moduler vos G-Force en leur supprimant des capacités pour leur en faire apprendre de nouvelles à la place.

Si vous avez suivi cette solution, l'agencement de vos G-Force se fait ainsi :

- Squall : Ifrit / Ahuri / Leviathan / Bahamut / Pampa Senior
- Personnage 2 : Golgotha / Taurus / Cerbères / Tomberry Senior / Alexander / Orbital
- Personnage 3 : Shiva / Ondine / Nosferatu / Zephyr / Helltrain

Dans un souci de lisibilité, nous allons supprimer quelques capacités de la première G-Force de chaque personnage :
- Ifrit : supprimez [Voler] et [Magie] et [Objet] et [G-Force] (il nous faut 4 emplacements de libre)
- Golgotha : supprimez [Voler] et [Magie] (il nous faut 2 emplacements de libre)
- Shiva : supprimez [Voler] et [Magie] et [Objet] et [G-Force] (il nous faut 4 emplacements de libre)

Vous pouvez bien sûr faire cela avec n'importe quelle G-Force, le tout est de rester logique avec une idée bien précise en tête. Ensuite nous allons utiliser des objets récupérés au cours de l'aventure ou en transformant des cartes rares. Ne vous en faites pas, si vous avez fait la quête du club CC vous pouvez toutes les récupérer au CD4.

Squall (sur Ifrit)

- Livret Vts pour lui apprendre Vts-A
- Antichoc Mental pour lui apprendre Défense Mentale X4
- Antichoc Elementale pour lui apprendre Défense Elémentale X4
- Speedy pour lui apprendre [Auto-Booster]

Personnage 2 (sur Golgotha)

- Livret Chc pour lui apprendre Chc-A
- Roc Rosette pour lui apprendre Capacité X4

Personnage 3 (sur Shiva)

- Livret Chc pour lui apprendre Chc-A
- Shadow pour lui apprendre Esq-A
- Roc Rosette pour lui apprendre Capacité X4
- Speedy pour lui apprendre [Auto-Booster]

S'il vous manque certains de ces objets, c'est sûrement dû au fait que vous n'avez pas assez [Piller] vos adversaires en cours de jeu et manqué quelques quêtes. Certains items restent encore (voir uniquement) récupérables au CD4.

Il existe également d'autres capacités utiles en fonction de vos besoins :
- Bague Gaêa pour apprendre [HP+80%]
- Sagette pour apprendre [Vgr+60%]
- Magax pour apprendre [Mgi+60%]
- Adamantine pour apprendre [Dfs+60%]
- Lacon pour apprendre [Psy+60%]

Débloquer les derniers limit break de Quistis

Il vous manque normalement deux limit break : Laser et Outerspace.

Pour Laser, la méthode la plus simple est d'attendre de gagner l'objet Rayon automatiquement à la fin d'un futur combat à venir.

Pour Outerspace, il faut un objet H-Espace. Or pour le créer il faut drop 100 Weirdo sur les Adephage (Niveau 1~100) ou les Draconus (Niveau 1~100) pour les transformer après en H-Espace avec [Créa-Outils] (Ondine doit obligatoirement être au niveau 100 sur PSX). Le procédé est long mais ce limit break est surpuissant et dépasse largement la limite des 9999 de dégâts. Vous trouvez des Adephage à Deep Sea ou sur l'Ile du Paradis, et des Draconus à profusion sur les plaines d'Esthar.

Atteindre le niveau 100

Pour ceux qui désirent monter au niveau maximum, il faut pour cela se rendre sur l'Ile de l'Enfer où rôdent des monstres de niveau 100. Mais au lieu de se contenter simplement d'engranger de l'expérience en les tuant, nous allons opter pour booster nos statistiques à chaque montée de niveau grâce aux capacités [Bonus X] où X remplace une statistique. Il en existe 5 : [Bonus Vgr] / [Bonus Mgi] / [Bonus Dfs] / [Bonus Psy] / [Bonus HP].

Associez tout d'abord Pampa à Quistis, en capacité mettez 4 bonus de votre choix et mettez ses HP dans le jaune. Tuez les deux personnages qui l'accompagnent. Maintenant en combat, utilisez Dégénérator pour tuer vos ennemis en un coup et montez Quistis jusqu'au niveau 100. Pensez à sauvegarder après chaque combat remporté.

Nous allons ensuite monter deux personnages d'un coup :
- Associez au premier Pampa.
- Associez au second Ifrit / Ondine / Taurus / Ahuri / Leviathan.

Vu qu'on ne peut pas remplacer Squall et que nous avons besoin de Quistis et son Dégénérator, les 3 derniers personnages se font l'un après l'autre sur le même principe. N'oubliez pas d'associer également des G-Force qui donnent Capacité X4 pour y mettre vos bonus (En l'occurrence pour nous Bahamut / Golgotha / Shiva). Faites cependant très attention aux Xylomid avec leur attaque Puanteur.

Booster ses caractéristiques avec les Bonus

Calqué sur le même modèle que les capacités [Bonus X], il existe des objets qui augmentent vos statistiques de 1 point. Ils sont très rares dans le jeu et très longs à fabriquer. Vous ne pouvez réaliser en grande partie les différentes méthodes qui suivent qu'à partir du CD4, en récupérant vos cartes transformées avec les membres du groupe CC. Pour être sûr de retrouver votre carte parmi tous ses membres, transformez une carte dans la pièce même où se trouve un joueur du groupe, il la jouera ensuite.

Bonus HP

- Méthode 1 : échangez la carte Ward contre 3 Bagues Gaea que vous échangez ensuite en 3 Bonus HP grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : achetez au Pet Shop d'Esthar 10 Alliances (150.000 Gils) que vous transformez en 1 Bague Gaea avec [Créa-Capa-GF], puis en 1 Bonus HP avec [Créa-Ther-Tab]. Le monstre Kanibal laisse également derrière lui des Alliances (Niveau 30~100).

Bonus Vgr

- Méthode 1 :: échangez la carte Orbital contre 3 Réactor, puis échangez ces derniers contre 3 Bonus Vgr grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : la carte Zell donne 3 Sagette, mais il vous en faut 10 avant de pouvoir les transformer en 1 Bonus Vgr avec [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 3 : achetez 100 Sagous à Esthar pour 1.500.000 Gils, que vous changez en 10 Sagettes avec [Créa-Capa-GF] et que vous transformez en 1 Bonus Vgr avec [Créa-Ther-Tab].

Bonus Dfs

- Méthode 1 : échangez la carte Taurux contre 10 Adamantine avec [Mode Carte], puis changez ceux-ci en 2 Bonus Dfs grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : échangez la carte Gilgamesh contre 10 Croisade avec [Mode Carte] que vous transformez en 2 Protector grâce à [Créa-Capa-GF], puis transformez ceux-ci en 2 Bonus Dfs avec [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 3 : les Ao laissent derrière eux des Adamantine ou des Halcyon (Niveau 20~100). 10 Halcyon donnent 1 Adamantine avec [Créa-Capa-GF]. Sur le même procédé, achetez 500 Livret Dfs-A pour 3 750 000 gils que vous transformez ensuite en 50 Halcyon, et ensuite en 5 Adamantine.

Bonus Mgi

- Méthode : achetez 100 Merlin pour 1.500.000 Gil au pet-shop d'Esthar que vous transformez en 10 Magax avec [Créa-Capa-GF] puis en 1 Bonus Mgi via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Psy

- Méthode : achetez 100 Tao Pour 1.500.000 Gil au pet-shop d'Esthar que vous transformez en 10 Lacan avec [Créa-Capa-GF] puis en 1 Bonus Psy via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Vts

- Méthode 1 : échangez la carte Irvine contre 3 SuperSonic deux fois avec [Mode Carte] puis transformez 5 SuperSonic en 1 Bonus Vts via [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : sur l'île Pampa, combattez le plus de Pampa possible et vous obtiendrez des Kakto. 100 Kakto donnent 1 Manivelle avec [Créa-Capa-GF] qui donne 1 Bonus Vts via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Chc

- Méthode : échangez 100 Weirdo contre 1 H-Espace grâce à [Créa Outils] (avec Ondine obligatoirement au niveau 100 sur PSX), puis transformez-le en 1 Livret Chc-A via [Créa-Capa-GF] et enfin en 1 Bonus Chc avec [Crea-Ther-Tab].

Autre technique

Vous pouvez utiliser la capacité [Cannibale] sur quelques monstres et gagner des points de statistiques à chaque fois. Voici la liste :
- Griffon (Niveau 45~100) donne HP+30
- Ao (Niveau 30~100) donne Dfs+1
- Kanibal (Niveau 30~100) donne Mgi+1
- Xylomid (Niveau 30~100) donne Psy+1
- T-Rex (Niveau 30~100) donne Vgr+1

Ces monstres doivent être grandement affaiblis pour que [Cannibale] fonctionne sur eux.

Bilan

La fiche type d'un personnage optimisé ressemble à ce qui suit :

Statistiques générales

VGR : Ultima
DFS : Meltdown
MGI : Météore
PSY : Boomrg
VTS : Triple
ESQ : Tornade
PRC : Aura
CHC : Supplice

Statistiques élémentales

- En attaque, ne mettez rien sauf si vous connaissez la faiblesse de l'ennemi.
- En défense, mettez obligatoirement Fournaise et Blindage vous garantissant une immunité totale contre le feu / le froid / la foudre. Ensuite rajoutez par exemple Quake et Sidéral pour absorber l'élément terre et sacré.

Statistiques mentales

- En attaque, cela dépend une nouvelle fois de l'ennemi. Ankou est un très bon moyen de tuer en un coup la plupart des monstres. Morphée reste quant à lui bien utile contre certain boss.
- En défense, mettez obligatoirement Esuna. Pour le reste, il faut moduler en fonction de vos besoins. Morphée, Folie et Aphasie par défaut semble intéressant pour la majorité des situations.

Capacités

Pour les quatre emplacements, faites un mix entre l'attaque (Vgr+60% / Mgi+60%) et la défense (Dfs+60% / Psy+60%) en fonction de vos statistiques. Il est quand même recommandé de mettre au moins [Auto-Booster] avec.

37 - Offensive sur le Lunatic Pandora (Fin du CD3)

Important : lorsque vous pénétrez dans le Lunatic Pandora, il est impossible d'en ressortir et vous n'avez par la suite plus aucun accès aux villes du jeu ! Veillez donc à terminer tout ce que vous avez à faire avant de foncer sur le monolithe.

Une fois que vous êtes entré en collision avec le Lunatic Pandora, sortez de l'Hydre. Un nouveau combat contre Raijin et Fujin vous attend ensuite. Raijin absorbe la foudre et craint le poison, tandis que Fujin absorbe le vent et craint le poison ainsi que le sacré. Rien de sensationnel, ils ont peu de HP et ne représentent pas une réelle menace. Pour ceux jouant en high level, leur niveau ne peut dépasser 44 avec respectivement 22600 HP et 18200 HP chacun. Seul le sort Folie de Raijin pose quelques petits soucis si vous ne l'avez pas associé en défense mentale. Après leur défaite, poursuivez votre route pour croiser Biggs et Wedge. Parlez-leur et suivez-les.

Dans le tunnel continuez à avancer et prenez l'ascenseur. A l'étage prenez l'ascenseur 3 à droite si vous n'avez pas récupéré tous les objets durant votre première visite avec Zell. Sinon prenez l'ascenseur 1 à gauche. Vous trouvez sur votre chemin un Livret Vts, qui permet d'apprendre Vts-A au dernier perso ne le possédant pas. Au bout de votre route se trouve Anakronox, possédant 42300 HP à son niveau maximum 41. Il est sensible à la foudre et immunisé contre la terre. Peu coriace, il vous donne en fin de combat l'objet Rayon permettant à Quistis d'apprendre le limit break Laser.

Suivez maintenant Raijin et Fujin pour trouver Seifer. Durant le combat, Odin va apparaître et tenter de trancher votre ennemi juré. Malheureusement, votre G-Force se fait anéantir par une force mystérieuse. Seifer possède 34500 HP à son niveau maximum 45, en restant toujours aussi sensible au poison. Lorsque vous l'aurez suffisamment affaibli, la G-Force Gilgamesh fait son apparition et balaye Seifer d'une attaque. Il remplace désormais Odin et apparait aléatoirement en début de chaque combat.

Seifer parvient tout de même à s'enfuir de l'endroit et kidnappe Linoa.

38 - Adel et la Compression Temporelle

Rebroussez chemin et grimpez grâce à la grue sur la droite. En haut, vous pouvez trouver un PdS avec [Clairvoyance].

Vous allez affronter Adel, sauf que le combat ne s'annonce pas aussi simple que prévu puisqu'il a fusionné avec Linoa. Il faut donc utiliser des attaques ciblées sous peine de toucher Linoa et la tuer. Inutile de préciser que c'est synonyme de Game Over. Si vous êtes moyennement au point niveau association, la méthode la plus simple consiste à lancer Blindage, Carapace et Recup sur Linoa. Adel utilise Saignée sur elle mais ce combo de magies amortit les dégâts. Vous pouvez utiliser des attaques de zone mais surveillez tout le temps les HP de la jeune fille dans ce cas précis. Adel a 51 000 HP peu importe votre niveau et attaque avec les magies les plus puissantes du jeu donc autant dire que le combat s'avère ardu si vous êtes mal préparé. A l'inverse, si l'équipe est optimisée alors il n'y a rien à craindre de ce boss pourtant décrié de tous. Un simple Meltdown réduisant sa défense à 0 suivi d'un Renzokuken suffit pour le vaincre.

Après sa défaite, la Compression Temporelle est lancée. Durant votre voyage dans la faille, vous allez affronter successivement les sorcières de tous les âges. Elles ne représentent aucun danger mis à part la dernière un peu plus coriace que les autres et qui contre-attaque toujours à chaque assaut de votre équipe. Elle possède 35 000 HP et ne craint aucun élément ni altération quelconque.

39 - Le château d'Ultimecia

Une fois la Compression Temporelle terminée, vous atterrissez à l'orphelinat. Avancez de plusieurs écrans jusqu'à ce que le décor change et vous montre la réalité qui vous entoure. Descendez le sentier pour arriver à une énorme chaîne et trois immenses portes sur votre gauche.

Récupérer l'Hydre

Empruntez la porte du milieu pour vous retrouver à Centra. L'objectif ici est de retrouver votre vaisseau localisé complètement à l'Est de votre position actuelle. Pour y parvenir, vous devez prendre un chocobo pour traverser les eaux basses.

Toutes les villes du jeu sont dorénavant bloquées. Si vous voulez jouer aux cartes, le groupe CC se tient à votre disposition à l'intérieur de l'Hydre. Chacun joue avec les règles d'une région en particulier, en sachant que vos anciennes suppressions ou changements de règles sont pris en compte ici. De même Ishtar est toujours présente et a élu domicile dans une petite zone des plaines d'Esthar. Vous pouvez récupérer toutes les cartes transformées grâce à tous ces joueurs. Concernant les boutiques, il y a un vendeur dans l'Hydre ou sinon utilisez la capacité [Boutique] de Tomberry Senior.

Il existe également une autre porte sur la mappemonde, un peu à l'ouest de l'endroit où vous avez retrouvé l'Hydre. Une fois que vous y pénétrez elle apparaît aux côtés des autres.

Récupérer ses pouvoirs

Si vous êtes sur d'être au point, poursuivez votre route sur la grosse chaîne pour arriver au château d'Ultimecia. Un problème de taille se pose une fois à l'intérieur car tous vos pouvoirs sont neutralisés. Pour les retrouver, vous devez combattre différents boss disséminés un peu partout dans le château. Notez que vous pouvez leur voler les éventuelles G-Force que vous auriez oubliées dans les précédents CD. De même leur drop est très utile si vous n'avez pas encore eu l'occasion d'optimiser totalement vos personnages. Dernière chose, vous avez la possibilité de fuir momentanément ces combats si vous vous rendez compte en plein affrontement que vous êtes mal préparé contre eux.

Notez qu'il faut parfois utiliser deux équipes pour résoudre certaines énigmes, appelons :
- Equipe A : votre équipe offensive
- Equipe B : l'équipe de réserve

Mithra : 10 000 HP (X2) tout niveau confondu, aucune faiblesse.
C'est le tout premier boss visible en haut de l'escalier devant vous. Très simple à vaincre malgré ses invocations de monstres.

Acron : 24 000 HP au niveau maximum 51, change d'élément en cours de combat (feu et froid).
Poursuivez votre route en prenant la porte en haut des escaliers pour arriver dans le hall. En avançant sur le lustre, celui-ci tombe et décoince la trappe au sol. Ouvrez-la pour affronter Acron, qui contre-attaque à chaque assaut de votre part. Ayez juste une bonne défense élémentale sur l'élément foudre et il ne pose aucun souci particulier. Volez-lui Ondine si vous avez oublié de la voler à Sulfura.

Krystal : 16 000 HP à son niveau maximum 55, absorbe le poison, immunisé au froid et à la terre, faible face au vent et au sacré.
Pour parvenir à lui, il faut que l'équipe B tienne le levier en dessous du lustre sur le cercle vert. Changez d'équipe en même temps et passez à présent par dessus le lustre sans le faire tomber. Continuez un peu plus loin pour trouver Krystal sur un balcon. Il est plutôt résistant aux attaques physiques, contre-attaque à chaque fois et lance un Ultima avant de mourir. Volez-lui Ahuri si vous avez oublié de le voler à un Iguanor.

Flotix : 34114 HP à son niveau maximum 56, immunisé à la terre et au vent.
Il se trouve dans la salle des tableaux que vous trouvez en empruntant la porte à droite de l'endroit où siégeait Mithra, puis en prenant la porte en bas des escaliers. Examinez tous les petits tableaux de la pièce et regardez d´en haut les

positions des aiguilles des heures, minutes et secondes. Cela donne VIII, IIII et VI. En fait, V signifie un mot commençant par la lettre V et le nombre de I est le nombre de I dans le mot. Le nom du grand tableau est donc : VIVIDARIUM-INTERVIGILIUM-VIATOR. Le boss apparaît alors derrière vous, il est plutôt résistant et invoque des Bibendum à qui il draine l'énergie pour se régénérer. Volez-lui Leviathan si vous avez oublié de le voler à NORG.

Attila : 30 000 HP tout niveau confondu, aucune faiblesse.
Direction la prison, ouvrez la porte de gauche en bas ramassez la clé du cachot pour faire apparaître Attila. Ce boss est assez coriace car il possède une défense monumentale. Vous devez donc utiliser un sort Meltdown ou la G-Force Helltrain pour réduire sa défense à 0.
Sinon invoquez vos G-Force les plus puissantes. Les limit break Outerspace de Quistis ou Apogée d'Irvine outrepasse également sa défense. Volez-lui Zéphyr si vous avez oublié de le voler à Fujin.

Agamemnon : 15 400 HP à son niveau maximum 54, aucune faiblesse.
Ramassez tout d'abord la clef de l´arsenal sur le pont qui se trouve derrière la chapelle après la fontaine, en marchant pour ne pas la faire tomber. Si vous la faites quand même tomber ce n´est pas très grave, elle atterrit de toute façon à côté de l´arsenal. Repartez donc dans la prison et ouvrez la porte de l'arsenal à droite pour y combattre tout d'abord Cariatide, Gangrène et Fatima puis Agammemnon qui apparaît pour de bon. Volez-lui Cerberus si vous avez oublié de combattre cette G-Force dans la fac de Galbadia.

Fabryce : 60 000 HP à son niveau maximum 100, absorbe la foudre, craint l'eau ainsi que le froid et la terre.
Allez d'abord chercher la clé de la chambre forte dans la fontaine du jardin. Revenez à l'écran où vous avez éliminé Mithra et prenez le chemin de gauche. Ouvrez la salle à gauche dans le couloir, puis actionnez les coffres dans l'ordre 4 - 1 - 3 - 2 pour faire apparaître le boss. Il lance Météore au moment où il va mourir. Volez-lui Alexander si vous avez oublié de le voler à Edea.

Acarnan : 89 600 HP à son niveau maximum 58, aucune faiblesse et immunisé à la terre et au vent.
Dans la tour au plus profond du château, grimpez sur la cloche pour accéder à une corniche. Durant le combat faites attention à sa redoutable attaque Hypocauste. N´oubliez pas de lui voler Orbital si vous ne l'avez pas volé à Monarch.

S'il vous reste un personnage n'ayant pas encore Capacité X4, il y a un Roc Rosette à trouver dans la citadelle. Allez dans le vestibule avec une équipe composée d´au moins deux filles, puis prenez le chemin en haut de l'escalier à gauche. En suivant la route vous arrivez dans la salle des ascenseurs, placez votre groupe sur celui de gauche puis changez d'équipe. Avec eux, faites le tour pour aller dans cette même salle et sur l´autre ascenseur en passant par la galerie des tableaux puis par un couloir avec un PdS. En arrivant sur l´ascenseur de droite avec l'équipe actuelle, vous soulevez l'autre équipe plus légère. Cela vous donne accès à une nouvelle salle où se trouve la clef de l´écluse. Allez maintenant dans l´écluse derrière la chapelle en empruntant l'échelle à droite après le pont, puis utilisez la clef pour débloquer un levier à actionner. Revenez dans la chapelle jouer de l'orgue en maintenant toutes les touches enfoncées. L'orgue se bloque, relâchez les boutons et recommencez plusieurs fois la manipulation. Retournez dans le jardin et allez à droite. Si la grille n´est pas complètement ouverte c´est que vous avez raté la manipulation sur l'orgue, retournez-y donc et recommencez avec plus d´insistance. Vous découvrez finalement derrière un Roc Rosette et un nouvel accès à la prison.

Affrontement final

Au fin fond de sa citadelle, Ultimecia vous attend du haut de son trône. Ce combat final se déroule en quatre temps où la sorcière va revêtir différentes formes. La particularité de ce dernier affrontement, c'est que vos personnages sont choisis aléatoirement en début de combat et que si un personnage reste KO trop longtemps alors il finit par disparaître et être remplacé par un autre. Ainsi si votre équipe phare n'est pas alignée dès le début, vous pouvez bien entendu éliminer vous-même vos personnages pour qu'ils soient remplacés. Associez par ailleurs des commandes utiles à votre équipe telles que [Arnica] ou [Ranimer].

Tout le long du combat, restez vigilant car Ultimecia utilise toutes les magies les plus fourbes et puissantes du jeu. Si vous la voyez lancer un Double ou Triple, lancez Anti-sort si vous l'avez ou Ahuri sur vous si vous craignez ses magies offensives. Si elle lance Booster, volez et lancez-lui Somni. Contre Maelström, lancez Aura car son attaque bloque vos limit break. Il faut vraiment réagir rapidement sinon elle peut vite prendre le dessus. Lorsqu'elle invoque Cronos, faites

extrêmement attention car il lance Outerspace avant d'être vaincu causant des dommages extrêmes pouvant décimer votre équipe.

Durant sa dernière forme, vous pouvez voler la magie inédite Apocalypse à la partie inférieure de son corps. Faites d'ailleurs attention à son attaque Jugement Dernier qui ne laisse qu'un seul HP à toute votre équipe. Autre chose, parfois votre adversaire désactive une de vos magies ce qui peut devenir problématique si elle est par exemple associée à la Vigueur.

Le combat est certes un peu long, mais ne devrait pas poser de problèmes si vos associations sont au point.

Admirez à présent la cinématique de fin. Bravo, vous avez terminé FF8 !

Boss secret : Le Minotaure

Comme tout Final Fantasy qui se respecte, il existe un boss ultime bien plus puissant que le boss de fin de jeu. Le Minotaure ou aussi appelé l'Arme Omega possède 1 161 000 HP et absorbe tous les éléments. Il est également immunisécontre les altérations. Autant dire que vous pouvez retirer vos magies associées à l'attaque élémentale sous peine de le régénérer.

Pour l'affronter, il faut utiliser vos deux équipes une fois de plus. Placez l'équipe A devant la fontaine, puis prenez l'équipe B et allez à gauche du vestibule pour sonner la cloche. Vous avez 50 secondes environ pour reprendre l'équipe A et avancer dans la chapelle où est apparu Le Minotaure.

Même en ayant une équipe optimisée aiu maximum, il reste tout de même très difficile à vaincre. Vous avez trois méthodes principales pour en venir à bout. Une fois battu, vous gagnez un diplôme ! Il est disponible tout en bas du menu dans Tutorial puis Aide.

Méthode 1 : temporiser le combat

Bien qu'il soit d'une puissance ahurissante, sa faiblesse tient surtout du fait que ses attaques sont cycliques (outre des attaques physiques aléatoires de temps à autre). Si vous ne voulez pas être exterminé en quelques rounds, il faut réagir intelligemment en fonction de l'attaque lancée :

1er Round
Trépas 5 : une sorte de Ankou sur toute votre équipe, mais qui tue uniquement les personnages de niveau divisible par 5. Associez Ankou en défense mentale avant le combat pour pallier cette attaque initiale.
Après/Avant son attaque, un personnage lance Meltdown sur le boss tandis que les deux autres lance Triple (Ou invoque Cerberus), Aura et Booster sur toute l'équipe. Attaquez ensuite.

2ème Round
Météore ou Ultima : une bonne Psy suffit à radicalement diminuer les dégâts.
Après son attaque, remettez absolument vos HP à 9999 et attaquez.

3ème Round
Etuve : 9998 de dégâts irréductibles sur tous les personnages. Il faut donc avoir 9999 HP pour survivre ou lancer une G-Force juste avant pour qu'elle encaisse à votre place.
Après son attaque, soignez-vous et attaquez.

4ème Round
Gravija : fait perdre un pourcentage de HP et ne peut pas vous tuer.
Après son attaque, utilisez [Défense] sur deux personnages et ne faites rien avec eux jusqu'à ce qu'il lance sa prochaine attaque. Quand le troisième attaque, pas la peine de le soigner car il va mourir quoi qu'il arrive.

5ème Round
Terra break : une sorte de Météore en bien pire ! Cela ignore complètement la défense de vos personnages et peut

carrément décimer toute l'équipe si vous n'utilisez pas les recommandations du round précédent.
Après son attaque, ranimez le personnage mort puis soignez tout le monde et attaquez.

6ème Round
Météore ou Ultima : une bonne Psy suffit à radicalement diminuer les dégâts.
Après son attaque, soignez-vous si besoin et attaquez.

7ème Round
Flamboiement : 9999 sur un personnage.
Ranimez le mort, soignez tout le monde si nécessaire puis attaquez.

Il recommence ensuite son cycle d'attaque, avec Trépas 5 en moins.
Si vous ne voulez pas utiliser vos Vie Max, vous pouvez opter pour la capacité [Ranimer]. [Arnica] est également un bon compromis pour Soin Max.
Tâchez aussi de rester continuellement sous Aura pour lancer vos limit break.
Il existe pour finir des objets qui permettent d'être invulnérable, notamment des Croisades que vous avez du récupérer en cours de jeu.

Note : il y a une différence importante entre la version PSX et PC du jeu. Sur la première, le Minotaure est toujours de niveau 100 tandis que sur la seconde il est du niveau moyen de votre équipe. Il reste d'ailleurs plus simple à vaincre à bas niveau sur PC car moins puissant et possédant beaucoup moins de HP.

Méthode 2 : expédier le combat

Le but est de tuer Le Minotaure avant qu'il ne lance une seule attaque, mis à part à la limite Trépas 5.
Il y a plusieurs façons d'y parvenir en fonction de votre équipe. Prenons ici :
- Squall : Ifrit / Ahuri / Leviathan / Bahamut / Pampa Senior
Associez [Auto-Booster] + [Vgr +60%] + [Genki]
- Irvine : Golgotha / Taurus / Cerbères / Tomberry Senior / Alexander / Orbital
Associez [Auto-Booster] + [Vgr +60%] + [Vts +40%] + [Vts +20%]
- Linoa : Shiva / Ondine / Nosferatu / Zephyr / Helltrain
Associez [Auto-Booster] + [Vgr+60%] + [Vts +40%] + [Vts +20%]

Mettez les HP de vos personnages le plus bas possible avant le combat, et donnez-leur uniquement la commande magie.
Une fois face au Minotaure, Squall lance Triple sur un autre personnage qui lance alors trois Aura, tandis que le dernier lance Meltdown sur le Minotaure. Commencez ensuite le carnage.

Méthode 3 : The End

Ce limit break de Selphie permet de tuer instantanément n'importe quel boss ou monstre du jeu. Il est néanmoins assez long à sortir car il faut jouer sur la chance. Mettez-vous sous Croisade pour chercher The End en toute tranquillité.

FlatOut : Head On

© Empire Interactive / Six By Nine 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur l'écran principal, allez dans les Extras et entrez les codes suivants.

BIGTRUCK	Mob
ELPUEBLO	Big Rig
GIEVCARPLZ	Bus scolaire
GIEVEPIX	Tous les véhicules
GIVEALL	Tous les circuits
KALJAKOPPA	Rocket
RAIDERS	Big Rig Truck
RUTTO	Pimpster
WOTKINS	flatmobile

MEILLEURS VÉHICULES

Bullet GT

Remportez les Street Finals

Insetta

Remportez les Race Finals

Venom

Remportez les Derby Finals

Football Manager Handheld 2009

© Sega / Sports Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Une place au conseil

Assurez la gestion d'un même club pendant au moins 10 saisons et obtenez un nombre de succès proportionnel à la réputation du club.

Gestion internationale

Remportez une compétition internationale lorsque vous êtes en charge d'une équipe internationale.

Pas de fenêtre de transfert

Obtenez de larges bénéfices en faisant des transferts durant la partie (la somme à obtenir dépend du club dont vous êtes chargé).

"Sugar Daddy"

Restez avec un même club pendant plus de 2 saisons et remportez plusieurs coupes (le nombre dépend de la réputation du club).

CODES (NOMS)

500 millions

A l'écran titre, lorsque vous devez saisir votre premier nom, entrez : **Millions**. Vous empocherez directement 500 millions destinés au marché des transferts.

Ne pas vieillir

A l'écran titre, lorsque vous devez saisir votre deuxième nom, entrez : **Never old**. Votre joueur ne vieillira pas.

Formula One 06

© Sony 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉALISER UN CHRONO DE MOINS D'UNE MINUTE AUX TESTS D'ÉCURIES

L'astuce suivante ne fonctionne que pour les test d'écuries à chaque début de saison, et sur chaque circuit proposé (donc Magny-Cours, Barcelone et Silverstone). Lorsque vous lancez ces tests en mode Carrière, vous commencez, voiture arrêtée, sur l'avant-dernière ligne droite du circuit. Il faut immédiatement faire un demi-tour et prendre le circuit en contre sens. Contrairement aux autres modes du jeu, la voiture ne sera pas remise automatiquement dans le bon sens. Il faut donc continuer jusqu'à atteindre la ligne de la première portion. Une fois la ligne franchie, on peut remarquer que le chrono démarre. Ici, il faut donc faire de nouveau demi-tour et vous mettre dans le bon sens. Faites ensuite un tour propre, sans attaquer, car il serait dommage que le temps soit annulé si vous sortez de la piste. Terminez donc normalement le tour et vous pourrez réaliser un temps de moins d'une minute.

Cette vidéo illustre la procédure à suivre :

Frantix

© Ubisoft / Killer Game 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les niveaux
Sur l'écran de choix du niveau, maintenez L + R. Sur l'écran des codes, entrez : **LVLANY0**.

Invincibilité
Sur l'écran de choix du niveau, maintenez L + R. Sur l'écran des codes, entrez : **INVINC1**.

Frogger : Helmet Chaos

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Entrez les mots de passe suivants pour débloquer les objets correspondants.

Perruque afro

Finnius, Frogger, Frogger, Wani

Perruque mohawk

Berry, Lily, Lumpy, Lily

Chapeau pirate

Frogger, Berry, Finnius, Frogger

Bonnet de Noël

Lily, Lily, Wani, Wani

Full Auto 2 : Battlelines

© Sega / Deep Fried Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les véhicules

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

Tous les événements

Start, Gauche, Sélect, Droite, Droite, , , , Start, R, Bas, Sélect.

FullMetal Alchemist : Brotherhood

© Namco Bandai 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Alex Louis Armstrong

Terminer le scénario de Riza Hawkeye.

Envy

Terminer le scénario de King Bradley.

Gluttony

Terminer le scénario de May ou Armstrong.

Greed (jouable uniquement en Combat Libre et multijoueur)

Terminer le scénario de Lust ou Ling Yao.

Greed (Ling) (jouable uniquement en Combat Libre et multijoueur)

Terminer le scénario d'Envy.

Izumi Curtis

Terminer le scénario de Roy Mustang.

King Bradley

Terminer le scénario de Lust ou Ling Yao.

Lan Fan

Terminer le scénario de May ou Armstrong.

Ling Yao

Terminer le scénario d'Izumi Curtis ou Scar.

Lust

Terminer le scénario d'Izumi Curtis ou Scar.

May Chang

Terminer le scénario de Riza Hawkeye.

Riza Hawkeye

Terminer le scénario d'Edward Elric ou Alphonse Alric.

Roy Mustang

Terminer le scénario d'Edward Elric ou Alphonse Alric.

Scar

Terminer le scénario de Roy Mustang.

Fullmetal Alchemist : Yakusoku no Hi he

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MISSIONS BONUS

Finissez le jeu une première fois puis rendez-vous sur l'onglet "Special" dans le menu principal et sélectionnez l'option "Mots de passe" pour entrer ces codes.

Armée immortelle

, , Droite, Haut, , Droite, ,

Deux âmes liées

, , Bas, Droite, Gauche, , , Droite

Deux héroïnes

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

Devant la porte

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

Le 5ème sacrifice humain

, Haut, , Gauche, , Droite, , Bas

L'équipe féminine ultime

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

Un ennemi mortel

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

Une rupture éternelle

Haut, , , Droite, , Haut, , Gauche

G.I. Joe : Le Réveil du Cobra

© Electronic Arts / Double Helix Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour débloquer ces costumes, réalisez les manipulations suivantes dans le menu principal du jeu. Un son confirmera la validité du code.

Classic Duke

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

Shana "Scarlett" O'Hara

Droite, **Haut**, **Bas**, **Bas**,

Gachitora

© Spike Co. Ltd.

COSTUME DE MONOKUMA

Corps de Monokuma

Avoir une sauvegarde de Dangan-Ronpa.

Tête de Monokuma

Avoir une sauvegarde de Dangan-Ronpa.

Sous-vêtements de Monokuma

Avoir une sauvegarde de Dangan-Ronpa.

Gangs of London

© Sony 2006

LES BOSS

Voici comment débloquer les boss de chaque gang.

Andy Steele

Tuez-le en mode Story.

Asif Rashid

Terminez le tutorial de Talwar.

Mason Grant

Terminez le tutorial de Ec2.

Morris Kane

Terminez le tutorial de Morris Kane.

Shan Chu Yang

Terminez le tutorial du Water Dragon.

Zakharov

Terminez le tutorial de Zakarov.

GANG TURC

Dans le menu de sélection du gang, maintenez L et R et entrez le code suivant :

MODE BLOODY HARD

Terminez le mode Story une fois avec n'importe quel gang.

Generation of Chaos

© NIS America / Idea Factory

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMMANDANTS CACHÉS

Pour trouver les commandants cachés, il vous faut chercher dans les zones suivantes :

Dogora	Cherchez dans Diez
Dora Jean	Cherchez dans Baura
Jackal	Cherchez dans Grapton
Knightly	Cherchez dans Dabikk
Teri	Cherchez dans Bull Cave
Valen	Cherchez dans Lengrub

GenSan

© DHM Interactive / Irem 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES DIFFÉRENTS SOUVENIRS

Le marteau de bronze

Battre 20 employés de Kuromoku

Le marteau en argent

Battre 100 employés de Kuromoku

Le Marteau en or

Battre 200 employés de Kuromoku

Le trophée fantastique

Battre 300 employés de Kuromoku

La voiture

Construire une maison pour une famille

La montre de poche

Jouer pendant 2 heures

L'horloge

Jouer pendant 5 heures

Le Globe

Débloquer tous les niveaux

Le trophée

Terminer tous les niveaux

Le dossier

Récupérer 10 fichiers de Kuromoku

La statue en or

Récupérer tous les fichiers de Kuromoku

Le pendentif en demi-coeur

Recevoir 10 lettres de remerciement

Les lunettes

Récupérer le job du Man In Black

Les écouteurs

Récupérer le job du DJ

Le Shakuhachi (flûte japonaise)

Récupérer le job du moine Kamuso

La boule souvenir

Récupérer le job du boxeur

La tasse à thé

Récupérer le job du sushi-chef

Le zabuton (coussin japonais)

Récupérer le job de l'artiste de rakugo

Ghost Rider

© 2K Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Blade

Terminez le jeu dans n'importe quelle configuration.

Classic Ghost Rider

Terminez le jeu dans n'importe quelle configuration.

Ghost Rider 2099

Terminez tous les niveaux des modes Story et Challenge en difficulté Punishing.

Vengeance

Collectez tous les crânes en mode histoire et challenge pour débloquer Vengeance.

CODES DE TRICHE

Terminez le jeu en mode Normal pour débloquer ces codes dans le menu Extras.

`Charge link infini`	Terminer le jeu en Normal
`Coup mortel`	Terminer le jeu en Normal
`Esprit infini`	Terminer le jeu en Normal
`Invincibilité`	Terminer le jeu en Normal
`Mode turbo`	Terminer le jeu en Normal

Gitaroo Man Lives !

© Koei / iNiS 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE MASTER

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

TODA PASSION (DUET SONG 2)

Terminez le jeu pour débloquer ce morceau en mode Duet.

Gladiator Begins

© Acquire / Goshow 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES SUPPLÉMENTAIRES

Une fois le jeu terminé, chargez une sauvegarde. De nouveaux costumes pour les gladiateurs seront alors disponibles dans l'écran de création du personnage.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Hard

Terminer le jeu en Normal.

Mode Nightmare

Terminer le jeu en Hard.

God of War : Chains of Olympus

© Sony / Ready At Dawn Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES SPÉCIALES

Pour choisir ces tenues après les avoir débloquées, vous devez obligatoirement commencer une nouvelle partie dans le même mode de difficulté que votre partie terminée.

McKratos

Terminer les 5 missions du Challenge d'Hadès.

Mime of War

Terminer le jeu en mode God.

Spud of War

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

BONUS

Challenge d'Hadès

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Croquis des personnages

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mode God

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Vidéos

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Studios de développement

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Making of : Attique

Terminer le jeu en mode God.

Artworks

Terminer le jeu en mode God.

Croquis des environnements

Réussir le Challenge d'Hadès.

Niveaux secrets

Réussir le Challenge d'Hadès.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir marqué les esprits sur Playstation 2, et avant son apparition sur Playstation 3, la série God of War marque un arrêt sur Playstation Portable. Toujours au centre de l'action, Kratos ne se laisse pas impressionner par la taille réduite de l'écran et se montre dans toute sa splendeur en tant que véritable machine de guerre. Cette solution vous permettra de profiter du jeu au maximum en trouvant tous les yeux de Gorgone et toutes les plumes de Phénix cachés dans les coffres au fil de l'aventure. Les premiers vous permettront d'augmenter votre jauge de vie tandis que les secondes feront grandir votre niveau maximal de magie.

Chapitre 1. Les Rives de l'Attique

Le toit

Vous débutez le jeu dans le feu de l'action. Perché sur le toit d'un bâtiment, Kratos vous permet de vous faire la main en vous défoulant sur les 5 premiers gardes perses qui vous sautent dessus. Le jeu vous donnera quelques indications sur la manière de déclencher des attaques légères, des attaques lourdes et des saisies. Entraînez-vous sur ces premiers ennemis. Un bateau lancera une charge dans votre direction. Vous devez riposter en utilisant la grosse machine. Prenez cependant le temps de vous occuper des nouveaux gardes assez fous pour vous attaquer. Cela vous permettra de gagner quelques orbes rouges supplémentaires, ce qui est toujours bon à prendre. N'oubliez pas non plus de briser les caisses si ce n'est pas déjà fait. Elles renferment elles aussi des orbes. Servez-vous ensuite de la grande arbalète pour couler le navire. D'autres bateaux se mettront à tirer et parviendront à percer le toit du bateau ce qui vous donnera l'occasion de descendre.

L'intérieur du bâtiment

Vous arrivez dans une pièce où quelques gardes perses se battent contre des spartiates. Ne faites pas dans le détail et frappez dans le tas pour tuer tout le monde. Si vous le souhaitez vraiment, tentez d'épargner vos alliés spartes, mais cela n'est pas nécessaire. Notez la présence d'un coffre vert dans cette pièce. Mieux vaut le garder pour plus tard puisqu'un combat un peu plus important vous attend dans quelques secondes. Par contre, ne vous privez pas pour casser les tonneaux aux quatre coins de la salle. Ouvrez la grande porte du fond. Un cyclope vous surprendra et tentera de vous écraser avec son arme. Défendez-vous en martelant la touche qui apparaît. Vous parviendrez à repousser son assaut et serez même aidé en cela par un basilic qui ne fera qu'une bouchée de votre précédent ennemi. Problème : le gros lézard s'en prend désormais à vous. Le battre ne pose pas vraiment de problèmes puisqu'il suffit de vous approcher de sa gueule et d'enchaîner les combos sans trop vous poser de questions. Faites tout de même attention aux boules de feu que le reptile lâche de temps en temps. Peu avant de vider sa barre d'énergie, vous pourrez déclencher un mini-jeu, véritable marque de fabrique de la série. Pour cela, suivez les touches qui apparaissent à

l'écran. Kratos réalisera des mouvements très classe pour assommer son ennemi. Ramassez ensuite l'arme du cyclope et frappez le basilic pour qu'il s'avoue vaincu et libère le chemin. Avant de continuer, faites le plein de santé en allant ouvrir le coffre vert de tout à l'heure.

La plage

Le basilic est en train de semer la zizanie en ville. Vous devez le suivre mais le chemin qui mène à lui est plutôt risqué. Les bateaux bombardent la côte et mettent à mal les défenses de la cité. Progressez sur la plage en prenant garde aux tirs des navires. Vous verrez d'ailleurs des cercles apparaître là où les tirs sont supposés arriver. Evitez ces zones pour ne pas vous faire avoir par les explosions. Pensez à frapper les petites barricades éparpillées çà et là afin de gagner des orbes rouges. Vous trouverez assez rapidement un bélier. Poussez l'engin près de la porte mais ne l'utilisez pas encore pour défoncer la porte. Frappez plutôt les caisses et ouvrez les coffres. L'un d'eux renferme le premier **oeil de gorgone** du jeu. Notez qu'il y a aussi un **point de sauvegarde** si vous sentez l'envie de sauver votre partie. Utilisez maintenant le bélier en appuyant plusieurs fois sur la touche indiquée. Vous devrez vous y reprendre à deux fois pour défoncer la porte.

La cité

Le comité d'accueil de la cité n'est pas très imposant. Quelques gardes à peine sont là à vous attendre. Vous n'en ferez qu'une bouchée. Suivez les escaliers et arrêtez-vous au moment où quelqu'un vous tire dessus. Il s'agit d'un archer posté de l'autre côté de la zone inondée. Ne vous faites pas prier pour aller le saluer, lui et ses amis. En tout, vous devrez tuer 4 archers et 2 autres gardes. Outre les caisses, il y a aussi un coffre vert à ouvrir dans le coin. La porte du fond est reliée à un mécanisme à tourner. Dès que vous commencez à l'actionner, 2 soldats feront leur apparition. Tuez-les et retournez manoeuvrer la roue. Deux autres gardes arriveront alors. Tuez-les aussi puis recommencez à tourner. La porte ne reste malheureusement pas ouverte bien longtemps et commence même à se refermer dès que vous lâcherez le mécanisme. Courez pour l'atteindre et faites une roulade pour la franchir. Plusieurs soldats et archers vous attendent dans la zone suivante. Ils ne vous poseront aucun problème. Courez complètement à droite et frappez les planches branlantes de la structure. Vous découvrirez une zone cachée renfermant deux coffres rouges. Revenez vers le milieu de la scène et détruisez aussi les planches à ce niveau. Vous trouverez une échelle. Montez. Le coffre du premier étage contient un **oeil de Gorgone**. Continuez votre ascension jusqu'à atteindre les toits.

Les toits de la cité

Donnez un violent coup de pied sur la palissade pour l'écarter et vous ouvrir un passage. Vous voilà de nouveau sur les toits de la ville. Le basilic exprime sa colère dans le fond de l'écran, vous vous occuperez de lui plus tard. Pour le moment, il y a plus urgent avec les quelques gardes présents à vos côtés. Récupérez les orbes rouges dans le coffre tout à gauche puis continuez votre périple en passant sur la droite. Il faudra avancer prudemment sur la poutre pour ne pas tomber dans les flammes en contrebas. Si vous glissez, pas de panique, Kratos sera capable de s'accrocher et de remonter sur la poutre. Vous trouverez un coffre vert juste après ce passage délicat. Ouvrez la porte en appuyant rapidement sur la touche indiquée.

Le roi perse

Vous trouverez le roi perse qui vous défie au combat. Le roi est accompagné de 13 gardes qui arrivent peu à peu dans la salle. Mieux vaut se débarrasser d'eux assez rapidement pour pouvoir se concentrer sur le roi en dernier. Le chef des Perses est assez résistant mais pas forcément très difficile à battre. Utilisez des attaques à longue distance afin d'éviter sa grande lame. Prenez aussi garde à son pouvoir Efreet qui invoque un monstre de feu. Le roi ne l'utilise pas souvent, mais il peut faire mal si vous vous trouvez devant lui lorsqu'il décide de s'en servir. Lorsque vous aurez suffisamment épuisé votre adversaire, un mini-jeu se déclenchera. Il vous faudra appuyer le plus de fois possible sur la touche pour gagner le duel, achever l'ennemi par un violent coup de caisse sur la tête et lui voler son **pouvoir Efreet**. Six gardes accourent pour venger leur roi. Profitez de leur présence pour tester votre nouveau pouvoir. Notez que des orbes bleus feront désormais partie du jeu et permettront de restaurer votre jauge de magie. Deux portes s'ouvriront juste après cela. Prenez d'abord la porte de droite pour accéder au mini-jeu sexy. Pour vous remercier de les avoir sauvées, deux femmes s'offriront littéralement à vous. Appuyez rapidement sur les touches affichées à l'écran pour remporter ce jeu et afin de gagner des orbes rouges. Prenez maintenant la porte de gauche où vous trouverez un **point de sauvegarde**.

La forteresse déchue

Ouvrez la lourde porte derrière le point de sauvegarde. Vous voilà de nouveau sur les toits. Le basilic est au fond de l'écran et crache du feu. Il ne peut vous atteindre si vous restez vers le centre mais vous brûlera si vous tentez d'ouvrir la porte de droite. Notez aussi que des ennemis montent vous rejoindre. Vous pouvez pousser les échelles pour les empêcher d'arriver ou tout simplement les battre. Ils sont très faciles à terrasser et constituent une bonne petite source d'orbes rouges. Il y a en tout une vingtaine de soldats qui arriveront ainsi. Le coffre renferme des orbes à récupérer. Reste maintenant à s'occuper du lézard. Pivotez l'arbalète vers lui pour lui faire une petite piqûre. Le basilic ira voir ailleurs et vous laissera tranquille pour ouvrir la porte. Avant de le faire, placez l'arbalète face au fond du décor et tirez en plein milieu. Même si vous ne le verrez pas forcément, vous toucherez de plein fouet un bâtiment qui s'effondrera et livrera quelques secrets dans la prochaine partie. Au milieu de la prochaine salle se trouve un grand mécanisme. Ne l'utilisez pas encore. Montez plutôt à l'échelle pour récupérer quelques orbes rouges ainsi que votre première **plume de Phénix**. Vous pouvez maintenant tourner le mécanisme. Il s'agit d'un ascenseur qui vous conduira quelques étages plus bas.

Le cyclope

En bas, vous vous trouverez confronté à un nouveau cyclope. Cette fois, le basilic ne sera pas là pour vous aider. Prenez donc votre courage à deux mains et partez affronter votre adversaire. Le cyclope est plutôt résistant, aussi il faudra être patient avant de le voir faillir. Abusez de la technique Efreet pour multiplier les dégâts et faites surtout très attention à ne pas vous faire écraser par les poings de l'ennemi. Effectuez des roulades lorsque vous vous sentez en danger. Notez que deux coffres peuvent vous aider à retrouver de la santé et du pouvoir magique. C'est toujours utile, notamment pour continuer à lancer Efreet. Au bout d'un moment, le cyclope montrera quelques signes de faiblesse. Lorsque le symbole apparaît au dessus de sa tête, déclenchez l'attaque chorégraphiée pour l'achever. Quatre archers se chargent de vous accueillir dans la zone suivante. Occupez-vous d'eux avant de récupérer un **oeil de Gorgone** dans un coffre à gauche. Notez qu'il y a un autre coffre rouge ainsi qu'un **point de sauvegarde**.

Le siège d'Athènes

Montez là où se trouve l'échelle et continuez en suivant le mur. En haut, plusieurs gardes et archers vous accueillent. Faites le ménage en notant que les gardes arrivent par deux échelles. A vous de choisir d'éliminer tout le monde un à un ou de bloquer leur arrivée en poussant les échelles. Vous voyez maintenant le bâtiment détruit vers le milieu de la zone ? Il s'agit de celui que vous avez abîmé plus tôt avec l'arbalète. Le coffre qu'il renferme vous donne votre quatrième **oeil de Gorgone**. Il y a aussi un coffre alternant entre bleu et vert pour vous redonner de la vie ou de la magie. La petite zone gardée par 2 archers est également très intéressante à fouiller. Vous devrez sauter pour l'atteindre. Les deux coffres là-bas vous donneront des orbes rouges pour le premier et une seconde **plume de Phénix** pour le second. Revenez sur la muraille principale et détruisez la grande croix en bois de droite. Il y a un levier juste derrière. Il s'agit d'un nouvel ascenseur qui vous ramènera en bas.

Le marché

Vous arrivez devant des grands escaliers au pied desquels se trouve un petit marché. Entre les stands, vous trouverez un coffre rouge. Si besoin, vous pourrez aussi profiter de la présence d'un coffre vert juste en bas des escaliers. Ouvrez la porte en haut des marches. Elle donne accès à une zone remplie de soldats et d'archers. Deux tireurs sont postés tout au fond, mieux vaut les tuer en premier pour ne pas recevoir trop de flèches. Deux autres archers se trouvent sur une plate-forme, plus loin à droite. Frappez dans le tas pour réduire à néant tout danger. Notez que vous devriez bientôt avoir suffisamment d'orbes rouges pour améliorer vos lames du chaos. Si ce n'est pas encore le cas, encore un peu de patience, cela ne saurait tarder. Une fois seul, vous pourrez ouvrir les différents coffres. Après cela, poussez la grosse caisse vers la gauche, là où se trouvait le premier couple d'archers. Votre but est de positionner la caisse sur le gros disque par terre. Il s'agit d'un bouton qui ouvrira la porte du fond. Avant de la passer, revenez sur vos pas et emparez-vous du cadavre jeté par le basilic. Transportez le corps dans la nouvelle zone et déposez-le sur le second bouton afin d'ouvrir une autre porte. Entrez par là, récupérez les orbes rouges, verts et bleus puis enregistrez votre partie grâce au **point de sauvegarde**.

Les frappes du basilic

Plus loin dans le couloir, après le point d'enregistrement, vous trouverez une **plume de Phénix**. Soulevez la lourde porte et préparez-vous à retrouver votre ami le basilic. Le début du combat ressemble fort à votre première rencontre avec le lézard. Restez bien au niveau de sa tête, sans quoi il vous écrasera avec l'une de ses pattes. Alors que vous le frapperez, il tentera de vous croquer. Protégez-vous simplement lorsqu'il montre les dents. Le bon rythme consiste à lui asséner une salve d'attaques puis vous protéger. Répétez cela plusieurs fois jusqu'à ce que le basilic s'énerve. Il donnera un violent coup de tête mais vous parviendrez à la repousser en alternant les touches de gâchette, comme indiqué à l'écran. Votre ennemi reculera alors de quelques mètres et crachera quelques flammes. Sautez par-dessus puis avancez pour répéter la même tactique jusqu'à ce que le saurien se réfugie en haut du mur du fond. Evitez les boules de feu qu'il crache tout en courant vers sa patte sur la gauche. Déclenchez la séquence de mini-jeu pour le blesser. Notez que le jeu vous demande de tourner le stick analogique à la fin de cette séquence. Ne vous précipitez pas et suivez alors le rythme donné par le jeu. Si vous allez trop vite, il faudra recommencer. Si vous réussissez, Kratos fera tomber une tour sur le basilic, ce qui doit faire relativement mal mais qui ne sera pas fatal au lézard. Il faudra en effet recommencer depuis le début la séquence de combat et faire tomber une seconde tour sur le basilic. Pendant ce second round, faites attention aux boules de feu que votre ennemi lancera deux par deux. Après avoir reçu la seconde tour sur la tête, le basilic sera plutôt sonné mais ne s'avouera pas encore vaincu. Frappez-le encore un peu (attention à ses attaques, plus rapides et nombreuses) puis déclenchez la séquence qui permettra enfin d'achever la grosse bête. Le niveau se termine, laissant Kratos face à un nouveau mystère. Pourquoi le monde est-il désormais recouvert d'un voile noir ?

Chapitre 2. La cité de Marathon

La falaise

Ce chapitre commence par une bonne nouvelle puisqu'il vous accorde dès le départ une **plume de Phénix** dans le coffre à votre gauche. Descendez de la falaise en escaladant le mur à droite. Vous trouverez un coffre rouge juste en bas. Continuez votre descente en vous accrochant encore une fois au mur. Vous voilà à l'entrée de la cité de Marathon où un joli **point de sauvegarde** vous attend. Brisez la barricade sur la droite pour entrer dans une salle où vous assisterez au meurtre d'une femme par un soldat de l'ombre. Vous devez absolument battre ce soldat pour poursuivre votre progression. Dans la mesure où ce dernier parvient généralement à bloquer vos attaques normales, privilégiez les attaques fortes et les prises. Le soldat n'est pas très résistant et mettra rapidement les genoux à terre. Cassez les planches au fond de la salle suivante pour trouver deux coffres et récupérer quelques orbes. Revenez dans la salle précédente et empruntez le passage à gauche pour sortir.

Les rues de Marathon

Dans la rue, vous tomberez dans un guet-apens où de nouveaux soldats de l'ombre vous coinceront. Frappez tout ce beau monde puis allez ouvrir le coffre dans la petite maison juste dans le tournant. D'autres soldats vous attendent un peu plus loin, dont certains munis d'arcs. Vous pourrez rentrer dans d'autres maisons à ce niveau pour trouver de nouveaux coffres rouges. Ne ratez pas la demeure qui contient 2 coffres, ce serait dommage. Au bout de la rue, vous tomberez sur une caisse en flammes qui semble insensible aux pouvoirs de Morphée. Ne vous endormez pas et avant de faire quoi que ce soit d'autre, filez sur la gauche où se cache un **oeil de Gorgone**. Si vous avez suivi cette solution depuis le départ, vous obtiendrez ainsi votre cinquième oeil, ce qui vous donnera une barre d'énergie plus importante. Faites attention à ne pas toucher le brouillard qui vous ferait perdre de la vie et poussez la caisse jusqu'à la porte que vous devrez soulever.

La charrette

Dès votre entrée, ouvrez le coffre caché sur votre gauche afin de récupérer un nouvel **oeil de Gorgone**. La grande zone dans laquelle vous avez pénétré abrite des créatures proches des méduses, mais qui au lieu de vous pétrifier, vous immobilisent un court instant en lâchant un cri aigu. Utilisez les attaques fortes pour commencer puis la séquence de mini-jeu pour achever l'adversaire. Notez que ces crieuses continueront d'arriver à l'infini tant que vous n'aurez pas tourné le mécanisme pour bloquer leur accès. Malheureusement, seules les trois premières créatures vous donneront

des orbes rouges. Tuez-en donc trois puis tournez le mécanisme pour être tranquille. Tant que vous y êtes, tuez aussi les archers postés sur la droite près d'une charrette. Emparez-vous de la torche sur la statue pour enflammer la paille sur le chariot. Cela vous permettra tout à l'heure de progresser au milieu de la brume. Poussez alors la charrette jusqu'à trouver un archer sur la gauche. Tuez-le et ouvrez les 2 coffres à ses côtés. Poussez encore un peu la carriole jusqu'au second archer, sur la droite cette fois. Même chose, frappez-le puis ouvrez les coffres. L'un d'eux contient une **plume de Phénix**, le cinquième si vous n'en avez pas manqué depuis le début. Ce sacrifice vous permettra de profiter d'une barre de magie plus importante.

Dents-de-sabre

Le périple avec la charrette se conclut par un combat en arène fermée contre une sorte de tigre à dents-de-sabre. Le félin semble peu vigoureux et ne vous attaquera pas beaucoup. Profitez donc de sa léthargie pour le frapper sans relâche et déclenchez la séquence nécessaire pour l'achever. Vous pourrez continuer votre chemin en détruisant les rochers sur la droite. Quelques soldats vous accueillent juste après avec leurs arcs. Escaladez le petit mur sur la gauche et courez au **point de sauvegarde** si le coeur vous en dit.

Chapitre 3. Le temple d'Helios

L'Autel des Destriers

Vous arrivez dans une zone où vous pouvez examiner plusieurs choses : des écrits vers le haut, des chevaux vers la droite et un cercle au centre. Ces éléments trouveront leur utilité un peu plus tard dans le jeu. Traversez le grand chemin sur la gauche. Vous tomberez sur un groupe d'ennemis que vous devrez obligatoirement battre. Votre route vous conduira ensuite à escalader une paroi. La petite zone sur la droite ne sert pas encore à grand-chose. Continuez donc à escalader. Suivez la paroi sur la gauche puis vers le haut pour enfin atteindre l'entrée du temple d'Hélios. Athéna vous mettra au courant de ce que les Dieux attendent de vous. Votre mission consiste à renvoyer Helios dans les cieux pour mettre un terme aux agissements de Morphée. En effet, sans soleil, la déesse a endormi de nombreux Dieux pour étendre son pouvoir.

L'entrée du temple

Courez sur la gauche. Vous trouverez un **oeil de Gorgone** de l'autre côté de la piscine. Revenez au centre, passez devant les escaliers puis rendez-vous un peu plus au nord, toujours sur la gauche. Il y a là un coffre rouge qui vous délivrera quelques orbes rouges. De retour au centre, foncez désormais vers le **point de sauvegarde** que vous pouvez apercevoir au nord. Il y a un coffre vert juste à ses côtés ainsi qu'un levier à tirer.

Le temple d'Helios

La plate-forme vous conduit à l'étage supérieur. Là, quelques ennemis apparaissent et commencent à lancer des bombes sur vous. Ne vous approchez pas trop d'eux car il y a d'abord une **plume de Phénix** à récupérer dans un coffre en bas des escaliers de droite. Frappez les ennemis que vous pouvez atteindre. L'un d'eux restera forcément derrière une grille et vous ne pourrez pas l'atteindre. Vous ne pourrez rien faire non plus pour ouvrir la porte car les bombes du dernier ennemi explosent à chaque tentative d'ouverture que vous déclencherez. Laissez-la donc tranquille pour le moment et empruntez les escaliers de gauche. Ils vous conduiront vers un nouveau combat, puis vers un coffre et enfin vers un levier. Celui-ci ouvre une porte, mais pas celle à laquelle vous vous attendiez. Pour franchir cette dernière, vous devez revenir à la plate-forme ascenseur, descendre, revenir au centre de l'entrée du temple puis monter les escaliers à gauche. Vous serez confronté à un troupeau d'ennemis assez résistants mais avec de la patience et une utilisation judicieuse de vos combos, vous sortirez vainqueur du combat. Continuez votre ascension pour enfin tomber sur le lanceur de bombes. Réglez-lui rapidement son compte et tirez le levier juste à côté. Il ouvrira la grille vous permettant de revenir devant la fameuse porte impossible à approcher plus tôt. Accrochez vos deux lames sur les portes puis tirez pour vous frayer un passage.

Les deux statues

Suivez le long corridor parfaitement lustré. Pensez à briser les jarres et la statue pour recevoir des orbes rouges. Le couloir débouche sur une grande salle où vous devrez vous battre contre une nuée d'oiseaux. Ouvrez ensuite le coffre rouge sur la gauche. Tirez les deux statues. Chacune cache un levier associé à une porte. Tirez les deux et visitez d'abord la porte de droite. La salle dans laquelle vous entrez marque une étape importante dans le jeu puisque c'est à partir de maintenant que les choses sérieuses commencent. Le niveau de difficulté semble effectivement monter d'un cran avec le nouveau type d'ennemi à affronter. Il s'agit de soldats tenant des épées enflammées. Ces adversaires peuvent briser votre défense. Observez donc leurs mouvements et dès qu'ils sautent sur vous, faites une roulade pour les éviter. Une fois que vous êtes hors de danger, lancez un combo pour faire quelques dégâts. Chaque soldat doit être achevé par une séquence à déclencher. Notez la présence d'un coffre vert dans cette salle. Il vous sera d'un grand secours pendant le combat. Tirez le levier au fond à droite. Il permet d'ouvrir une porte derrière la grille mais vous ne pouvez pas vous y rendre comme ça. Il vous faut au préalable revenir dans la salle aux statues et emprunter cette fois le chemin de gauche. Détruisez les statues dans le couloir, ouvrez le coffre tout au bout puis utilisez le **point de sauvegarde**.

La grande salle

Conformément au nom de cette section, vos pas vous conduisent dans une grande salle haute de plusieurs étages. Descendez la première série de marches et ouvrez les 2 coffres rouges puis le troisième coffre qui vous donne une **plume de Phénix**. Placez-vous sur la plate-forme centrale et brisez les deux verrous qui la tiennent à niveau. Vous commencerez alors à descendre. Pendant le trajet, de nombreux soldats de feu viendront vous chercher des noises. Faites très attention à eux d'autant que la zone de combat est très restreinte. Lorsque le dernier d'entre eux aura été vaincu, vous ne serez pas encore au bout de vos peines car une armure volante fera aussi son apparition pour vous affronter. S'il vous reste de la magie, lancez plusieurs Efreet. Sinon, suivez la combinaison de touches que vous donne le jeu afin de faire tomber le bouclier puis frappez comme un forcené. Après ce joli, mais épuisant combat, vous serez récompensé par plusieurs coffres. Montez les escaliers.

La statue d'Eos

Le chemin de droite vous mène à une statue à détruire, celui de gauche à deux coffres rouges. Récupérez tous les orbes rouges que vous pouvez puis poussez le pilier qui scintille. Il vous conduit au centre de la salle où Eos, la soeur d'Helios, vous parle et vous demande de franchir les portes de l'Olympe muni du bouclier du Soleil. Placez-vous sur la zone qui scintille au sol puis tirez le pilier pour construire un pont de fortune. Tournez à gauche pour récupérer un énième coffre rouge, continuez par la porte ouverte par Eos.

Le bouclier du Soleil

Le bouclier n'est pas très loin. Mais avant de le récupérer, passez par la porte de gauche. Il y a un coffre rouge aux pieds des marches. Montez et vous trouverez 2 autres coffres rouges sur la balustrade ainsi qu'un **oeil de Gorgone**. Redescendez et acharnez-vous contre le trône. C'est le seul moyen de prendre le **bouclier solaire**. Dès que vous vous serez emparé de l'objet, 3 soldats de feu décideront de venir vous attaquer. Maintenant que vous avez le bouclier, vous serez capable de vous protéger de leurs puissantes attaques. Pensez juste à l'utiliser au bon moment pour bloquer leurs coups. Une fois le combat terminé, ce sera aussi le bouclier qui vous permettra d'ouvrir la porte pour continuer votre aventure. Placez-le dans l'encoche pour que le passage puisse s'ouvrir. Les coffres qui vous attendent dans la salle suivante seront parfaits pour remplir vos jauges de santé et de magie. Profitez aussi du **point de sauvegarde** pour enregistrer la partie. Montez les escaliers en colimaçon.

Retour à l'entrée du temple d'Helios

Les escaliers mènent dehors, vers l'entrée du temple. Morphée ne vous a pas attendu et a continué son oeuvre macabre en étendant son ombre aux alentours. Montez les escaliers de gauche et battez les soldats et les créatures à dents longues qui vous attendent là-haut. Utilisez le bouclier sur la plate-forme. Cela crée des escaliers qui vous conduisent devant une nouvelle porte que le bouclier permettra encore une fois d'ouvrir.

L'énigme du Destrier Euros - vent de l'est

Vous voilà confronté à la première énigme chevaline du jeu. Avant de vous y atteler, récupérez les orbes contenus dans le coffre à gauche. Poussez ensuite les deux statues sur leur socle respectif. Tirez le mur et courez vous placer dans le creux à sa gauche. Cela vous permettra de traverser le mur sans problème. Là, tirez les deux statues afin que les rayons de lumière pointent le symbole sur le mur. Placez-vous sur ce symbole et sortez le bouclier. En accumulant de la puissance lumineuse, vous pourrez renvoyer le rayon à votre tour. Récupérez la **plume de Phénix** dans le coffre situé dans le coin droite de l'écran. Revenez ensuite au point de départ en utilisant l'encoche dans le mur. Montez et activez le cheval. Des marches apparaissent dans votre dos. Avant de les utiliser, ouvrez la porte du fond, derrière le cheval. Elle cache 2 coffres rouges. Ce serait dommage de passer à côté. Descendez les marches et suivez le corridor jusqu'à ce qu'Eos vous indique un portail à emprunter. Avant d'y courir, ouvrez le coffre situé à droite et emparez-vous du neuvième **oeil de Gorgone** de la partie. En franchissant le portail, vous serez immédiatement transporté vers les grottes de l'Olympe.

Chapitre 4. Les grottes de l'Olympe

La grotte inondée

Un **point de sauvegarde** vous tend les bras dès votre arrivée. Sautez dans l'eau et nagez vers la droite. Vous trouverez dans ce coin de la grotte 2 coffres rouges ainsi qu'un **oeil de Gorgone**. Revenez vers le centre et escaladez le mur entre les deux torches. Le chemin sur la paroi vous conduit vers la statue d'un triton. Emparez-vous de son arme. La **lance de triton** vous donne la faculté de plonger et de rester sous l'eau. Ne vous privez donc pas et faites le grand plongeon. Sous l'eau, vous trouverez 2 coffres vers la gauche. Allez ensuite à droite et défoncez la grille en piteux état grâce à la super charge de Kratos. Suivez le passage étroit jusqu'à trouver une seconde grille à démolir. La zone suivante abrite plusieurs coffres, dont un qui renferme une **plume de Phénix**. Reprenez votre nage et défoncez deux autres grilles pour enfin arriver à un levier. Tirez celui-ci. Il permet à l'une des statues dans la grande salle de libérer un nouveau passage. Nagez à la surface et escaladez la même paroi que tout à l'heure. Cette fois, prenez à gauche au lieu de tourner à droite puis montez jusqu'à la petite grotte.

Le Minotaure

Soulevez la porte. Vous croiserez le premier minotaure du jeu juste derrière celle-ci. Cet ennemi dispose d'une puissante charge à même de vous blesser. Faites un bon usage des roulades pour l'éviter. Utilisez aussi Efreet pour prendre l'avantage. Parfois, le minotaure fait tournoyer son épée et balaye une grande zone autour de lui, mieux vaut ne pas être à ses côtés lorsque cela arrive. Pour le reste, ce n'est que patience et acharnement. Notez tout de même que le coffre de droite peut vous être d'un grand secours pour remonter vos jauges de vie ou de magie. Tournez le mécanisme pour faire apparaître un pont. Traversez ce pont et ouvrez la porte.

Eos

Eos vous attend derrière la porte et vous renseigne sur la suite de votre mission. Suivez le courant d'eau. Dès que Kratos n'aura plus pied, plongez. Vous trouverez un coffre à ce niveau et obtiendrez ainsi un nouvel **oeil de Gorgone**. Continuez d'avancer jusqu'aux soldats de feu à terrasser. A côté du coffre qui vous rendra de la vie, utilisez le **point de sauvegarde** pour mettre votre partie au chaud.

Le feu originel

Ramassez le **feu originel** par terre. Cet objet vous permet de renvoyer les attaques à leurs expéditeurs à condition d'adopter le bon timing avec le bouclier. Concrètement, vous devez utiliser le bouclier au dernier moment pour que l'attaque envoyée par un ennemi puisse se retourner contre lui. Pour vous entraîner, les trois grandes statues vous mettront justement au défi. Renvoyez leurs attaques pour les détruire et recevez la **lueur de l'aube**, autrement dit votre propre arme de jet. Utilisez cette nouvelle attaque pour éliminer un à un les 6 ennemis qui se postent là où se trouvaient les statues. Une fois seul, vous pourrez continuer votre chemin. Passez par le trou de gauche puis tournez encore à gauche. Il y a une **plume de Phénix** à récupérer. De l'autre côté du couloir, ce sont 2 coffres rouges à vider de leur contenu qui vous attendent. Empruntez maintenant le passage du milieu et avancez jusqu'à tomber sur un petit groupe de soldats de feu. Sautez dans l'eau en contrebas et nagez vers l'entrée de la caverne, là où se trouve le point de

sauvegarde au fond de l'écran. Empruntez le portail pour retourner au temple d'Helios.

Chapitre 5. Retour au temple d'Helios

Le retour au temple

Vous arrivez dans le temps exactement au même endroit d'où vous êtes parti. Il vous faut donc faire le chemin inverse. Commencez à appuyer sur le petit scintillement à vos pieds puis descendez par la rampe enflammée qui apparaît devant vous. Prenez le chemin de gauche et allez ouvrir la porte. Faites le tour de la salle pour trouver les escaliers que vous devrez descendre. Vous revoilà sur l'ascenseur qui vous avait fait descendre plus tôt dans le jeu. Vous devez l'utiliser de nouveau, pour remonter cette fois. De la même manière que de nombreux ennemis vous avaient accompagné lors de votre descente, une nuée d'oiseaux se fera un plaisir de vous tenir compagnie pendant l'ascension. Ces volatiles sont une excellente réserve d'orbes rouges. Ils sont faciles à battre et rapportent gros. A votre arrivée, ouvrez les 2 coffres rouges. Montez les escaliers puis courez vers l'extérieur où vous trouverez un coffre vert ainsi qu'une **plume de Phénix**. Il y a également un **point de sauvegarde** pour qui souhaite mettre sa partie au chaud. Ouvrez la porte qui mène vers la cour.

La cour du temple

Le comité d'accueil de la cour se compose d'un grand esprit en armure et de quatre soldats lanceurs de boules d'énergie. Occupez-vous d'abord du grand gaillard. Un projectile devrait le désarmer, après quoi vous pouvez utiliser Efreet 3 ou 4 fois pour le terrasser. Ce n'est pas plus compliqué que cela. Pour les autres, de simples combos devraient suffire à les abattre. Prenez un **oeil de Gorgone** dans un coin de la cour, à gauche de la porte par laquelle vous êtes arrivé.

L'énigme du Destrier Notos - vent du sud

Vous voilà maintenant confronté à une énigme qui consiste à utiliser quatre statues pour guider un rayon de lumière. Votre première action consiste à faire apparaître un champ lumineux. Il suffit pour cela d'utiliser le petit scintillement à vos pieds. Un levier sort du sol. Tournez-le afin de viser le pilier au fond à gauche. Celui-ci dévoile la première des quatre statues. Sortez-la de sa cachette et placez-la sur le socle en bas à gauche. Retournez vers le levier et visez la statue que vous venez de positionner. Le rayon lumineux sera dévié et révélera une autre statue. Placez cette deuxième statue sur le socle en bas à droite. Visez alors cette dernière avec le rayon. Vous trouverez la troisième statue, puis visez directement le pilier au fond à droite pour découvrir la quatrième et dernière statue. Vous avez désormais toutes les statues, reste cependant à les placer correctement. Notez que 2 statues sont absolument identiques et pointent leur bouclier vers le haut. Positionnez celles-ci sur le socle du bas. Placez ensuite la statue avec le bouclier pointant à droite sur le socle en haut à gauche puis la dernière statue (avec le bouclier pointant à gauche) sur le socle en haut à droite. Une cinquième statue fera son apparition. Pointez le rayon droit sur elle, il sera dévié. Allez vous mettre sur le socle du fond (devant le cheval) et sortez votre bouclier pour charger le rayon sur l'animal. Il ne vous reste plus qu'à placer votre bouclier pour activer le destrier.

La traversée du temple

Utilisez l'ascenseur (là où se trouvait le levier) pour descendre. Plusieurs chemins s'offrent à vous. Prenez celui du fond et récupérez la **plume de Phénix**. Revenez sur la plate-forme centrale puis prenez la passerelle de gauche pour ouvrir un coffre rouge. Enfin, passez à droite et ouvrez la porte. Suivez le corridor parsemé de coffres et de poteries. Montez les grandes marches puis dirigez-vous vers la droite. Il y a un coffre un peu caché dans l'ombre. Il contient un **oeil de Gorgone**.

L'énigme du Destrier Zephyr - vent de l'Ouest

L'activation du dernier destrier est particulièrement simple. Dans la salle où vous vous trouvez, vous remarquez que la statue de gauche est déjà en place. Poussez donc celle de droite sur son socle lumineux. Cette statue est en mauvaise état, détruisez le haut et montez sur le socle vous-même. Chargez un rayon droit devant vous. La statue du cheval

laissera apparaître le mécanisme d'activation que vous pourrez utiliser en escaladant la paroi.

La libération des Destriers

Continuez votre voyage en empruntant le couloir derrière la statue du cheval. Vous vous retrouvez près de la paroi qui vous avait permis d'accéder au temple un peu plus tôt dans l'aventure. Descendez et affrontez les ennemis qui apparaissent. Continuez d'avancer, ou plutôt de reculer puisque vous passez ici par des lieux déjà visités. Vous aurez à battre un autre groupe d'ennemis. Vous finirez par arriver aux Destriers près d'un **point de sauvegarde**. Tournez les trois leviers pour que les rayons lumineux touchent les trois statues puis placez votre bouclier au centre de la plate-forme.
Les animaux se réveilleront et entraîneront Kratos dans un voyage vers les Enfers.

Chapitre 6. Hadès

Les chutes de l'Oceanum

L'Enfer n'est pas si inhospitalier qu'on le dit puisque vous pourrez enregistrer votre partie dès l'entrée grâce à un nouveau **point de sauvegarde**. Accrochez-vous à la paroi et suivez le mur. A un moment, il faudra vous suspendre pour avancer. Brisez les stalactites sur le passage puis laissez-vous tomber près des statues. Regardez bien l'ombre de Kratos avant de lâchez prise pour ne pas tomber dans la lave. Sautez sur la plate-forme de droite puis accrochez-vous de nouveau au plafond. Ouvrez le coffre rouge et prenez l'**oeil de Gorgone** dans l'autre. Revenez sur la plate-forme puis sautez sur la paroi un peu plus loin. Sur cette section, vous serez embêté par des ennemis pris par le virus de l'escalade. Frappez-les de loin pour qu'ils vous laissent tranquille. Sautez par-dessus la saillie puis suivez le parcours jusqu'au sommet. Vous ferez la rencontre des méduses. Ces ennemies peuvent vous pétrifier de leur regard. Utilisez le bouclier pour vous protéger. Une fois le combat terminé, passez par l'ouverture mais ne sautez pas encore au-dessus du vide. Brisez la statue et accrochez-vous à la paroi pour descendre. Sautez au dessus du précipice (double saut !). Kratos devrait s'accrocher de justesse à l'autre côté. Suivez alors le chemin escarpé en vous collant le plus possible au mur. Au bout se trouve une **plume de Phénix** que vous voulez certainement prendre. Revenez sur vos pas, sautez par-dessus le précipice, montez à la paroi et sautez cette fois vers les marches de droite.

Les trois cyclopes

Au haut du chemin, vous tomberez nez à nez avec 2 cyclopes accompagnés de plusieurs soldats de feu. La meilleure tactique à utiliser est certainement de se tenir à distance des gros monstres pour éliminer d'abord les soldats trouble fêtes. Placez-vous donc à l'écart, près à faire une roulade d'esquive en attendant qu'un soldat vous tombe dessus. Ripostez par un combo et répétez l'opération jusqu'à vaincre les petits soldats. Pour les cyclopes, utilisez Efreet (si possible améliorez au moins au niveau 2) pour les vaincre rapidement. Le mieux est d'essayer de les avoir en même temps pour ne pas gaspiller la magie. Une fois vaincus, d'autres soldats apparaîtront ainsi qu'un troisième cyclope. Répétez la même tactique pour les terrasser. Notez qu'un coffre peut vous aider à restaurer votre santé ou votre magie. Après le combat, ouvrez le coffre rouge derrière les piliers.

La cascade de sang

Poursuivez votre périple par le chemin au fond de l'écran. Sautez par-dessus le gouffre et tuez tous les oiseaux qui apparaîtront. Frappez aussi le mur au fond. Il révèlera 2 coffres (dont le dernier **oeil de Gorgone** du jeu) mais aussi une méduse. Décapitez celle-ci puis faites le tour de la petite section à votre droite. Vous pouvez détruire le mur sur la droite et ainsi accéder au petit bloc. Placez-le sous la plate-forme où se trouve un coffre vert. Montez sur le bloc puis sur la plate-forme. Ouvrez le coffre puis sautez sur la plate-forme encore au dessus. Accrochez-vous à la paroi pour franchir la cascade de sang. Sautez enfin en contrebas où vous attendront quelques ennemis. Faites le ménage. Frappez aussi le grand pilier afin de le faire s'effondrer. Dans l'autre partie de la zone, ouvrez le coffre rouge puis profiter du **point de sauvegarde** pour enregistrer votre partie.

Les ruines de l'Asphodèle

Servez-vous du pilier tout juste tombé pour accéder à la plate-forme supérieure puis brisez le mur sur la gauche. Vous trouverez alors une **plume de Phénix** derrière la paroi. Escaladez sur la droite et courez droit devant. Vous aurez à vous battre contre deux gardiens en armure. Quelques oiseaux prennent aussi part au combat, mais ils sont plus là pour faire de la figuration qu'autre chose. Notez que 2 coffres (un vert et un bleu) peuvent vous rendre de l'énergie ou de la magie à tout moment. Pensez juste à éloignez vos ennemis pour avoir le temps d'ouvrir les coffres. Une fois vaincus, les 2 ennemis permettront d'ouvrir la porte que vous avez peut-être aperçue un peu plus tôt. Revenez donc sur vos pas pour la trouver. Elle est sur la gauche. Suivez ce nouveau passage jusqu'à monter de longs escaliers. A leur sommet, vous pourrez ouvrir 2 coffres.

L'arène

Votre prochaine étape consiste en un combat dans une arène contre une nuée d'oiseaux et 2 gardiens en armures. En fait, ce combat serait exactement le même que le précédent s'il n'y avait pas des scies qui balayaient le sol pendant vos exploits. Prenez donc garde aux lames et utilisez la même tactique que précédemment pour vous défaire de vos ennemis. Vous n'aurez pas de coffres pour vous aider cette fois, mais rappelez-vous qu'il est toujours possible de désarmer les gardiens avec des combos puissants.
Traversez ensuite la passerelle jusqu'au coffre rouge et au **point de sauvegarde**. Sonnez la cloche.

Le quai de Charon

Le son de la cloche appelle Charon, le passeur qui vous provoquera en duel. Sachez que vous ne pourrez pas le battre cette fois-ci. Mais vous pouvez toujours vous amuser avec lui. Pour cela, contrez toutes ses attaques avec le bouclier puis ripostez par un combo. Contrez, ripostez... Lorsqu'il vous envoie des boules d'énergie, utilisez le bouclier au dernier moment pour les lui renvoyer. Lorsque la barre d'énergie de Charon sera à demi-vide, il se mettra à l'écart et enverra une attaque fatale que vous ne pourrez malheureusement pas éviter.

Chapitre 7. Les profondeurs des Mines du Tartare

Emprisonnement

Libérez Kratos de ses chaînes et courez vers le devant de l'écran. Vous trouverez la dernière **plume de Phénix** du jeu ainsi qu'un **point de sauvegarde**. Avancez maintenant vers le fond. Vous pouvez frappez les victimes enchaînées pour récupérer un peu d'énergie. Détruisez aussi les grosses chaînes pour des orbes rouges. Le chemin se divisera en deux. A droite, vous serez confronté à un groupes d'ennemis mais pourrez obtenir un coffre bleu. Le chemin de gauche vous conduira plus loin dans les mines.

Les mines du Tartare

Vous serez accueilli dans les mines par une nuée d'harpies. Ces volatiles ne sont vraiment pas difficiles à battre puisqu'il vous suffira de vous placer au milieu d'elles et de déclencher des combos à répétition. Vous gagnerez facilement un petit pactole d'orbes rouges. Continuez par le couloir à gauche. Vous pourrez vous refaire une santé en achevant les victimes sur les murs. Soulevez la porte du bout et affrontez les quelques soldats à ce niveau. N'oubliez pas de sautez sur la plate-forme de droite pour aussi avoir l'archer posté à ce niveau. Il y a d'ailleurs aussi un coffre à ouvrir près de lui. Traversez le gouffre sur la grosse chaîne pour atteindre le **point de sauvegarde**.

Le temple des Dieux

Escaladez la paroi en prenant bien soin de vous occuper des quelques ennemis qui tenteront de vous faire tomber. En haut, vous serez confronté à un nouveau groupe d'harpies accompagné par une méduse. Attention au regard pétrifiant de cette dernière. Ouvrez les 2 coffres situés de part et d'autre de la zone puis tirez les 2 statues. Cela aura pour effet de faire apparaître un levier que vous devrez évidemment tourner. La troisième statue finira par s'écarter et vous laissera libre de poursuivre votre chemin. Traversez le petit couloir et préparez-vous à combattre contre un minotaure. Et comme si cela ne suffisait pas, la bête est escortée par plusieurs archers. Occupez-vous d'abord de ces derniers en les attrapant. Vous n'en ferez alors qu'une bouchée de pain. Pour le minotaure, contentez-vous de tourner autour de lui

en déclenchant des combos pour l'affaiblir. Au bout d'un moment, une touche apparaîtra au dessus de sa tête indiquant qu'il est temps de déclencher la séquence pour l'achever. Lorsqu'il tombera, un second minotaure fera son entrée. Avant qu'il n'arrive, vous voudrez peut-être restaurer soit votre vie, soit votre énergie magique grâce au coffre posé à gauche. Répétez la même tactique pour tuer le second minotaure. Montez ensuite les marches à gauche.

La crypte

Outre la soldat très hargneux planqué dans la salle où vous arrivez, vous trouverez encore un **point de sauvegarde**. Détruisez le mur à droite des escaliers et ouvrez le coffre sur la corniche. Plaquez-vous au mur du fond pour atteindre la partie droite de la salle. Ouvrez le nouveau coffre de ce côté et tirez surtout le levier pour ouvrir la grille juste en dessous. Sautez au centre de la salle pour passer par cette grille. Ouvrez les 2 coffres qui vous redonneront vie et magie puis montez par les escaliers. Dans cette salle, 4 archers vont commencer à vous tirer dessus. Placez-vous au milieu d'eux et déclenchez des combos pour les toucher et les tuer en même temps. Ouvrez la nouvelle grille et accédez à la salle du trône.

La salle du trône

Ouvrez le coffre puis emparez-vous de la **clef du gardien de la crypte**. Donnez un violent coup de pied sur le trône pour le faire basculer en contrebas. Descendez à votre tour et ramassez le coffre du gardien. Disposez celui-ci sur la plaque afin de faire apparaître une stèle. Insérez la clef dans la serrure. Une passerelle sort de nulle part et vous permet de rejoindre le temple de Zeus.

Le temple de Zeus

Le **point de sauvegarde** à l'entrée du temple est bienvenu. Cela vous évitera de retourner sauver dans la crypte. Deux gardiens en armure vous attendent dans la première salle du temple. Efreet pourra vous être d'un grand secours pour les éliminer. Sinon, détruisez leurs boucliers et frappez comme un forcené jusqu'à les faire disparaître. La statue de Zeus dans cette pièce montre un gant spécial porté par le père de tous les Dieux. Placez-vous au centre de la salle, là où il y a un petit scintillement, puis déclenchez l'action contextuelle. Kratos plantera alors ses lames dans la statue et la fera tomber pour s'emparer du fameux **gant de Zeus**. Il s'agit d'une nouvelle arme solide comme le roc qui vous permettra justement de briser les boucliers des soldats qui viennent d'apparaître.

La grille à pics

Revenez à la crypte sans trop vous attarder sur le pont car il commence à se rétracter. Frappez la porte droit devant vous. Dans ce couloir, une grille à points va vous poursuivre. Ne perdez donc pas une seconde et courrez vers la gauche. Défoncez le mur, puis la statue pour être à l'abri. Vous pouvez aussi défoncer les 2 autres statues. Celle de gauche cache un coffre, celle de droite le chemin qu'il vous faut désormais suivre. Avant de vous lancer à l'assaut de la paroi du fond, éliminez les trois harpies qui vous agressent. Montez puis tuez les 2 méduses ainsi que les soldats armés de boucliers. Ouvrez les 2 coffres pour vous refaire une santé puis tournez le mécanisme de droite. Redescendez. De nouveaux soldats vous attendent en bas. Tuez-les (sans les harpies, c'est plus facile) puis traversez le gouffre sur la grille. Escaladez la paroi pour trouver un coffre et un **point de sauvegarde**.

Les geôles du Tartare

Descendez dans la zone suivante. Vous serez confronté à plusieurs harpies et à un cyclope en armure. Restez à bonne distance du gros monstre pour tuer en priorité les créatures volantes avec vos chaînes. Enfilez ensuite le gant pour briser l'armure du cyclope. Démuni de sa protection, le colosse sera assez facile à battre. Détruisez le petit bloc de roche sur la gauche qui cache un mécanisme puis tournez les 2 mécanismes de la pièce. Cela mettra en place des plates-formes pour vous permettre de continuer. Traversez le gouffre puis sautez sur les trois plates-formes successives (des doubles sauts évidemment). Suivez le couloir et ouvrez la porte. Il y a 3 archers au fond de la zone. Vous pouvez les tuer ou passer simplement votre chemin en prenant le couloir plus à droite. Ouvrez une nouvelle porte. Vous vous trouverez en face d'un titan, enchaîné aux murs du Tartare.

Le minotaure du Tartare

Ouvrez un coffre puis escaladez la paroi du fond. Sur le mur, bifurquez vers la gauche. Le chemin vous conduira jusqu'à une porte que vous devrez ouvrir. Suivez le passage jusqu'à l'échelle. Descendez et ouvrez les coffres rouges. Ce petit détour permet d'acquérir de nombreuses orbes rouges et de regagner de la vie grâce aux victimes enchaînées aux murs. Revenez sur vos pas jusqu'à la paroi et montez. Vous devrez battre un nouveau minotaure. Muni de votre gant, le combat sera assez simple, puisqu'il suffira d'asséner quelques coups de points à la bête pour l'affaiblir suffisamment et déclencher une attaque fatale. Pour leur part, les archers dans le fond sont un peu plus pénibles. Utilisez votre lueur de l'aube pour les atteindre ou renvoyer leur projectiles avec le bouclier. Détruisez le petit rocher et tournez les 2 mécanismes. Sautez sur la plate-forme à droite pour ouvrir un coffre avant de courir sur la chaîne pour passer devant le visage d'Atlas et atteindre la prochaine zone.

Les chaînes d'Hypérion

Suivez le couloir qui vous mènera vers une large zone remplie d'ennemis. Des soldats et des archers vous tomberont dessus. Utilisez vos meilleurs combos pour éliminer tout le monde. Tirez les deux leviers pour détendre les chaînes au-dessus de votre tête. Agrippez-vous au mur de droite pour monter et traverser la zone. Tirez le levier au bout du chemin puis revenez sur vos pas. Descendez dans la grande salle et filez vers la gauche. Vous pourrez voir que les chaînes retenant les titans ont été brisées. Accrochez-vous à la paroi sur la droite de Kratos. Frappez tous les ennemis pour vous frayer un chemin jusqu'au prochain **point de sauvegarde**.

Les chaînes d'Atlas

Sautez sur le grand engrenage et commencez à tourner pour avancer. Des groupes d'oiseaux et de soldats se relayeront pour vous arrêter dans votre progression. Tuez chaque ennemi avant de pouvoir reprendre le levier pour poursuivre. Au bout, il vous faudra sauter sur une seconde plate-forme légèrement en contrebas et répéter la même action. Sautez enfin sur la corniche. Donnez un énorme coup de poing dans l'ancre pour planter l'immense chaîne de l'autre côté du gouffre. Servez-vous de la chaîne pour traverser. Kratos ira de lui-même escalader la grande paroi jusqu'à se retrouver à l'air libre, enfin presque... Escaladez le second mur et suivez le chemin. Ouvrez les 2 coffres et frappez à la porte du colisée à l'aide de votre gant.

Le retour au quai

Vous voilà de nouveau dans l'arène de combat. Ce coup-ci, vous pouvez détruire les scies circulaire grâce au gant de Zeus. Ce gant sera aussi très utile pour vaincre les gardiens en armure. Lorsque vous serez seul dans l'arène, quittez les lieux par la droite et courez vers le quai de Charon. Le **point de sauvegarde** est toujours là, ainsi que la cloche. Vous pouvez la faire retentir, mais Charon ne se déplacera pas. Défoncez donc la grille à l'aide du gant.

Le combat contre Charon

Il est grand temps d'affronter Charon et de le battre une bonne fois pour toute. La première phase du combat ressemble énormément à la bataille précédente. Bloquez ses attaques avec votre bouclier, portez un ou deux combos, renvoyez ses boules d'énergie et recommencez. Continuez ainsi jusqu'à ce que Charon aille se percher et balance sa fameuse attaque spéciale. N'attendez pas qu'il la lance pour aller frapper avec le gant l'un des trois piliers à ses pieds. Cela devrait l'empêcher de préparer sa charge. Il redescendra et vous pourrez de nouveau le frapper. Sa palette de coups comporte cette fois une nouvelle attaque qui vous paralysera quelques secondes. Tentez de l'éviter en faisant des roulades et frappez dès que vous le pouvez. Totalement prévisible, Charon retournera en hauteur pour envoyer son attaque. Même chose que tout à l'heure, détruisez un pilier pour le faire redescendre. Ce coup-ci, Charon frappe le sol avec sa faux et libère des sortes d'ondes de choc. Evitez-les en sautant et privilégiez donc les attaques en l'air pour toucher votre ennemi. Détruisez le troisième et dernier pilier lorsque Charon se postera dans son coin favori. Presque mort, le passeur trouvera encore des forces pour vous embêter. Renvoyez toutes les boules d'énergie qu'il vous destine et achevez-le en réalisant l'attaque spéciale dès que possible. Vous voilà seul sur le bateau. Préparez-vous à voguer vers le temple de Perséphone.

Chapitre 8. Le temple de Perséphone

L'arrivée au temple

Avant de descendre, ramassez le masque de votre ennemi ce qui vous accorde la **colère de Charon**. Vous aurez rapidement l'occasion d'essayer ce nouveau pouvoir avec les ennemis qui apparaissent. Tuez tout le monde puis accostez. Vous aurez certainement besoin de reprendre un peu de vie. Le coffre vert est là pour ça. Utilisez ensuite le **point de sauvegarde**. Suivez la fille de Kratos dans le temple. Vous pouvez lire la tragique histoire de Perséphone grâce aux trois livres disposés dans la première salle. N'oubliez pas d'ouvrir les 2 coffres cachés de part et d'autre de la pièce. Prenez ensuite les escaliers et ouvrez la porte.

Les étages du temple

Le temple de Perséphone est constitué de plusieurs étages semblables à des arènes de combats. A chaque étage, vous devrez vous arrêter pour affronter un groupe d'ennemis différents. Après chaque combat, vous pourrez regagner un peu de vie ou d'orbes rouges en fonction des coffres disponibles. Le premier combat vous oppose à deux bêtes à dents longues et à plusieurs autres ennemis rapides et coriaces. Le gant est tout indiqué pour donner de puissants et violents coups. Montez d'un étage et préparez-vous à affronter plusieurs oiseaux et soldats. Pour compliquer le tout, des têtes de méduse (destructibles) sont positionnées sur un côté de la salle et vous pétrifie si vous croisez leur regard. Utilisez les chaînes pour éliminer les volatiles et le gant pour frapper les autres ennemis. Montez d'un autre étage. Vous trouverez le nécessaire pour restaurer votre santé et votre magie. Il y a aussi un coffre rouge et même un **point de sauvegarde**.

A la poursuite de Calliope

Le troisième combat vous confronte à trois cyclopes et des harpies. Les créatures volantes peuvent se montrer très pénibles dans cet espace réduit. Essayez de frapper les colosses avec le gant pour les débarrasser de leurs armures puis prenez les chaînes pour toucher un peu tout le monde à fois. A la fin du combat, ouvrez d'abord la porte de gauche afin de récupérer des orbes rouges et de la santé ou de la magie. Au niveau suivant, vous retrouverez les têtes de méduse et serez face à plusieurs ennemis dont quelques harpies. La colère de Charon pourra vous être d'un grand secours pour faire le ménage. Sans vous donnez l'occasion de vous reposer, la salle suivante vous enferme avec 2 minotaures en armure, suivi de 3 monstres, puis d'un troisième minotaure en armure. Utilisez le gant pour briser les protections de vos adversaires et tentez de rester à l'écart pour ne pas tomber sous une pluie de coups. Le combat est assez rude, aussi le coffre vert disposé dans la pièce pourra vous être utile.

L'ascenseur

Vous finirez par arriver dans une tour munie d'un mécanisme à tourner. Il s'agit d'un ascenseur. Pendant que vous montez, notez que les parois sont parfois fissurées. Frappez à ses endroits pour libérer des orbes rouges ou faire apparaître des coffres. Attention, la première fissure contient aussi quelques harpies. Arrivée en haut, vous devrez vous battre contre 2 méduses et quelques harpies, ainsi que contre un cyclope qui arrivera lorsque le champ sera libre. Notez le coffre dans la salle pour restaurer votre vie ou votre magie. La porte de droite mène vers 2 coffres, celle de gauche a 2 autres coffres et un **point de sauvegarde**. Sortez par la porte.

Chapitre 9. Bois de Perséphone

L'abandon des armes

En suivant Calliope, Kratos finit par trouver Perséphone qui lui demande de déposer ses armes s'il veut continuer et revoir sa fille. Vous n'avez pas d'autres choix que de l'écouter. Plantez vos lames dans l'arbre et répétez les séquences de touches qui apparaissent à l'écran. Kratos sera déposséder non seulement de ses armes mais aussi d'une bonne partie de son énergie physique et magique. Traversez le portail.

Calliope

Vous retrouverez enfin la fille de Kratos, mais le bonheur sera de courte durée alors que Perséphone dévoile son plan. Le seul moyen de sauver l'enfant et de renoncer à elle est de s'en séparer. Appuyez rapidement sur la touche pour vous détacher de Calliope puis attrapez les esprits pour retrouver peu à peu vos armes et vos capacités. Vous aurez aussi à battre quelques ennemis qui arriveront peu à peu. Une fois en pleine possession de vos moyens, courez vers les escaliers où un nouveau combat vous attend. Vous devrez affronter plusieurs archers, des soldats, une créature aux longues dents, puis encore des archers et un gardien en armure. Utiliser les combos les plus puissants dont vous disposez pour vaincre tout le monde. La rage du Tartare avec les lames fonctionne très bien contre tous ces ennemis. Après le combat, vous serez autorisé à remplir vos jauges de santé et de magie avant le combat final. Pensez tout de même à utiliser le **point de sauvegarde** avant d'aller affronter Perséphone.

Champs Elysées

Qui pouvait penser que le jeu se terminerait sur les Champs Elysées ? C'est en tout cas ici que vous devrez affronter Perséphone. Elle vous entraîne avec elle sur les hauteurs de la colonne soutenant le monde. Pendant la première phase du combat, Perséphone utilise trois attaques principales. Vous pouvez toutes les éviter avec des roulades, mais ce n'est pas toujours facile. A part lorsqu'elle crée un rocher et vous le lance dessus, vous pourrez aussi utiliser le bouclier pour repousser les assauts de la femme d'Hadès. Utilisez de préférence le gant de Zeus dans la mesure où il lui fera plus de dégâts. A la moitié de sa jauge de vie, Perséphone tentera de vous attendrir. Ne vous laissez surtout pas faire et restez bien sur vos gardes lors de la séquence interactive car vous n'aurez pas beaucoup de vie. Après avoir ligoté Atlas, vous entrerez dans la dernière séquence du combat. Postée en hauteur sur des piliers, Perséphone envoie des boules d'énergie maléfiques. Vous pouvez soit les éviter et utiliser la lueur de l'aube pour toucher votre adversaire, soit utiliser le bouclier et renvoyer ses charges. Sur le premier pilier, elle renverra une fois les boules. Sur le second, elle les renverra deux fois. Sur le troisième, l'échange durera jusqu'à trois fois. Lorsque Perséphone tombera de son pilier, placez-vous sur le cercle de lumière au centre, appuyez sur la gâchette gauche et suivez les indications à l'écran. Félicitations, vous venez de terminer God of War : Chains of Olympus. Pour autant, vous ne serez pas au bout de vos peines puisque vous venez aussi de débloquer le premier défi d'Hades.

Les Défis d'Hadès

Une fois que vous aurez terminé l'aventure principale, vous pourez participer aux défis d'Hadès. Il y en a 5 au total. A chaque fois que vous sortez victorieux d'une épreuve, le jeu vous récompense par quelques bonus.

Défi 1 : Destin Ardent

Brûlez 50 soldats avec l'Efreet
Votre objectif est clair : vous devez abattre 50 soldats en utilisant le pouvoir Efreet et uniquement avec ce pouvoir. Plusieurs problèmes se posent. D'abord votre dose de pouvoir magique n'est pas infinie. Vous devez donc bien calculer votre coup et déclencher Efreet lorsque vous vous retrouvez encerclé par un groupe entier de soldats (4 ou 5 soldats à la fois semble être la bonne combinaison). L'autre problème concerne l'apparition de cyclopes qui viendront taper sur les soldats. Faites donc attention à ce qu'aucun soldat ne soit tué par les cyclopes. Pour cela, frappez les gros monstres avec votre poing de Zeus avant qu'ils ne puissent faire quoi que ce soit d'autre.

Défi 2 : Perfection

Tuez 20 gardes du Feu sans être touché
Voilà un défi digne de ce nom. Comme vous avez pu le noter pendant le jeu principal, les Gardes du Feu sont des adversaires très pénibles par leurs attaques difficiles à bloquer. La meilleure tactique pour remporter ce défi consiste à se placer sur un bord de l'arène et de charger une frappe de l'Olympe avec le Gant de Zeus. Relâchez votre coup dans le tas pour toucher un ou plusieurs gardes en même temps puis utilisez des roulades pour vous mettre à l'abri de leurs éventuelles ripostes. Placez-vous dans un autre coin de l'arène et répétez l'opération. Ce défi peut être long à remporter mais cette méthode fonctionnera à condition que vous ayez de bons réflexes pour rouler au bon moment.

Défi 3 : La Vie est Courte

Vous perdez votre santé rapidement
Le titre du défi est très explicité. Votre niveau d'énergie diminue à vue d'oeil et vous devez pourtant rester en vie pour venir à bout de tous les ennemis : d'abord un minotaure, puis une nuée d'oiseaux et enfin trois gardiens de l'Enfer. Pour compliquer la tâche, le minotaure porte une armure, utilisez donc votre gant et les charges de l'Olympe pour l'en dévêtir. Les oiseaux sont aussi très pénibles à vaincre par leur nombre. Vous avez le choix entre utiliser vos chaînes ou le gant. Par contre, aucune hésitation possible pour les trois derniers adversaires, le gant sera votre meilleure option. Pour vous aider dans votre mission, vous trouverez des victimes enchaînées au mur du fond. Vous gagnerez un peu de vie en les frappant. Mais ne vous précipitez pas sur elles et attendez le dernier moment pour les frapper.

Défi 4 : Instant Crucial

Brisez tous les objets dans le temps imparti
Vous disposez de 60 secondes pour détruire un total de 40 objets : des statues, des têtes de méduses, des personnes pétrifiées et des piliers. Pas une seconde à perdre pour ce défi. Commencez par déclencher Efreet pour détruire les piliers autour de vous puis enfilez le gant pour frapper les personnes pétrifiées devant vous. Frappez ensuite la grosse statue au fond. Il vous faudra 6 charges de l'Olympe pour la briser. Faites maintenant le tour de la salle (par la gauche ou la droite à vous de décider) en frappant ce qu'il reste. Notez qu'une unique grosse charge de l'Olympe pourra détruire une tête de méduse et une statue en même temps. Placez-vous donc de manière à détruire les 2 objets en un seul coup. N'oubliez pas de casser aussi les piliers restants pour terminer ce défi pas si facile qu'il en a l'air.

Défi 5 : Combat épique

Tuez tous les ennemis
Faut-il réellement détailler la solution de ce défi ? Vous serez attaqué de toutes parts par de nombreux ennemis de toutes sortes. Sortez vos meilleurs combos et meilleures prises pour être vainqueur. Tout ce qui importe ici est de rester en vie dans un combat pouvant dépasser les 10 minutes. Bonne chance !

EMPLACEMENT DES BONUS

Ces vidéos indiquent l'emplacement des yeux de Gorgone et des plumes de Phénix dans God of War : Chains of Olympus.

God of War : Ghost of Sparta

© Sony / Ready At Dawn Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TEMPLE DE ZEUS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer cet environnement bonus dans lequel se trouve une relique cachée.

ARÈNE DE COMBAT

Terminer le jeu pour débloquer ce mode.

MODE GOD

Terminer le jeu pour débloquer ce mode très difficile.

TOUS LES COSTUMES

Armure légendaire

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté.

Costume de Deimos

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté.

Fantôme de Sparte

Terminer le jeu en mode God (Très Difficile).

Pilleur de tombe

Débloquer et terminer le Temple de Zeus.

Robotos

A acheter au Temple de Zeus pour 250 000 points.

ORBES ROUGES

Pour avoir facilement beaucoup d'orbes rouges, finissez le jeu pour débloquer l'Arène de combat et pour pouvoir utiliser l'Anneau du roi Midas. Faites un combat dans l'Arène en paramétrant la magie illimité, et faites en sorte que les ennemis vous attaquent et réapparaissent. Durant le combat, activez l'anneau du roi (vous devez le faire à chaque combat) et utilisez la corne de Borée en continu pour tuer les ennemis très rapidement et récolter très vite des orbes. Lorsque vous en avez assez, quittez l'arène.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : L'Atlantide

Après la cinématique, vous débutez le jeu sur un bateau. Commencez à vous familiariser avec les touches et débarrassez-vous des monstres (n'oubliez pas d'exploser les objets du décor pour ramasser plus d'orbes rouges). Passez ensuite par la porte qui est à votre droite et tuez les ennemis qui sont dans cette pièce. Brisez les planches au fond à gauche et ramassez les orbes dans la caisse puis entrez par la porte de droite. Tuez d'abord le tentacule à gauche tout en esquivant ses coups (ne vous concentrez pas sur les araignées qui sont faciles à tuer). Passez ensuite au deuxième tentacule qui se rétracte au bout de quelque frappes. Le troisième rebondit à chaque coup, profitez-en pour passer et neutraliser le dernier.

Chapitre II : Scylla

Scylla sera votre premier Boss, elle est assez facile à tuer. Parez ses coups de tentacules en levant votre garde puis lancez vos attaques. A un certain moment, elle changera de place et vous enverra quelques araignées à tuer avant de regagner sa position. Continuez avec vos attaques jusqu'à ce qu'elle s'écroule pour qu'un levier apparaisse en haut, à droite. Activez-le puis suivez les touches affichées à l'écran pour en finir avec la bête. Remontez à droite, juste au dessus du levier et récupérez le trésor plein d'orbes dans le couloir à gauche. Montez ensuite à droite et ouvrez le coffre contenant un Œil de Gorgone et glissez le long de la corde. Vous tomberez au fond d'un bassin, brisez les planches en face en utilisant le sprint sous l'eau et ouvrez le coffre d'orbes.

Remontez en surface et n'oubliez pas de sauvegarder la partie. Escaladez le rocher de droite puis grimpez au mur et rampez à droite jusqu'à atteindre la grande plateforme. Débarrassez-vous des ennemies et brisez le mur d'en-face puis suivez le chemin qui vous mène au Minotaure. Bloquez ses coups avec de simples gardes et enchainez les frappes. Dès sa mort Scylla vous surprend, suivez les touches affichées sur l'écran pour vous en débarrasser. Tirez le levier qui est à votre droite, grimpez au mur en face et avant de passer à la porte en haut, continuez à ramper à gauche jusqu'à atteindre deux coffres d'orbes rouges.

En franchissant la porte, tournez à gauche (juste après le virage) et cassez le mur de droite puis récupérez les orbes rouges dans le coffre. Reprenez le couloir et tuez les ennemies ensuite grimpez au mur d'en face. Abattez les trois lanceurs de lames et prenez l'Œil de Gorgone du coin à gauche. Ouvrez la porte de droite et tirez le grand bloc puis arrêtez-vous juste devant l'entrée et montez sur la corniche de droite (en utilisant le rocher) où vous trouverez un coffre d'orbes. Descendez et tirez le bloc à nouveau jusqu'au bouton sur le pont que vous venez de passer. Un petit crochet sera affiché à gauche, utilisez-le pour passer de l'autre côté. Tout d'abord, plongez dans le bassin juste qui est sous le crochet et ouvrez le coffre pour plus d'orbes.

Tuez les monstres puis suivez le couloir et descendez la falaise. Tournez à gauche et ouvrez les deux coffres d'orbes ensuite rebroussez chemin et passez la porte de droite. Après la cinématique, tournez à gauche pour trouver un autre coffret d'orbes puis suivez le chemin demi-circulaire jusqu'au nouveau point de sauvegarde. Prenez les deux portes à droite et activez le levier pour remonter tout en éliminant les soldats. Suivez la rivière et tuez les monstres. Au bout de la route, vous devrez glisser le long d'une pente avant d'appuyer au bon moment sur la touche qui s'affiche à l'écran.

Restaurez votre santé grâce au coffre d'en face puis montez les escaliers, à votre droite. Il s'agit de votre premier combat contre un cyclope, il suffit d'enchainer quelques coups par derrière et d'esquiver ses attaques.

Après une brève cinématique montrant Scylla, détruisez les trois monstres puis descendez les escaliers qui sont au fond à gauche. Récupérez quelques orbes rouges puis prenez les escaliers du milieu. Tournez à droite et poussez la grande statue dans la piscine. Plongez dans le trou et nagez à gauche. Ouvrez les deux coffres d'orbes rouges puis continuer à nager jusqu'à la sortie (au fond à droite). Parcourez le couloir et ouvrez le portail. Tuez le petit troupeau de montres puis passez à la plateforme circulaire. Faites attention au pont qui s'écroule dès que vous y mettez les pieds. Effectuez votre sauvegarde et montez la pente (à votre droite) vers le temple de Poséidon.

Chapitre III : Temple de Poséidon

Ouvrez le grand portail et suivez le chemin vers votre deuxième Boos Callisto. Préférez les attaques par derrière et parez ses coups de poing avec des gardes simples. Parfois, Callisto vous projette contre le mur et essaye de vous mordre, appuyez rapidement sur les touche qui s'affichent pour vous défendre et contre-attaquer. Refaites cet enchainement deux fois pour mettre la grande bête à terre, dirigez-vous vers elle et appuyez sur la touche affichée pour l'achever. Penser à ramasser le brassard de Callisto qui se trouve juste à côté, cet objet vous permettra de remporter automatiquement les mini-jeux contextuels plus tard.

Continuez tout droit et ramassez l'Œil de l'Atlantide juste en face puis profitez de l'infinité de magie pour essayer cette nouvelle arme sur les monstres ; il suffit de suivre les instructions affichées en bas de l'écran. Quand vous en aurez terminé, les deux portails s'ouvrent. Prenez d'abord celui de droite et récupérez un Œil de Gorgone et une Plume de Phénix, revenez maintenant à celui à gauche puis suivez le couloir jusqu'à rencontrer Scylla. Gardez les yeux grands ouverts car vous devez suivre l'enchainement de touches pour attaquer, cette bête vous transportera à un autre lieu volcanique.

Chapitre IV : Lanée

Suivez le chemin et ramassez une Plume de Phénix à votre gauche (juste en face des deux autres coffres de santé et de magie) ensuite sauvegardez à droite. Grimpez au mur en face et dégagez les obstacles de votre chemin que ce soient des rochers ou des araignées (vous aurez des instructions concernant les touches nécessaires). Une fois en bas, ouvrez le coffre d'orbes rouges puis approchez du bord de la plateforme et suivez les touches affichées pour franchir la lave. Grimpez au mur d'en face et traversez la grotte jusqu'à la Caldera

Chapitre V : La Caldera

Faites attention au rocher qui s'écroule, sautez sur la plateforme cylindrique dès qu'il commence à trembler. Tuez les cinq oiseaux enflammés puis remontez vers le passage d'en face. A la fin du couloir, vous trouverez une porte bloquée par un grand rocher volcanique. Tournez alors à gauche, faites votre sauvegarde et sautez de la falaise. Ouvrez le portail de droite et allez parler à Théra. Dès que vous terminez la discussion, avancez vers lui et suivez les touches affichées. Vous obtiendrez alors un nouveau pouvoir : Le Fléau de Théra. Rebroussez rapidement chemin sinon vous tomberez dans la lave.

De nouveau au pied de la falaise, vous allez affronter un nouveau monstre avec une armure d'or, utilisez le nouveau pouvoir pour le combattre (suivez les instructions affichées en bas). Ce sera un combat difficile, car il faudra, soit parer quand le monstre effectue avec son engrenage une attaque circulaire, soit esquiver quand il vous fonce dessus en utilisant son pied ou en balançant furieusement l'engrenage. Quand il tombe à genoux, appliquez la touche affichée pour en finir et récupérez l'Engrenage Automaton. Revenez en arrière et utilisez ce dernier pour ouvrir la porte puis passez le couloir et récupérez les orbes rouges en bas à gauche. A droite, vous trouverez une sorte de mécanisme, détruisez-la grâce au Fléau de Théra pour dégager le passage.

Vous serez de nouveau devant la porte bloquée par le rocher, tapez sur les touches affichées pour l'ouvrir grâce au nouveau pouvoir. Récupérez les orbes et les points de santé à votre gauche puis allez à droite. Glissez sur la pente et sautez au bon moment sur une petite cour où deux minotaures et quelques oiseaux de feu vous attendent. Lorsque vous en aurez fini, tirez le levier de gauche et dépêchez-vous pour sauter sur la plateforme créée par l'eau glacée. Au

cours de votre balade, vous allez être gêné par quelques araignées qui sont assez faciles à tuer. Ne manquez surtout pas le mur à escalader au bout du chemin, à droite.

Sauvegardez après avoir récupéré la Corne de Minotaure juste à côté, longez ensuite la corniche à votre droite et défoncez le mécanisme tout en appliquant le Fléau de Théra. Vous verrez apparaitre un tunnel, traversez-le et suivez le chemin jusqu'à une autre porte bloquée par un rocher. Explosez-le en suivant les touches et récupérez les orbes dans le coffre d'en face. Vous trouverez à gauche une petite fente, collez-vous alors au mur et longez la corniche jusqu'au Coeur du volcan.

Chapitre VI : Coeur du Volcan

Sur place, vous serez surpris par Scylla, martelez alors les touches affichées pour finir une fois pour toutes avec ce Boss. Grimpez ensuite au mur juste derrière vous et, au lieu de monter, laissez-vous tomber en bas. Tuez quelques araignées et ramassez quelques orbes rouges et un Œil de Gorgone dans les deux coffres. Grimpez au mur et montez puis préparez-vous à faire une série de sauts rapides avant que les rochers ne coulent dans la lave. Vous arrivez enfin à deux colonnes où plusieurs boules de feu tombent, grimpez vers le haut et esquivez-les en sautant à droite et à gauche. Au milieu du parcours, une cinématique va se déclencher et vous serez projeté hors du volcan.

Chapitre VII : Île de Crète

Avancez jusqu'au point de sauvegarde et grimpez à l'échelle en face. Passez en douceur sur la planche puis grimpez au mur à votre droite. Avant de monter, laissez-vous tomber, ne craigniez rien, il y a assez de place pour atterrir. Ramassez les orbes à votre droite puis grimpez au mur d'en face qui mène à la même destination que l'autre chemin. Eliminez les quatre soldats à double épées, faites le plein de santé ou de magie et grimpez à l'échelle, au fond à gauche. Sautez vers une autre à droite et montez. Avancez sur le toit et pensez à ouvrir le coffre à droite comprenant un Œil de Gorgone.

Accrochez-vous ensuite à la corde et avancez à droite en écrasant vos ennemis, vous vous retrouverez sur un autre toit. Tuez les trois monstres à double épées et sautez sur le toit en face contenant un énorme trou. Engouffrez-vous et ramassez les orbes rouges en face et au début de la pièce, à gauche. Poussez maintenant le rocher vers la salle d'à côté, ce dernier vous protégera contre les flèches des ennemis. Tuez-les et utilisez le bloc pour grimper au niveau supérieur, vous vous retrouverez dans une cour cylindrique contenant deux coffres ; une Plume de Phénix et une Corne de Minotaure. Descendez ensuite le long de la corde d'en face pour atterrir devant un nouveau point de sauvegarde. Prenez à droite pour rejoindre le temple d'Athéna. Regardez la cinématique.

Chapitre VIII : Temple d'Athéna

Brisez les jarres à votre droite et ramassez l'Hibou d'Athéna, cet objet vous permettra de trouver facilement les trésors plus tard. Grimpez à la corde à votre gauche ensuite activez le levier de droite pour activer l'ascenseur. Allez à gauche et escaladez le mur en face. Avancez tout droit jusqu'au lancement d'une nouvelle cinématique qui montre l'apparition d'un énorme broyeur que vous devez briser en lançant les chiens à l'intérieur (que ce soit en les frappant ou en les projetant). Continuez votre route et descendez en activant le levier en face. Une fois en bas, tournez deux fois à gauche et récupérez une Plume de Phénix et quelques orbes rouges.

Rebroussez chemin et poussez le levier à votre droite. Vous verrez un crochet apparaitre, dépêchez-vous de vous y accrocher puis tapez sur la touche affichée pour descendre. Pensez à ouvrir le trésor d'orbes rouges à votre gauche puis avancez et refaites la même chose pour atteindre enfin la terre ferme. Une petite cinématique montrant un homme demandant de l'aide se déclenche. Ouvrez le coffre en face et obtenez un Œil de Gorgone puis revenez à gauche et activez le levier, en bas de l'échelle. Ce dernier va placer le rocher au dessus du pauvre homme, montez alors via l'échelle et activez le second levier. Cela tuera l'homme, utilisez son corps pour ouvrir la porte supérieure en le plaçant sur le bouton, juste à droite.

Replacez le rocher au-dessus du portail grâce au levier qui est en bas de l'échelle et réactivez le second levier pour abaisser la roche. Descendez rapidement et sautez au-dessus pour monter. Récupérez les orbes rouges puis avancez dans le couloir, accrochez-vous à la corde au dessus et allez à droite. Sautez et accrochez-vous à la deuxième corde

puis vers le temple qui est en face.

Sur place, vous allez affronter pour la première fois trois Méduses. Elles sont faciles à battre, il suffit d'éviter leur regard et d'enchainer des coups rapides et successifs. Entrez dans la pièce de gauche et ramassez les orbes rouges dans le coffre d'en face puis tournez à gauche. Faites votre sauvegarde et avant de plonger dans l'eau, longez le bassin par la droite pour trouver un coffre contenant une Corne de Minotaure. Allez maintenant sous l'eau et partez à gauche puis suivez les instructions pour dégager le passage. Avancez un peu puis ouvrez le coffre d'orbes rouges au fond du bassin, à droite. Remontez à la surface et ouvrez le portail à gauche. Montez la pente de droite pour lancer une cinématique (inutile d'aller à gauche pour le moment car il vous faut une clé pour ouvrir la porte).

Chapitre IX : Portes de Crète

Tournez à droite et tuez le troupeau de monstres. Il faut utiliser le pouvoir de Théra pour détruire leurs boucliers. Avant d'examiner la serrure de la porte en face, tournez au deuxième passage à gauche et accrochez-vous à la corde. Prenez les orbes à gauche puis éliminez les sept Harpies en face, avancez et sautez le mur d'en face.

Chapitre X : Héraklion

Marchez en douceur sur la planche en vous dirigeant vers un nouveau point de sauvegarde. Avant de visiter la pièce d'en face, allez plutôt à gauche, le long d'un balcon, afin de trouver une petite échelle vous amenant à un coffre contenant une Plume de Phénix. Revenez dans la pièce puis tournez à droite, éliminez l'obstacle et descendez pour affronter un cyclope équipé d'une armure. Comme d'habitude, utilisez le Fléau de Théra pour la détruire ensuite enchainez vos attaques tout en esquivant les coups du monstre. Ouvrez maintenant la porte bloquée par le rocher et montez les escaliers dans la pièce cylindrique. Faites attention aux boules de feu qui vous barrent le chemin.

Une fois en haut, brisez la planche qui bloque votre passage et, avant de descendre, prenez à gauche pour briser une seconde planche bloquant une pièce qui contient deux coffres d'orbes rouges. Ceci fait, descendez et débarrassez-vous des archers. Pensez à récupérer l'Œil de Gorgone et une Corne de Minotaure sur ce toit. Reprenez la corde au dessus de vous et passez à l'immeuble de gauche. Continuez tout droit et, après la petite cinématique, dirigez-vous vers le pont effondré. Faites un double saut et tapez rapidement sur la touche affichée en bas de l'écran au risque de tomber dans les laves. Ensuite, un Minotaure et deux soldats à double épées apparaissent et vous devrez les tuer aussi rapidement que possible. Utilisez, s'il le faut, toute votre magie et dépêchez-vous ensuite de franchir la porte avant que l'immeuble ne s'effondre. Avancez, n'oubliez pas de sauvegarder la partie et de faire le plein de magie et de santé.

Chapitre XI : Forum d'Héraklion

Suivez le chemin jusqu'à atteindre une nouvelle pièce où vous allez affronter deux Méduses et deux Harpies. Massacrez aisément vos ennemis puis détruisez le rocher à droite et grimpez à l'échelle. Ramassez les orbes à votre droite ensuite longez le passage, à gauche. Avant de passer sur les planches, laissez-vous tomber en bas pour récupérer des orbes et une Corne de Minotaure. Allez à gauche pour vous retrouver dans la salle avec l'échelle. Rebroussez donc chemin jusqu'aux multiples poutres, passez en douceur pour atteindre l'autre côté. Défoncez la porte et avancez jusqu'à la pièce au plancher fissuré, poussez la statuette située à gauche vers la tombe en face et escaladez-la pour passer au niveau supérieur.

Ouvrez le portail de droite et tirez la statuette à travers le chemin que vous venez de libérer. Collez celle-ci au mur juste en face de la porte supérieure que vous venez d'ouvrir, escaladez-la pour atteindre une petite plate-forme où vous trouverez des orbes rouges et un coffre contenant une Plume de Phénix. Redescendez et tirez la statue à nouveau au bord du balcon inférieur. Martelez le bouton affiché au bas de l'écran pour trouer le plancher de la salle et plongez dans la faille. Avancez pour lancer la cinématique puis continuez à gauche et ramassez la Clé de Crète posée sur un cadavre à votre droite. Utilisez-la pour ouvrir le grand portail en face.

Chapitre XII : Rues d'Héraklion

Marchez pour atteindre une plateforme où des soldats vont vous attaquer, tuez-les puis passez par le toit (à droite) où vous trouverez un point de sauvegarde. Entrez dans le bâtiment en face et escaladez la corniche à gauche pour

dépasser la lave. Ramassez les orbes rouges en face puis grimpez à l'échelle au fond du couloir. Obtenez un Œil de Gorgone dans le coffre à votre gauche puis allez à droite pour affronter pour la première fois trois sirènes. Elles disposent de trois attaques particulières : soit elles vous griffent, soit elles plantent leurs griffes dans le sol pour vous toucher instantanément, soit elles plongent littéralement dans le sol pour ensuite bondir sur vous. Vous pouvez éviter ces attaques en esquivant ou en sautant. Heureusement pour vous, elles ne sont pas aussi résistantes. Enchainez alors des coups enflammés et quelques coups de magie s'il le faut.

Reprenez votre chemin et récupérez les orbes rouges au passage avant de descendre. Ainsi commence une course infernale : le sol commence à s'effondre, brisez le premier barrage, glissez la pente et sautez au bon moment. Dépêchez-vous de grimper et brisez un second barrage. Tournez à droite puis à gauche et faites un double saut. Cassez le dernier barrage et balancez vous en utilisant le crochet en face. Avancez près des deux énormes statues pour déclencher un flash-back. Ramassez les orbes rouges et l'Œil de Gorgone des deux côtés de la rue, avancez puis activez l'ascenseur en tirant le levier pour vous retrouver encore une fois dans l'île de Crète.

Chapitre XIII : Île de Crète

Faites votre sauvegarde et dirigez-vous vers la salle contenant la statue brisée d'Athéna. Utilisez la Clé de Crète pour ouvrir le grand portail, à gauche. Sur place, vous allez affronter un gigantesque soldat à quatre bras portant sur ses épaules une énorme boule électrique, il dispose de plusieurs attaques électriques que vous pouvez éviter en esquivant ou en sautant. Mais l'attaque reste la meilleure méthode pour se défendre contre ce colosse ; enchainez alors vos coups enflammés et activez votre magie s'il le faut. Entrez ensuite dans la salle et tournez à gauche. Ouvrez le grand portail après avoir récupéré la Corne de Minotaure et une Plume de Phénix se trouvant aux coins gauche et droit de la pièce.

Tuez les six Harpies et les quatre soldats sur la plateforme circulaire ensuite suivez le chemin qui mène en haut à droite vers un autre portail. Ouvrez-le avec la Clé de Crète, passez le pont en bois et faite votre sauvegarde. N'oubliez pas de remplir votre jauge de magie et celle de santé.

Chapitre XIV : Monts d'Aroania

Après la petite scène cinématique, tuez les trois araignées puis escaladez le mur en face vers le balcon qui est en haut, à gauche. Grimpez à la corniche derrière la statue ensuite poussez cette dernière vers le bas en martelant le boutant affiché, un petit passage apparait. Une fois de l'autre côté, vous aurez affaire à deux cyclopes et quelques araignées. Le combat ne sera pas facile alors utilisez toutes vos forces. Lorsque la barrière bleue se brise, vous trouverez un mur en face à escalader mais aussi un accès gelé à gauche. Utilisez alors vos lames enflammées pour faire fondre la glace et récupérez deux coffres d'orbes rouges. Vous trouverez en haut un obstacle semblable, enflammez-le puis descendez pour lancer la cinématique.

Commencez par aller vers le bas de l'écran pour trouver un coffre contenant des orbes rouges et une échelle. Montez jusqu'au sommet et utilisez le levier pour faire descendre la plateforme. Revenez en bas et poussez le chargement de caisses sur les rails pour le mettre sur la plateforme. Faites monter la plateforme et poussez le chariot contre le bord, près de l'échafaudage. Martelez la touche affichée pour dégager un nouveau passage, tuez les créatures qui apparaissent puis activez le levier en face. Dépêchez-vous de monter la trappe pour qu'elle vous fasse monter. Brisez la glace en face et ramassez les orbes rouges.

Allez au bord du pont détruit et accrochez-vous à la roche suspendue. Sautez vers l'échafaudage qui vient de s'effondrer. Remarquez la petite fente sur le mur à gauche, glissez dedans pour récupérer trois coffres pleins d'orbes rouges. Revenez au mur de l'échafaudage et montez vers un nouveau point de sauvegarde. Avancez un peu et accrochez-vous à la corde au-dessus pour atteindre l'autre côté.

Chapitre XV : Abime de Consolation

Affrontez les archers et des Harpies, évitez d'être gelé par le vent glacial de celles-ci car les archers ne vont pas rater cette occasion pour vous réduire en miettes. Commencez donc par éliminer les archers et pensez, au passage, à récupérer le coffre contenant des orbes rouges puis allez tuer les quelques Harpies pour faire le ménage. Avancez dans

la galerie qui s'offrira à vous pour arriver près d'un échafaudage. Balancez-vous vers le mur d'en face puis sautez sur la plateforme où se trouve le crochet brillant. Il existe un coffre contenant une Plume de Phénix, emparez-vous-en. Allez ensuite dans la grotte de droite et affrontez le Minotaure de glace. Cet ennemi est assez résistant, vous aurez besoin des explosions de vos lames enflammées pour briser son armure de glace. Ne ratez pas les combos qui s'affichent. Notez en plus que chaque partie détruite de sa carapace se traduira par un modèle réduit de votre adversaire à tuer.

Partez ensuite à gauche et brisez le mur gelé en utilisant le Fléau de Théra. Vous arriverez sur un pont en bois avec une caisse à pousser et plusieurs archers en face. Foncez d'abord vers vos ennemis pour les tuer rapidement puis revenez à la caisse et poussez-la jusqu'au pied du pilier (à l'autre bout du pont). Effectuez un double saut et accrochez-vous à la corde (en haut) qui vous mène à une autre plateforme puis grimpez au mur d'en face. Sur place, vous trouverez deux entrées gelées, commencez par celle du haut où vous trouverez un soldat géant avec une armure en or gelée. Décongelez-le et tuez-le pour obtenir l'Engrenage d'Automaton. Passez maintenant à l'entrée du bas et placez l'engrenage dans le mécanisme de face. Grimpez au mur et dirigez-vous vers le portail qui s'est ouvert en passant par le plafond. Ouvrez le trésor qui est à votre droite puis faites votre sauvegarde.

Plongez maintenant dans le bassin de gauche et, avant d'avancer, reculez un peu et ramassez les orbes rouges dans le coffre. Affrontez le courant d'eau dans la galerie, suivez les instructions affichées à l'écran pour arriver dans une galerie annexe, près d'un énorme mécanisme tournant. Notez les morceaux friables et destructibles de ce mécanisme et détruisez-les en chargeant. Il faut ensuite remonter à l'air libre mais avant, nagez tout droit pour trouver un coffre contenant des orbes rouges. Une fois en haut, traversez le tunnel pour arriver à une surface pleine de monstres. Commencez par les Harpies pour éviter d'être gelé ensuite faites le ménage. Suivez le chemin et traversez le pont. Lorsque vous serez de l'autre côté, tournez à droite pour obtenir quelques orbes rouges puis à gauche pour affronter un nouveau Boss

Chapitre XVI : Col d'Araonia

Un immense pont de pierre vous amènera près de la femme qui a tué le Spartiate. Il s'agit d'Érinyes, fille de Thanatos, le combat contre elle sera long mais pas spécialement difficile. Contentez-vous de la frapper puis lorsqu'elle tente de vous planter ses griffes, parez pour contre-attaquer. Au bout d'un moment, une touche s'affichera, appuyez dessus pour lui arracher une aile. Recommencez cette manipulation une seconde fois pour lui arracher la deuxième aile.

Érinyes va se métamorphoser en un immense oiseau noir et s'envoler avant de vous foncer droit dessus. Suivez les touches affichées pour l'attaquer, cela va conduire à la destruction du pont. Glissez et appuyez sur la touche affichée au moment opportun sinon vous risquez soit de sauter trop tôt, soit trop tard. Utilisez ensuite vos lames pour vous agripper au plumage d'Érinyes. Cette dernière va vous envoyer sur une plateforme instable. Filez sur la pente pour vous agripper de nouveau à Érinyes et finir dans le ciel.

L'objectif sera maintenant de vous rapprocher d'Érinyes, suivez les instructions affichées en bas de l'écran. Une fois dessus, frappez de toutes vos forces et n'oubliez pas d'enflammer vos lames. Effectuez cette action deux fois pour briser l'armure de ce monstre. Vous allez alors vous écraser sur le sol, dirigez-vous donc vers Érinyes tout en évitant ses boules magiques pour lui asséner un coup fatal. Vous récupérerez alors un nouveau pouvoir ; le Fléau d'Érinyes. Dépêchez-vous de l'utiliser contre les quelques ennemis qui vont jaillir sur la petite cour. Avancez ensuite dans un sentier pour trouver un Œil de Gorgone et une Corne de Minotaure, ainsi qu'un point de sauvegarde.

Chapitre XVII : Sparte

Entrez dans votre ville, marchez le long des rues et n'hésitez pas à aller vous amuser dans le bordel du coin si vous avez le temps. En épuisant trois fois de suite le Lupanar, vous gagnerez un objet ; l'Ambroisie d'Aphrodite. En l'activant à la fin du jeu, vous apprendrez une nouvelle attaque brutale " Puissance de Sparte ".

Récupérez les deux coffres pleins d'orbes rouges sur votre route et continuez votre chemin jusqu'au lancement d'une nouvelle cinématique. Avancez ensuite devant vous, pour arriver près d'un énorme trou avec un point de sauvegarde, descendez alors en empruntant l'échelle.

Chapitre XVIII : Geôle de Sparte

Marchez droit devant vous et tirez sur le levier pour affronter vos premiers ennemis qui sont faciles à éliminer. Détruisez ensuite la porte en bois à votre gauche pour obtenir plus d'orbes rouges. Traversez maintenant le couloir qui vient de s'ouvrir à votre droite, tirez le deuxième levier pour faire connaissance avec un traitre nommé l'Insoumis. Ouvrez le portail et détruisez l'obstacle en bois à votre gauche, vous trouverez un coffre comprenant un Corne de Minotaure. Passez ensuite à la cellule du traitre et détruisez le mur d'en face pour collecter les orbes rouges dans le coffre. Suivez ensuite le chemin pour trouver une échelle sur la droite vous amenant à un couloir. Vous trouverez en bas de l'écran, deux coffres contenant des orbes rouges et en haut se trouve un levier vous amenant à affronter plusieurs araignées acides qui seront rejointes par un Minotaure. Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Rejoignez ensuite une plateforme où le prisonnier va vous enfermer en compagnie du Lion de Pirée. Ce boss est plutôt dur à battre, utilisez vos lames enflammées car leurs explosions peuvent parfois vous épargner ses coups. Sinon vous pouvez utiliser votre garde pour parer mais il faut appuyer au bon moment. Continuez à enchainer les coups et n'hésitez pas à utiliser votre magie jusqu'à ce qu'une touche s'affiche au dessus de l'ennemi. Suivez alors les boutons pour l'achever.

Maintenant, poursuivez le traitre et appliquez les touches qui s'affichent. Saisissez ensuite le cadavre et allez le poser sur une dalle, ce qui fera descendre une échelle. Brisez les tonneaux et ouvrez les coffres pour récupérer des orbes puis escaladez l'échelle pour sortir des geôles lugubres de Sparte.

Chapitre XIX : Montagnes de Laconie

Avancez un peu à gauche pour trouver un coffre contenant un Œil de Gorgone. Suivez ensuite le chemin de droite et affrontez le petit troupeau de chiens dangereux. Tuez-les tous puis escaladez le mur d'en face pour atteindre un nouveau point de sauvegarde. Balancez-vous de l'autre côté et ramassez les orbes rouges à votre droite puis balancez vous par l'autre crochet pour escalader le mur. Accrochez-vous à la corde et tuez les deux soldats qui vont essayer de vous faire tomber puis atteignez la corde en face. Hissez-vous à gauche et ramassez les orbes rouges dans le coffre qui vous attend. Collez-vous au mur en face puis rampez à droite. Au moment où vous serez au-dessus d'une grotte, laissez-vous tomber puis appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour vous y engouffrer. Avancez le long de la galerie pour arriver sur une plateforme où vous attendent des Méduses et des soldats. Concentrez-vous sur les Méduse qui sont plus dangereuses que les soldats pour terminer rapidement ce combat qui n'est pas spécialement difficile.

Vous retournerez ensuite sur un autre versant de la montagne, le long d'un mur à grimper. Descendez d'abord pour récupérer les orbes rouges en bas puis montez vers la à droite pour trouver une plateforme avec un coffre comprenant une Plume de Phénix. Partez à gauche et tuez les soldats qui se trouvent également sur ce mur. Vous atteindrez une autre plateforme avec une porte bloquée et une corde. Débloquez d'abord la porte et tuez les archers puis pensez à récupérer les orbes rouges dans les deux coffres. Revenez et accrochez-vous à la corde. Grimpez enfin au mur d'en face pour débarquer près d'un nouveau point de sauvegarde.

Chapitre XX : Temple d'Arès

Avancez le long du sentier pour assister à une petite scène de destruction de la statue d'Arès. Entrez ensuite dans le temple. Vous arriverez dans une salle où se trouve un Œil de Gorgone à droite et une Plume de Phénix à gauche. Continuez tout droit pour affronter votre propre fantôme.

Le combat est assez facile, il suffit de suivre les touches qui s'affichent. Il faut aussi être attentif et rapide. Projetez votre ennemi contre les quatre coins du gigantesque miroir pour déclencher l'ultime coup qui vous permettra de détruire l'apparition et de récupérer le fameux Crâne de Kèr.

Ressortez donc du temple et suivez le chemin descendant. Trouvez le coffre contenant des orbes rouges (à gauche) et un soldat spartiate qui vous remettra de nouvelles armes, les Armes de Sparte. Ces derniers ne servent quasiment à rien, si ce n'est à tuer les archers se trouvant au loin. Avancez pour affronter ainsi ces archers et reprenez votre chemin qui mène à un point de sauvegarde. Vous arriverez ensuite sur un pont en bois où vous pourrez découvrir l'intérêt de l'énorme bouclier. Avancez jusqu'aux archers en levant votre garde puis tuez-les. Ouvrez ensuite le coffre comprenant une Corne de Minotaure. Traversez la grotte et activez le levier pour remonter l'ascenseur.

Chapitre XXI : Monts d'Araonia

Suivez le chemin de gauche menant à un pont en bois où vous allez affronter quelques Harpies et des archers. Éliminez rapidement ces misérables créatures volantes puis passez aux archers et tuez-les grâce à votre nouvelle lance. Avancez ensuite pour avoir quelques instructions concernant le pont lumineux. En effet, il faut utiliser une autre fois votre lance pour le faire écrouler (Il suffit de viser puis de tirer). Allez sur la plateforme de droite pour trouver deux coffres comprenant une Corne de Minotaure et une Plume de Phénix. Empruntez ensuite l'ascenseur, à droite.

Il vous conduira dans une galerie où vous affronterez l'espèce de taureau gigantesque des neiges. Triomphez aisément de lui (surtout si vous avez amélioré au maximum les Lames d'Athéna). Vous atteindrez juste après ce passage un point de sauvegarde. Continuez sur votre lancée et collez-vous au mur puis longez-le. Ramassez les orbes rouges en face et traversez le pont, à gauche. Tuez les deux archers puis balancez-vous dans la grotte (à droite).

Chapitre XXII : Sanctuaire de Borée

La route vous conduit près d'une zone glaciale où des courants d'air extrêmement froids gèlent instantanément tous ceux qui tentent de passer. Avancez en utilisant le bouclier de Sparte pour ne pas finir congelé. Vous trouverez rapidement le mur provoquant ce courant glacial magique. Brisez-le en appuyant sur la touche affichée puis récupérez la Corne de Borée qui traîne au sol. Plusieurs ennemis vont surgir, n'hésitez pas à utiliser vos autres pouvoirs magiques pour neutraliser vos ennemis. Rentrez dans le sanctuaire pour trouver un coffre contenant des orbes rouges et un autre renfermant une Corne de Minotaure. Un point de sauvegarde vous attend à l'extérieur.

Chapitre XXIII : Canyons du désespoir

Avancez jusqu'à une cour où se déclenche une petite cinématique, tuez ensuite les trois sirènes. Optez pour des enchainements d'attaques magiques et de contres car vos trois adversaires ne vous laisseront aucun répit. Les contre-attaques étant relativement puissantes, vous devriez réussir à progressivement détruire ces trois dangereux adversaires.

Glissez le long d'une pente puis sautez et balancez vous sur le crochet en appuyant sur la touche affichée avant de sauter sur une autre pente. Vous atteindrez une plateforme où des archers et quelques soldats vous attendent. Vous pouvez utiliser la lance pour tuer les archers sinon, si vous préférez les lames, faites une double-saut puis enchainer les coups. Une fois que vous aurez fait le ménage, vous pourrez quitter cette zone.

Avancez dans une grotte pour apercevoir Midas. Brisez ensuite l'échafaudage qui est devant vous et montez au premier niveau du mur. Collez-vous à ce dernier et longez-le à droite pour récupérer le trésor. Grimpez maintenant au deuxième niveau puis sur le mur, juste en face. Vous trouverez deux coffres pleins d'orbes rouges. Descendez et tournez à gauche puis grimpez encore à une autre série de murs pour atteindre finalement une plateforme contenant les empreintes en or de Midas.

Continuez votre exploration pour arriver dans une zone où vous pouvez apercevoir une échelle collée à un mur (à gauche). Montez et ramassez les orbes rouges à gauche puis défoncez le mur de droite et activez le levier pour ouvrir une grille. Retournez à l'entrer et collez-vous au mur de gauche, marchez doucement sur la planche et sautez sur l'échafaudage qui se trouve à gauche. Avant d'entrer par le portail de gauche, sautez sur la plateforme d'en face et récupérez une Plume de Phénix. Avancez et suivez les traces de Midas qui commence à devenir fou.

Chapitre XXIV : Fleuve des Lamentations

Avant de grimper au mur de gauche, avancez vers le bord de la falaise pour apercevoir deux rochers en surbrillance. Utilisez votre lance pour les détruire puis appliquez les touches correspondantes sur le petit caillou qui brille en bas pour faire dégager le chemin du haut. Grimpez maintenant au mur qui mène à la partie de la lave transformée en or. Avant de suivre les traces de Midas descendez et récupérez les orbes rouges. Traversez ensuite le couloir de droite où vous trouverez au fond deux coffres d'orbes rouges. Pensez à récupérer l'Anneau du Roi se trouvant sur votre chemin (cet objet vous permettra plus tard de ramasser dix fois plus d'orbes rouges) et l'Œil de Gorgone juste à côté du point de sauvegarde, en haut. Continuez votre chemin et descendez à la corde suspendue à la fin de la grotte. Avant de toucher

le sol, vous trouverez un trésor sur une plateforme à gauche.

Eliminez les archers grâce à votre lance puis activez le levier qui est à votre droite et passez le portail en face. Tuez les six soldats aux boucliers dorés en utilisant vos lames enflammées. Tournez à droite et sautez dans une nouvelle grotte. Ramassez les orbes rouges dans le coffre d'en face puis effectuez un double saut juste à droite de ce dernier pour apercevoir d'autres orbes rouges, en haut. Avancez à gauche jusqu'à la statue en or d'un cyclope, ne perdez pas votre temps à essayer d'ouvrir le trésor et continuez plutôt votre chemin.

Vous atteignez une cour où deux soldats vous attaquent, tuez-les ensuite sautez sur les deux falaises à gauche du coffre d'orbes bleus. Vous trouverez un coffre contenant une Corne de Minotaure. Revenez ensuite à la cour et prenez le chemin qui mène en haut. Accrochez-vous à la corde vous amenant à une nouvelle place, tournez à droite pour ramasser quelques orbes rouges puis grimpez à la corde qui est à votre gauche. Avant d'entrer dans la grotte d'en face, grimpez jusqu'à la partie supérieure de la corde pour trouver un passage secret contenant un trésor. Explorez la galerie et dépêchez-vous de sauter sur les deux plates-formes en suspension s'effondrant sous votre poids.

Vous retrouverez Midas dans une grotte. L'idée sera de l'amener près de la rivière de feu, afin de pouvoir passer. Pour cela, il faudra suivre les touches qui s'affichent. Parfois, vous devez le relâcher pour vous débarrasser des chiens qui vous gênent. Allez sur la partie de la rivière qui s'est transformée en or et, avant de monter, allez en contrebas et sautez sur la droite pour trouver un coffre à orbes rouges. Grimpez ensuite à la colonne dorée pour trouver deux coffres et un point de sauvegarde. Continuez à avancer pour sortir de ces grottes et arriver près d'une zone où vous croiserez quelques petits soldats. Massacrez-les et brisez la porte d'en face pour atterrir dans un petit couloir où vous trouverez, au bout du chemin, une Plume de Phénix.

Rebroussez chemin et grimpez à l'échelle de gauche. Affrontez les archers et quelques soldats dans la cour suivante. Commencez par les archers car ils peuvent neutraliser vos séries d'attaques. Pensez par la même occasion à récupérer les orbes rouges, en haut à droite. Reprenez votre chemin et brisez la porte en bois juste en face puis tuez les archers au bout de la route. Marchez doucement sur les planches et, avant d'atteindre l'autre extrémité, tournez à droite et cassez le mur en bois. Vous trouverez dans un coffre un Œil de Gorgone. Rebroussez chemin et ouvrez le portail à votre gauche puis sauvegardez à l'extérieur.

Chapitre XXV : Porte de l'Atlantide

Avant toute chose, descendez et ouvrez les deux coffres contenant des orbes rouges. Avancez à gauche vers une espèce d'ascenseur, utilisez alors vos lames enflammées pour détruire la roche suspendue juste à droite. Ainsi, vous déclenchez un petit combat contre un troupeau de monstres dont trois cyclopes. Entrez dans l'ascenseur et démolissez le second poids pour descendre en contrebas. Allez au fond du plancher en bois pour trouver un coffre contenant une Corne de Minotaure. Tournez à gauche et tuez les Harpies puis activez le levier à droite. Montez sur le bateau pour lancer une nouvelle cinématique.

Chapitre XXVI : Vortex

Un passage assez difficile vous attend. Le navire se dirige vers le tourbillon permettant de rejoindre les profondeurs de la mer mais de multiples ennemis vont attaquer le navire en proie à une tempête apocalyptique. Ces adversaires seront soit des Harpies, soit des soldats redoutables avec d'énormes lances. Dans les deux cas, il vous faudra être très vigilant pour réussir à parer leurs coups. Ce passage sera très difficile, car vous ne disposez que d'un seul coffre comprenant des orbes bleus et vos soldats se feront rapidement massacrer. Alors, il est conseillé de n'utiliser que le Fléau d'Érinyes comme pouvoir car il vous permet d'absorber les orbes verts (santé) de vos ennemis.

Au bout d'un moment, le Spartiate tenant la barre va se faire tuer et des éclairs furieux vont s'abattre sur le pont tandis que des Harpies et des soldats vont venir par légions. Tenez bon, car le combat va s'intensifier d'avantage. Enchainez vos plus puissants combos et essayez d'éviter au maximum les éclairs. Votre seule source de santé sera les boules magiques d'Érinyes, il faut donc frapper, tuer, massacrer un maximum d'ennemis pour survivre. A la fin de votre voyage, un immense éclair vous projettera hors du bateau, martelez le bouton affiché pour finir.

Chapitre XXVII : L'Atlantide Engloutie

Avancez un peu et sauvegardez puis plongez dans le bassin, en face. Nagez un peu pour qu'un courant vous mène près d'une statue de Poséidon. Montez à l'étage et brisez la porte grillagée à gauche pour récupérer deux coffres remplis d'orbes rouges. Sortez de cette pièce et allez à droite. Ramassez les orbes rouges sur votre chemin et reprenez les longs conduits qui vous mèneront hors de l'eau.

Traversez les couloirs jusqu'à arriver près d'un lac électrifié. Suivez les touches affichées pour atteindre le mur d'en face. Montez ensuite sur ce mur jusqu'au sommet et allez sur la droite. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche pour trouver des orbes rouges. Reprenez votre exploration et faites gaffe à ne pas tomber dans les eaux électrifiées. Vous arrivez dans une pièce cylindrique où vous allez affronter un immense soldat de fer équipé d'une énorme boule d'éclair. Achevez-le rapidement avec les lames d'Athéna puis continuez à droite.

Eliminez les soldats qui vous bloquent le chemin puis grimpez au mur d'en face et sauvegardez. Brisez le mur à gauche du point de sauvegarde pour trouver deux trésors à gauche et à droite. Si vous êtes plus curieux, détruisez le mur qui est en face de cette même pièce. Rebroussez chemin et allez à droite pour trouver un autre bassin, plongez et suivez les conduits qui vous mènent à une pièce cylindrique. Brisez le portail grillagé à votre droite pour obtenir plus d'orbes rouges. Passez ensuite au niveau supérieur où vous trouverez deux leviers. Continuez à monter avant de tirer ces deux leviers et brisez le mur de droite pour retrouver un autre trésor.

Revenez et tirez les deux leviers à nouveau. Vous disposez d'un certain temps avant que les parties de la porte ne se referment mais cela ne sera pas spécialement difficile. Affrontez le courant et suivez tout simplement les touches qui s'affichent à l'écran. Brisez le portail qui bloque votre route puis sortez de l'eau. Traversez le couloir d'en face et balancez-vous sur la plateforme dans les eaux électrifiées. Activez le levier pour que des ennemis apparaissent. Massacrez-les aisément pour pouvoir quitter l'ascenseur et avancez tout droit avant de monter les escaliers.

Vous arrivez sur une plateforme face à quatre énormes statues mais vous ne pouvez rien faire. Rebroussez chemin et partez sur la droite, dans un couloir. Avancez pour avoir une discussion avec Athéna. Continuez à avancer pour trouver un point de sauvegarde.

Chapitre XXVIII : Nexus de l'Atlantide

Vous vous retrouvez sur une cour cylindrique où vous devez affronter cinq soldats. Parez leurs coups et évitez de perdre trop de points de vie car vous affronterez ensuite un second groupe de soldats. Brisez les trois colonnes à gauche jusqu'à ce que celle du milieu brille. Martelez donc la touche affichée pour les faire s'écrouler. Grimpez donc au mur qui devient accessible à votre droite. Une fois sur le sol, balancez-vous sur une autre plateforme grâce à la statue de Poséidon. Ramassez les orbes rouges dans le coffre de gauche puis descendez pour affronter le second groupe d'ennemis. Continuez votre route à gauche, grimpez au mur et balancez-vous grâce à une autre statue de Poséidon pour atterrir près d'un autre point de sauvegarde.

Ouvrez la porte d'en face et traversez le couloir pour arriver à une pièce où vous allez affronter le gigantesque soldat équipé de l'Engrenage Automaton accompagné de quelques autres soldats. Commencez par le géant et utilisez vos lames enflammées pour détruire son armure. Ensuite, faites le ménage. Allez à droite et récupérez la Plume de Phénix à gauche et les orbes rouges sur la terrasse de droite. Traversez ensuite le pont et placez l'engrenage dans le mécanisme qui est en face. Appuyez sur le bouton affiché pour faire activer la statue et rebroussez ensuite chemin. Vous allez affronter plusieurs Minotaures et Méduses dans la pièce du géant. Sortez et n'hésitez pas à tuer les citoyens si vous manquez de santé. Allez à droite et balancez-vous à l'aide de la statue. Récupérez les orbes rouges dans le coffre sur la terrasse partiellement détruite et traversez le couloir à gauche puis grimpez au mur qui vous mène à une salle inondée par des eaux électrifiées.

Chapitre XXIX : Lanée

Empruntez le couloir annexe et tuez les quelques araignées qui viendront vous gêner pour arriver sur une plateforme avec un angle de tir sur Atlante. Tuez-le avec vos lances puis rebroussez chemin vers le portail qui vient de s'ouvrir. Descendez sur la plateforme qui contient l'Engrenage Automaton, prenez-le et sautez vers le couloir, en face. Continuez le chemin jusqu'au pont où quelques soldats vont vous attaquer, tuez-les pour accéder au coeur de la statue. Placez l'Engrenage et activez-le, un autre passage vous sera accessible. Plongez dans l'eau et récupérez les orbes rouges

dans les deux coffres qui sont au fond puis nagez tout droit.

Vous serez confronté à un mur-broyeur, approchez-vous prudemment de cette section et préparez-vous à foncer dès que les deux parois s'ouvrent. Accélérez deux fois encore puis accrochez-vous rapidement au pilier d'en face, vous serez emporté dans d'autres conduits. Sur place, vous trouverez des courants d'eau qui vous poussent vers un autre mur broyeur. Soyez prudent et accrochez-vous rapidement au pilier pour nager vers dans un conduit annexe. Ramassez les orbes rouges à droite puis défoncez le mur d'en face. Vous trouverez une statue d'Athéna, montez ensuite à la surface. Récupérez les trois trésors après avoir tué vos ennemis puis continuez votre route et descendez dans la cour pour affronter quelques Harpies et de gigantesques soldats avec les boules électriques.

Montez les escaliers et activez le levier en face pour que les statues de Poséidon créent un pont. Traversez-le et faites votre sauvegarde puis grimpez au mur, en face.

Vous vous retrouvez enfin dans le temple de Thanatos. Placez le Crâne de Kêr pour activer un étrange passage lumineux au fond et fabriquez un pont de lianes suspendues dans le vide. Marchez sans crainte le long de ce pont pour arriver dans le domaine de la Mort, quelque part entre les Enfers et le monde des vivants.

Chapitre XXX : Le domaine de la Mort

Vous démarrez près d'un point de sauvegarde, avancez un peu et utilisez votre lance pour détruire les trois cages suspendues à votre droite. Balancez-vous grâce au crochet de l'autre coté et affrontez trois Minotaures et trois autres créatures (faites attention à vos points de santé). Descendez ensuite par le mur en bas où une plante particulièrement agressive vous empêche de passer. Donnez-lui quelques coups de lames enflammées pour la bruler. Refaites cette même action pour les deux plantes qui suivent puis sautez vers la falaise de droite et escaladez-la. Tuez les Harpies et ramassez les orbes rouges au fond à droite puis retournez au passage du milieu (en haut) où se trouvent d'autres plantes et un gigantesque tronc d'arbre. Procédez de la même manière pour les bruler et pour atteindre un crochet eu surbrillance, utilisez-le pour arriver dans une nouvelle zone.

Grimpez au mur qui est en face, suivez le chemin qui vous mène à une cour où vous allez affronter des Harpies et des sirènes. Massacrez-les puis passez à droite pour trouver deux rochers. Tirez celui qui est sous le tronc d'arbre, ouvrez le trésor caché derrière et récupérez une Plume de Phénix. Prenez maintenant le bloc de gauche et ramenez-le dans la zone où vous aviez affronté les Harpies et les sirènes. Posez-le contre le mur (sur la gauche) afin d'atteindre une terrasse supérieure et avancez. Vous arriverez près d'un point de sauvegarde, pensez à allez en bas pour trouver un coffre.

Entrez dans le bâtiment en face et tuez le troupeau de chiens sauvages dans la salle de la damnation. Montez les escaliers de gauche pour qu'une petite cinématique se déclenche. Affrontez les trois cyclopes portant une armure dorée et quelques soldats. Utilisez vos lames enflammées et n'hésitez pas à appliquer la magie car le combat ne sera pas facile. Pensez à rebrousser chemin pour ouvrir les deux coffres qui se trouvaient en bas de l'escalier puis allez derrière les portes qui étaient gardées par vos ennemis.

Chapitre XXXI : Temple de Thanatos

A l'entrée du temple, vous trouverez un point de sauvegarde, tournez à droite et avancez jusqu'à atteindre un grand bloc à déplacer. Tournez d'abord à gauche pour trouver un trésor puis poussez le rocher et collez-le au mur de droite pour trouver un autre trésor, en haut. Continuez à pousser afin de rejoindre un câble en acier, pensez à ramasser les orbes rouges en face puis accrochez-vous à cette chaine. Tuez les soldats suicidaires puis récupérez les orbes rouges au fond du filin avant de sauter sur l'espèce de cube central (ne ratez pas votre saut). Déplacez-vous ensuite sur la gauche jusqu'à pouvoir sauter sur un autre filin et rejoindre une plateforme. Pulvérisez la porte et avancez pour trouver un point de sauvegarde.

Collez-vous au mur de droite puis rampez à gauche. Accrochez-vous ensuite à la corniche sous vos pieds. Allez à gauche et sautez vers le mur mobile puis restez accroché et dès qu'il commence à reculer, montez et courez rapidement vers le petit passage, à droite. Descendez les escaliers pour arriver à la salle des machines du mur mobile. Tuez les soldats squelettes et utilisez vos lames enflammées pour détruire les engrenages à droite et à gauche.

Rebroussez chemin et poussez le mur mobile afin de trouver deux coffres contenant des orbes rouges. Ensuite, faites quelques pas en arrière pour quitter cette zone par un couloir sur la gauche. Vous arrivez sur une terrasse, hors du temple, où vous trouverez un coffre contenant une Corne de Minotaure. Brisez ensuite la cage sur la gauche avec la lance pour utiliser le grappin. Suivez les touches affichées et tapez au bon moment pour atterrir sur une autre terrasse, à gauche. Affrontez deux Cyclopes avec armure dorée et quelques Sirènes, le combat sera très difficile donc faites attention à votre santé. Triomphez de vos ennemis et continuez votre progression. Vous allez ensuite affronter quelques soldats-squelettes, tuez-les puis allez au bout du couloir pour activer un levier avant d'ouvrir la porte qui se présente à vous. Retournez à la salle où vous aviez battu les Cyclopes, vous y trouverez deux coffres pleins d'orbes rouges.

Passez ensuite par la porte du couloir et utilisez votre lance en tapant sur les deux engrenages pour abaisser une porte et retenir les flammes. Malheureusement, au bout d'un moment, la porte se soulèvera. De votre côté, vous devez utiliser le levier qui est au centre de la pièce pour la faire tourner, soit vers la droite, soit vers la gauche. Sur les deux plates-formes (à gauche et à droite), vous trouverez des bonus. Pour partir, il faudra passer par la porte du fond en vous protégeant des flammes avec votre armure. Passez par-dessus le four, ramassez les orbes rouges dans le balcon en face puis retournez aux escaliers à votre gauche où vous trouverez un point de sauvegarde. Montez enfin vers le grand portail pour trouver Deimos.

Brisez la liane de gauche avec vos lames enflammées puis utilisez la lance pour démolir la chaîne qui retient Deimos. Maintenant, vous devez combattre votre propre frère, ce dernier est armé d'un énorme gantelet avec lequel il ne cessera de vous frapper. Utilisez le Fléau de Théra et pensez à esquiver ses attaques soit en sautant, soit en utilisant l'Œil de l'Atlantide pour le toucher. Continuez à le harceler jusqu'à ce qu'il vous balance dans le vide, une cinématique va se déclencher. Affaibli par les coups de Deimos, dirigez-vous vers la falaise où Thanatos a emporté votre frère. Au bout du chemin, vous vous écroulez par terre, martelez alors la touche affichée pour sauter dans les airs.

Chapitre XXXII : Pic du Suicide

Escaladez le mur tout en détruisant les obstacles et dépêchez-vous de sauver votre frère qui risque de tomber de la falaise. Appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran. Après la petite cinématique, donnez les armes de Sparte à Deimos qui à son tour vous guide sur le bon chemin. Faites votre sauvegarde en passant et préparez-vous à affronter Thanatos, le boss final du jeu.

Si vous avez besoin d'un peu d'aide, vous pouvez faire appel à Deimos en suivant les instructions affichées en bas de l'écran. Commencez par enchaîner vos attaques soit avec les lames enflammées soit avec de la magie, évitez ses coups soit en sautant soit en parant. Parfois Thanatos agrippe votre frère, vous devez alors lui venir en aide en appuyant sur la touche adéquate. Continuez à le frapper jusqu'à ce que Thanatos vous étrangle. Appuyez sur la touche affichée pour que Deimos vous vienne en aide.

Après cet acte, Thanatos passera sous sa forme animale. A partir de là, il suffit de lui renvoyer les boules magiques en parant au bon moment. Ceci va le mettre à terre, utilisez donc le Fléau de Théra pour briser son armure. Ses prochaines attaques infligent d'énormes dégâts, essayez de les éviter en esquivant car une simple garde ne suffit pas. Refaites cette action jusqu'à ce qu'il regagne sa forme humaine, il sera plus dangereux et ses coups seront plus puissants. N'hésitez pas à appeler Deimos à la rescousse et à utiliser la magie pour démolir Thanatos. Au bout de quelques touches enchainées, Thanatos retournera sous sa forme démoniaque. Continuez à asséner des coups sur son bras jusqu'à ce qu'un bouton soit affiché sur cette partie de son corps. Appuyez dessus et suivez l'enchainement de touches. Après la petite cinématique, le combat sera extrêmement simple. La jauge étant illimitée, utilisez le Fléau de Théra à volonté jusqu'à déclencher un ultime combo qui vous permettra de tuer Thanatos.

Chapitre XXXIII : Chemin de la solitude

Ce chapitre consiste à emmener le cadavre de votre frère Deimos à sa tombe, au sommet de la montagne. Le jeu se terminera par une ultime cinématique où vous apercevrez l'énigmatique fossoyeur prononcer une phrase sibylline et tout aussi mystérieuse.

Vous pouvez maintenant épuiser les mini-jeux dans le menu " Trésors " et recommencer le jeu avec les pouvoirs divins. Vous pouvez aussi transformer les orbes rouges en bonus dans le temple de Zeus se trouvant dans le même menu.

ASTUCES POUR COMBATTRE LES ENNEMIS (DIFFICULTÉ DIEU)

I/ LES COLOSSES

Le cyclope

Même si ce monstre est particulièrement costaud, il est très simple à tuer. Néanmoins, il dispose de trois attaques non parables. D'abord, si jamais vous vous écartez trop de lui, il courra vers vous et tentera de vous frapper avec son poing, ce qui vous obligera à esquiver rapidement. Restez plutôt dans son dos et rouez-le de coups avec les lames enflammées si possible, pour bien le blesser au maximum sans prendre de risque. Essayez aussi d'achever le plus possible de combos, pour le blesser d'avantage. Le cyclope peut aussi vous écraser avec ses deux énormes bras en même temps, ce qui demande également une esquive. Sa dernière attaque consiste à, si vous êtes trop près de lui à ce moment, vous attraper et vous jeter au loin comme une vulgaire balle. Mais si vous faites preuve d'un minimum de vigilance, vous pourrez l'éviter quand il écartera les bras en les levants. Après lui avoir donné quelques coups, un rond apparaitra au dessus de sa tête. Approchez vous vite de lui avant qu'il attaque de nouveau et effectuez le premier QTE (Quick Time Event) pour que Kratos lui claque la tête contre le sol avec ses lames. Ceci vous permettra d'obtenir des orbes, pour augmenter par exemple votre santé qui est la plus importante. Il y en aura deux autres similaires à faire pour en finir. Vous pouvez aussi ne pas les effectuer et continuer à donner des coups de lames enflammées ce qui au bout d'un moment, fera tomber lourdement le monstre sur le sol. Mais sachez que les QTE immunisent des attaques des autres ennemis présents sur le terrain de combat, durant l'opération. Quand les cyclopes seront deux en même temps, ce sera un tout petit peu plus difficile. Essayer donc de ne pas aller dans un coin pour éviter d'y rester coincé et donc être le martyre aux coups que vous recevrez par les deux colosses. Essayez plutôt de restez dans leurs dos et de leurs donner le plus de coups possibles, au milieu du terrain, pour avoir assez d'espace pour esquiver en arrière quand un des monstres tentera une attaque. Dès qu'un rond apparaitra au dessus d'une des têtes des cyclopes, effectuer le QTE pour être, durant l'instant, immunisé des coups. Profitez ensuite de la situation pour attaquer encore, tandis que le cyclope se relève, et n'attaque pas tout de suite. Sachez que la magie est toujours efficace. Leurs attaques ne sont pas souvent synchronisées, alors rester dans leurs dos et frappez les, en faisant vite les QTE.

Le cyclope infernal

Cette catégorie de cyclope n'est pas spécialement plus difficile à vaincre, que la précédente, mais juste un peu plus longe. Le cyclope infernal est lui, doté d'une armure, ce qui le rend invulnérable aux attaques normales. Il faut donc la détruire à l'aide du fléau de Théra. Chaque fois qu'un bout d'armure est détruit, des orbes verts peuvent parfois restaurer votre jauge de santé. Pour le blesser, allez également derrière son dos pour détruire cette carapace. Une fois totalement anéantie, le monstre sera vulnérable aux attaques banales, mais le feu est tout de même plus dévastateur. La magie comme " L'oeil de l'Atlantide " est également utile, et vous immunise de ses attaques durant quelques secondes. Ce cyclope ci n'en dispose que de deux. Quand, il courra vers vous en frappant le sol de ses deux gros bras, restez ou vous êtes et parez ses coups, et dès qu'il lève le pied, esquivez car ce coups là n'est pas parable. Il peut également vous attraper mais cette fois ci, pour vous plaquer contre le sol et vous écraser violemment avec son poing. A ce moment, matraquez-les touches L et R pour vous échapper. Malheureusement cela vous fait perdre beaucoup de vie, alors, là aussi, dès que le cyclope écarte les bras, esquivez. Quand vous l'aurez assez amoché, faites l'unique QTE demandé quand un rond apparaitra au dessus de sa tête. Il faudra donc appuyer rapidement sur quatre touches qui s'afficheront à l'écran pour que Kratos le finisse tout seul. Ce cyclope ne sera heureusement jamais accompagné d'un autre en même temps.

Le minotaure

N'ayez crainte de ce fantassin. Il peut paraitre dangereux, mais si vous vous protégez, il n'y aura aucun souci. Il dispose comme arme, une énorme épée tranchante. Il s'en sert la plus part du temps, en donnant trois coup d'affilés. Quelques fois, il frappe avec depuis le haut de sa tête, ce qui est également parable. Par contre, si vous vous éloignez trop de lui, il foncera vers vous pour tenter de vous empaler avec ses énormes cornes. Il sera demandé de rapidement appuyer sur un bouton, pour que Kratos puisse le soulever et le plaquer contre le sol. Dans ce cas, votre vie restera intacte. Si vous êtes trop lent, c'est lui qui vous enverra voler un peu plus loin, et donc vous affaiblir. Il faut également éviter de trop le

frapper avec vos lames non enflammées, car il utilisera son épée pour se protéger et vous donnera un coup très difficile à parer, si vous restez devant lui. C'est la même chose avec les armes de Sparta, selon l'attaque que vous utilisez. Lors de quelques combats, le minotaure sera accompagné d'un autre, ce qui rendra la tâche un peu plus dure. Mais vous devriez aisément vous en sortir. Dès qu'un rond apparait au dessus de la tête d'un minotaure, vous pouvez le tuer en appuyant ensuite plusieurs fois sur le rond, pour que Kratos lui enfonce les lames dans la bouche. Sinon, vous pouvez encore lui donnez un coup ou deux et il mourra tout seul.

Le minotaure brutal

Contrairement à ce que sont nom l'indique, ce minotaure n'est pas plus brutal que la série précédente. Celui-ci, dispose simplement d'un énorme marteau et ne donne qu'un seul coup à la fois, donc parez et frappez le, le plus possible pour vous en débarrasser plus vite. Là aussi, si vous le frapper avec les lames non enflammées, il se protégera, donc faites attention. Lui aussi peut vous foncer dessus, ce qui vous amène à la même manipulation que précédemment. Puis faites le QTE qui sera demandé pour vous en débarrasser.

La gorgone

Cette créature est assez peu résistante, mais il y a quelques petites choses à respecter. Elle dispose de deux attaques, dont l'une consiste à surgir sur vous et de vous enrouler avec sa queue pour tenter à ce moment de vous projeter un rayon qui vous transforme en statue. Il vous faut donc appuyer sur l'une des touches demandées pour se libérer mais si vous êtes trop lent, il vous faudra vous débattre de votre position de statue en appuyant rapidement sur les touches L et R. Vous pouvez devinez quand elle utilisera cette attaque, quand elle se baissera en enroulant un peu sa queue, ce qui signifiera qu'elle vous sautera dessus. Vous pouvez aussi faire un revers quand la gorgone pousse son cri, vous empêchant donc son attaque. Son autre attaque, est très semblable à la première, elle lance également un rayon paralysant mais au loin de vous. Donc, esquivez ou pour vous libérer, le principe est le même. En fait, la gorgone ne peut pas vous faire perdre de vie, sauf les rares fois où elle tentera de vous frapper après vous êtes libéré d'une position de statue. Elle peut cela dit, vous tuer instantanément. Si vous êtes trop long à vous échapper de la transformation, la gorgone vous frappera et vous casserez en mille morceaux littéralement. Ce sera la même chose, si jamais vous êtes en l'air après un saut, au moment où vous vous faites retransformer en pierre, alors là vous retomberez par terre et vous briserez. Après chaque explosion d'un combo de vos lames obligatoirement enflammées, la gorgone restera repliée sur elle-même durant deux secondes, vous laissant le temps de donner un ou deux petit coup. Mais soyez rapide, car elle se déplace autour de vous assez rapidement. Sinon même à plusieurs, les gorgones sont très simples à détruire. Vous pouvez même les frapper sans vous arrêter, elles ne pourront pas se défendre. Une fois qu'un rond sera apparu au dessus de leurs têtes, faites le rond et il vous faudra appuyer sur deux touches différentes et pour finir matraquer le rond pour que Kratos l'étrangle et lui arrache la tête. Ce qui est également pratique, c'est que chaque fois qu'une gorgone se fait tuer sous forme de QTE, tous les autres ennemis présents sur le terrain, sont transformés en statue à leur tour, et vous permet de les casser si vous êtes assez rapide. Ils peuvent aussi se faire transformer en statue, si jamais, ils se retrouvent dans le champ de porté d'un rayon lancé par une gorgone.

Le spectre de Kèr

Ces spectres appelés aussi " sirènes ", sont des êtres redoutables. Elles disposent de trois attaques, dont deux pouvant être parées. Elles peuvent vous griffer directement ou vous toucher en envoyant un éclair à travers le sol, sous vos pieds. Leurs attaques ne sont pas souvent synchronisées, donc, il faut être plus vigilant, car l'une peut vous griffer, l'autre vous toucher par le sol. Sachez que les sirènes poussent toujours un cri avant ses deux attaques. Leur troisième attaque, est la plus redoutable. Elle consiste à, cette fois-ci, plonger littéralement dans le sol, puis en ressortir en sautant rapidement sur vous. Il faut alors appuyer sur les touches L et R, pour vous échapper, tandis que la sirène vous enfoncera ses griffes dans la tête, ce qui vous affaiblira dangereusement. Cette attaque peut être parée en revers, si vous êtes très rapide, c'est-à-dire appuyez sur L quand le spectre sort sa tête du sol. Malheureusement, il faut le faire au bon moment et si un autre vous touche en faisant passer ses griffes dans le sol à ce moment, vous raterez votre manipulation et le premier spectre bondira sur vous. Sauter ou esquiver est également difficile. Sachez qu'en réalité, vous pouvez les empêcher de faire cette attaque. D'abord, ne finissez jamais un combo, comme la " Plume de Prométhée " ou encore la touche triangle pour une lourde attaque. Contentez vous simplement de frapper un spectre en appuyant deux ou trois fois sur le rond avec le feu, et parez ensuite. Restez tout de même vigilant aux autres quand vous en attaquez un. Dans la magie, seul " Le fléau d'Erinyes " ne doit jamais être utilisé, sinon, les spectres utiliseront

leurs attaques. Par contre, les deux autres sorts, " L'oeil de l'Atlantide " et " La corne de Borée " peuvent être utilisés sans aucunes craintes. Les armes de Sparte améliorés, sont aussi très efficaces. Vous pouvez sauter en l'air tout en lançant le plus de lances possible, en évitant les attaques des sirènes, mais n'attendez pas d'être totalement au sol car, quand vous exécutez cette attaque, vous redescendez petit à petit et à une certaine hauteur du sol, vous pouvez recevoir les attaques. Arrêtez aussi quand elles se protègent avec leurs bras et reprenez quand elles baissent leurs gardes. Certaines grandes attaques avec les lances font que les spectres de Kèr utilisent leur attaque par le sol, alors faites attention. Le bouclier est lui aussi très utile, car vous pouvez avancer tout en vous protégeant. Une fois que vous en aurez assez amoché un, il faudra vite s'approcher de lui quand un rond apparaitra au dessus de sa tête. Si vous êtes trop lent, il utilisera son attaque spéciale, et de plus en courant, vous ne serait pas à l'abri des attaques des autres sirènes. C'est pour cela que la technique des lances en l'air est très utile, continuez à en balancer sur le spectre allonger, encore une ou deux fois, et vous le tuerez totalement. Il vous faut être vigilant aussi au fait que les spectres peuvent se mettre hors champ de vision de l'écran, qui ne permet donc pas de savoir quelle attaque va utiliser ses bestioles, sachant aussi que quand elles vous frappent directement, cela vous fait vous déplacer à un endroit où les spectres ne sont plus visibles. Faites donc attention aussi à ça.

La Dragde de Borée

Ce monstre ne demande que du réflexe d'esquive pour éviter ses coups. Il essayera de vous blesser en vous sautant dessus ce qui demande une esquive rapide. Quand vous lui aurait détruit une partie de sa carapace, ce morceau se transformera en petite bestiole appelées " enfant de Borée ", qu'il vous faudra tuer rapidement avec le rond. Il y en aura seulement trois ou quatre qui apparaitront. Une fois bien amoché, un rond apparaitra au dessus de sa tête. Effectuez le premier QTE et Kratos se jettera alors dessus pour lui enfoncer dans la tête une de ses lames, tandis que vous devrez martyriser la touche " rond ". Cela dit, la dragde de Borée vous attrapera avec sa bouche vous serrant forte, pour ensuite vous projeter au loin. Alors, la bestiole courra vers vous pour tenter de vous blesser en vous mordant. Si vous êtes assez rapide, vous pourrez esquiver par la gauche, car le mouvement de la tête du monstre ira toujours vers la droite, vous permettant de ne pas prendre de risques. Normalement, le second QTE, similaire au premier vous permettra d'en finir, si vous appuyez bien sur la touche " rond ", sinon, il sera à effectuer une troisième fois, juste après le second. Par contre si vous le frapper trop avec vos lames non enflammées, il utilisera une attaque, consistant à vous jeter de l'air glacé qui vous transformera en statue de pierre, semblable aux gorgones. La encore il faudra vous échapper avec les deux touches habituelles, L et R avant que la bête ne vous saute dessus et vous brise en morceaux en vous écrasant. Evitez aussi d'utiliser certaines grandes attaques des armes de Sparte.

II/ LES GEANTS

L'Automaton

Ce monstre est un géant de métal aillant comme arme un engrenage accroché au bout d'une chaine, qu'il se sert pour vous frapper violemment en le balançant. A première vue, ce colosse peut paraitre redoutable, mais il existe plusieurs moyens pour le vaincre. Il dispose d'une attaque principale, il se sert de son engrenage de façon circulaire pour vous toucher donc, parez avec la touche R. Pour le blesser, il vous faut obligatoirement enflammer vos lames d'Athéna avec le fléau de Théra, sinon, vos attaques ne seront d'aucunes utilités. Dans certain cas, il utilisera son pied pour vous écraser si jamais vous parez son coup en revers, ou si vous le tapez avec les lames non enflammées. Cette attaque et repérable quand l'ennemi fait un petit mouvement de la tête sur le côté. Esquivez donc en arrière ou sur les côté et continuez à attaquer. Par contre, il faut toujours que vous restiez assez proche de lui, car si jamais vous mettez une certaine distance entre lui et vous, le monstre utilisera son engrenage en le balançant du haut de sa tête, pour le faire ensuite retomber sur vous, en le faisant tourner sur lui-même, telle une roue. Cela endommage gravement votre santé. Cette attaque est tout de même simple à parer, dès que le monstre amènera son arme derrière le dos vous aurez le temps de vous mettre sur le côté. A chaque fois que vous parez un coup sans revers, cela vous fait seulement un peu reculer, mais le géant avance lui aussi au fur et à mesure, en utilisant ses attaques. Si vous mettez d'avantage d'espace entre vous deux, vous le ferez courir vers vous, et il donnera un grand coup d'engrenage en vous projetant un peu plus loin, ce qui est même assez embêtant à esquiver. Sachez ensuite que cela ne sert à rien d'aller derrière lui car, les mouvements circulaires de l'engrenage font presqu'un tour autour du monstre et donc vous touchent également. Certains combos sont également déconseiller, sachant que les attaques du monstre sont très rapprochées et ne vous laissent pas le temps d'exécuter vos attaques et par la même occasion de vous défendre. Vous pouvez seulement les

utilisez quand le monstre est en train de subir une autre explosions de vos lames enflammées, le déconcentrant un petit instant. Une fois l'Automaton assez amoché, les deux bras endommagés, vous pourrez effectuer le QTE qui s'imposera, quand il s'agenouillera et qu'un rond sera apparut au dessus de sa tête. Il vous faudra matraquer la touche " rond " et Kratos lui coupera le bras tenant l'engrenage, avec ses lames et lui enverra dans la figure.

Le Géryon

Ce monstre est le mieux qualifié pour être appelé " Le colosse ". C'est un géant à quatre bras, l'aidant à porter une énorme boule électrique sur ses épaules. Cet ennemi est assez résistant et est très difficile à tuer. Il dispose de deux attaques principales non parables. D'abord il se sert toujours d'un bras droit pour vous lancer un éclair. Essayez donc de ne pas esquiver trop près de lui et essayez d'allez vers son côté gauche pour évitez son attaque. Aller dans son dos et le meilleur moyen pour le rouez de coups en plus grande sécurité, avec de préférence les lames enflammées. Essayez de faire le plus de combos que vous pourrez pour l'endommager le plus possible. A chaque explosion, il posera son pied par terre étant étourdi. Profitez en pour donnez d'avantages de coups. Il faut que vous soyez cela dit vigilant car, après quelques attaques subies, le colosse se retourne d'un coup, vous laissant sans défense aux éclairs. Retournez le plus rapidement possible dans son dos, toujours par la gauche. Quand il posera un pied à terre, qui ne sera pas dû à une explosion venant d'un combo, préparez vous, car il va utiliser une attaque redoutable dans la seconde suivante. Le Géryon va se téléporter pour écraser violemment sa boule juste à côté de vous, vous envoyant une énorme onde de choc, ce qui vous endommage sérieusement. Esquiver est donc la seule solution. Bien sûr il faut le faire au bon moment, car trop tôt, il apparaitra à l'endroit de votre esquive, ou trop tard, se qui vous fera subir son attaque. Le bon moment où il faudra esquiver, c'est quand le monstre posera son pied par terre, qui ne sera pas dû à un combo, et qu'il fera un bruit électrique. C'est juste à ce moment qu'il faudra esquiver obligatoirement en arrière ou sur les côtés, mais surtout pas en avant, car il apparaitra toujours devant Kratos. Si vous avez bien fait cette manipulation le monstre se sera téléporté très proche de vous mais n'aurez pas reçut son onde électrique. C'est en effet une manipulation assez minutieuse, qui demande un peu d'entrainement. Ensuite, retournez vite dans son dos pour le rouez à nouveau de coups. Soyez toujours vigilant car, il aura recours à cette attaque régulièrement. Vous pourrez tout de même la limiter à une fois ou deux si vous vous acharnez derrière lui en lui donnant des coups. Sachez une dernière chose, ne le frappez jamais avec vos lames non enflammées car, après un certains nombre de coups, le monstre fera surgir quatre éclairs de sa boule jusqu'au sol, vous électrocutant encore une fois. De plus rien n'indique que cette attaque va avoir lieu et ne permet pas non plus de savoir quand esquiver. Donc ne prenez pas de risques, faites vos attaques avec le fléau de Théra. Votre ennemi peut avoir recoure également à cette attaque selon le combo que vous utilisez avec les armes de Sparte, mais d'autres sont efficaces et sans danger avec ses armes. Pour en finir une bonne fois pour toute, il y aura un ultime QTE à exécuter, une fois l'ennemi bien amoché, un rond apparu au dessus de lui. Kratos le fera tomber par terre et lui écrasera sa tête avec son énorme boule.

III/ LES SOLDATS

Les soldats tritons

Ces soldats sont des monstres marins qui ne sont pas particulièrement dangereux, mais qui demande un peut de vigilance quand ils sont nombreux.
- Le soldat triton se bat avec une fourche qu'il se sert pour vous planter, donc utiliser la touche R pour parer. Quand il essayera de vous étrangler avec son arme, il faudra utiliser les touches L et R pour vous libérer, là vous perdez un peu de vie.
- Le seigneur triton, lui, dispose d'une lance aillant aux deux extrémités une lame. Il essayera soit de vous toucher de façon translatant ou en faisant un bond et vous frapper par le dessus de la tête avec son arme. Ses deux attaques sont parables. Mais sachez qu'en la parant, Kratos se fera un peu pousser et baissera automatiquement sa garde durant une demie seconde. Donc si les soldats sont plusieurs à utiliser cette attaque en même temps, vous perdrez de la vie. Essayez donc d'esquiver et de les tuer avec le rond, qui est toujours plus rapide et qui immunise des autres attaques.
- L'assassin triton possède une lame qu'il se sert comme projectile ou aussi pour vous toucher directement en donnant généralement trois coups d'affilés, ce qui est parable. Quand ses soldats vous lancent une lame d'un endroit assez loin ou d'une autre plate-forme, il est préférable d'utiliser les lances et le bouclier pour en finir plus vite et sans danger. Quand leurs lames deviennent bleues, cela veux dire qu'ils vont les lancer, alors attention.

Les soldats hoplites

Ces soldats sont dotés d'armures et d'épées et sont plus dangereux pour certains et demandent plus d'attention quand ils sont nombreux. Leurs attaques sont prévisibles quand leurs épées deviennent rouges.
- L'hoplite se bat avec deux épées pour donner un nombre de coups qui est différents selon les fois, donc un ou deux, et ses coups sont parables. La touche " rond " et toujours utile.
- L'hoplite vigie est quasiment similaire à l'hoplite normal, mais il dispose d'une attaque différente, où il fait un salto et vous donne des coups avec aussi deux épées. La tâche est sinon la même. Mais comme le seigneur triton, Kratos perd sa garde durant une seconde, même après avoir paré et est vulnérable aux autres attaques si elles se font en même temps.
- L'hoplite archer se bat lui, avec un arc et des flèches. Il les utilise pour deux attaques, soit pour vous tirez dessus instantanément, ou soit en tirant par le ciel. Une cible rouge se dessine toujours sous vos pieds indiquant qu'une flèche va tomber sur vous. Ses deux attaques sont parables, mais quand ces hoplites sont plusieurs et qu'ils lancent tous en même temps une flèche par le ciel, vous ne parvenez pas à vous protéger à temps, sachant que quand un projectile vous touche, vous avez une seconde ou vous n'êtes pas protégé avec vos lames, comme les deux soldats précédents. Il faut donc esquiver pour éviter d'être touché.
- L'hoplite garde ne dispose que d'une épée mais aussi d'un bouclier, ce qui rend le combat plus complexe. Il faut d'abord détruire son bouclier avec le feu obligatoirement. Une fois fait, il n'en aura plus et deviendra un hoplite normal avec les mêmes attaques. Au début il vous touche en vous donnant un coup uniquement. Quand ils sont plusieurs, vous pouvez utiliser un combo, qui, comme à chaque fois, dépose une sorte de bombe à retardement sur un ennemis et qui quand elle explose deux secondes après fais exploser tous les boucliers des hoplites se trouvant à proximité. Cette tactique est assez utile pour les vaincre plus vite. Vous pouvez aussi savoir quand ils vont attaquer, quand leurs boucliers deviennent bleus. Tant qu'ils auront encore leurs boucliers, le rond ne servira à rien.

Les autres ennemis

Ces autres monstres peuvent paraitre coriace pour certain, mais peuvent eux aussi être éliminés plus rapidement avec la touche " rond ".
- Le satyre dispose de deux lames qu'il se sert pour simplement vous frapper trois fois d'affilées ou en faisant un saut, mais utilise aussi une attaque spéciale, consistant à faire une glissade sur le sol pour vous faire trébucher par terre et ensuite faire un autre saut pour vous planter sa lames dans le dos, ce qui fait diminuer votre jauge de santé. La glissade n'aboutira quelques fois à rien, ou peut être s'approcher seulement de vous, mais esquivez pour ne pas prendre de risques.
- Le squelette maudit est lui plus simple à vaincre, il dispose seulement d'une longue épée. Quand vous le frappez assez il tombe en morceau durant quelques secondes ou quand vous appuyez sur le rond. Puis il se reconstitue pour retourner à l'attaque. Une fois mis en pièce, si vous restez sur les morceaux d'os, il ne se reconstituera pas.
- Le chien enragé vous sautera dessus pour vous dévorer la tête ou vous mordre le bras, mais Kratos s'en débarrassera toujours automatiquement mais vous faisant quand même perdre de la vie. Utilisez le rond et la seule solution, pour s'en débarrasser plus vite. Quand il y en a plusieurs autour de vous, le rond permet à Kratos de leur donner à chaque fois un coup de pied, l'envoyant quelques fois sur les autres chiens, les assommant quelques instants.
- L'enfant de Borée est une sorte de chien des neiges qui tente souvent de vous mordre, ce que vous pouvez parer. Son autre attaque elle, ne l'ai pas. Le monstre saute sur vous et, sur votre tête, explose en milliers de morceaux, vous transformant là aussi en statue. Les touches L et R sont encore à utiliser pour vous libérer. Là, vous ne perdez pas de vie.

Note 1/3

Les volatiles sont quelques fois coriaces et demandent, là encore, beaucoup d'attention. Le moyen pour les tuer en plus grande sécurité et plus rapidement, c'est d'appuyer à chaque fois sur le rond, qui les tue du premier coup.
- La harpie a deux attaques, elle peut vous blesser en vous donnant des coups avec ses ailes, ce qui est parable, soit se poser sur vos épaules et vous picorer violemment la tête, ce qui vous amènera à matraquer les touches L et R, mais ce qui vous fait perdre beaucoup de vie. Sachant que leurs attaques sont difficiles à percevoir, lors de grands combats, il est conseillé de les tuer en premier, tout comme les autres volatiles.
- La harpie veuve a une attaque similaire à la harpie précédente. Mais sa seconde consiste à vous lancer un souffle glacé qui vous transforme là encore, en statue. Il vous faudra donc encore appuyer sur les touches L et R, pour vous

libérer, mais cette fois, sans perdre de vie.
- La harpie de feu est plus coriace que les autres, elle dispose d'une seule attaque mais assez puissante. Elle vous fonce dessus depuis le ciel pour s'écraser sur votre figure. La seule solution est d'esquiver quand un cercle orange se dessine sous vos pieds et qu'elle pousse un cri qui signifie qu'elle va attaquer. Si vous esquivez trop tôt, la cible va vous suivre durant l'esquive. Après chaque tentative, elle restera au sol au moins deux secondes, c'est à ce moment qu'il vous faudra appuyer rapidement sur la touche " rond " en esquivant vers elle.
- Le corbeau est lui plus simple. Il n'utilise que son bec pour vous avoir de deux manières parables, en vous touchant instantanément ou en faisant des petits vols vers vous. Allez ensuite vers lui pour appuyer encore sur le rond.

Note 2/3

Ces créatures peuvent être tuées du premier coup en appuyant sur le rond.
- Les rejets de scylla sont des araignées vous attaquant en vous sautant sur la tête, ce qui vous amène une nouvelle fois à utiliser L et R, se qui vous endommage également.
- Les êtres maudits sont une autre sorte d'araignées un peu plus grosse qui vous jettent un jet d'acide que vous pouvez parer. Quand vous serez avec eux sur les parois d'un plafond, leurs jets d'acides vous raterez rarement. Là, pour s'en débarrasser, il faudra utiliser le rond ou le triangle.

Note 3/3

Une bonne connaissance de chacun de vos ennemis est cruciale pour parvenir à tous les vaincre. Entrainez-vous donc dans l'arène.

Gottlieb Pinball Classics

© KOCH Media / FarSight Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BIG	Xolten (freeplay)
BZZ	Tilt optionnel (options)
CKF	Boules personnalisées (options)
HEF	Playboy (freeplay)
HOT	Love machine (freeplay)
JAT	999 Crédits
LIS	Black Hole (freeplay)
NYC	Central Park (freeplay)
PBA	Strikes 'N Spares (freeplay)
PGA	Tee'd Off (freeplay)
PHF	Goin' Nuts (freeplay)
UJP	Big Shot (freeplay)
UNO	Aces High (freeplay)
WGR	Mode Payout

FREE PLAY

Goin Nuts

Validez l'objectif de la table El Dorado.

Teed Off

Validez l'objectif de la table Big Shot.

Gradius Collection

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES + POWER-UPS

Ce code fonctionne sur tous les jeux dans le niveau de difficulté le plus faible. Mettez la pause et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , .

GRADIUS IV

Tous les modes

Boss Rush
Terminer le jeu.

Stage Select
Terminer le jeu.

GRADIUS III

Bonus

Cube Attack
Survivez jusqu'au niveau 9.

Extra Edit
Terminez le jeu pour pouvoir choisir davantage d'armes en Extra Mode.

Extra Mode
Survivez jusqu'au niveau 9.

Gradius
Faites-vous toucher par un tir du boss final.

Salamander
Faites-vous toucher par un tir du boss final.

Stage Select
Terminez le jeu.

Gran Turismo

© Sony / Polyphony Digital 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GÉNÉRIQUE DE FIN

Réussir tous les défis de A à H pour débloquer le générique de fin. Vous aurez également accès à de nouveaux défis.

BONUS DIVERS

Vidéo de fin

Réussir les défis de conduite Phase 1.

Sélection des musiques

Réussir les défis de conduite Block B.

ARGENT FACILE

1) Tout d'abord, grimpez au rang S sur le Circuit Test.
2) Achetez une voiture très rapide (La Corvette ZR-1 ou la Ford GT par exemple)
3) Refaites le Circuit Test au rang S sur 2 tours
4) Vous gagnerez 150 000 crédits en un peu moins de 3 minutes.
5) De retour au menu de la course, appuyez sur "Recommencer", ce qui vous permettra de gagner indéfiniment sans pour autant que les jours défilent.

Grand Theft Auto : Chinatown Wars

© Rockstar Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES PERSONNELS

Réaliser certaines actions vous permet de gagner des trophées qui sont ensuite entreposés sur l'étagère dans votre appartement.

Bang incrusté

Offert par les Rastas du Bling pour services rendus en livrant des antidépresseurs

Clé incrustée

Posséder les 21 planques de la ville.

Coffre fort en argent

Réalisez un profit d'au moins 2000 $.

Cuillère en bois

Réalisez une perte d'au moins 500 $.

Jumelles dorées

Trouver 40 dealers de drogue.

Malette en titane

Trouver les 80 dealers.

Pilulier de diamant

Offert par les Psycho Teuffeurs pour une contribution a leurs deals d'hallucinogènes.

Seringue de platine

Achetez de l'héroïne.

RÉCOMPENSES

Réduction au magasin Ammu-nation

Obtenir des médailles d'or pour toutes les armes au Gun-Club.

Médaille d'or

Atteindre un score de 10 000 ou plus pour chaque arme.

Immunité au feu

Obtenir l'or au mini-jeu Fire Truck.

Gilet pare-balles amélioré

Terminer les 5 missions de police sans réparer le véhicule, et obtenir la médaille d'or.

Sprint infini

Terminer 5 missions ambulances.

Régénération de santé

Réussir toutes les missions de livraison de nouilles en obtenant l'or.

Sac de livraison amélioré

Réussir toutes les missions de livraison du courrier en obtenant l'or.

TOUS LES VÉHICULES

Une fois débloqués, tous ces véhicules deviennent disponibles chez Boabo.

500 XLR8

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses Algonquin.

Banshee

Terminer la mission "Weapons of Mass Destruction".

Bulldozer

Terminer la mission "Conterfeit Gangster".

Cityscape

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses en contre-la-montre.

Cognoscetti

Terminer la mission "Grave Situation".

Comet

Terminer la mission "Jackin Chan".

Coquette

Terminer la mission "Raw Deal".

Formula R

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Street Race.

Go-Kart

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Go-Kart en contre-la-montre.

Hearse

Terminer la mission "Wheelman".

Hellenbach

Terminer la mission "Bomb Disposal".

Infernus

Terminer la mission "Cash & Burn".

Limo

Terminer toutes les missions de Guy.

MK GT9

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Broker et Dukes.

NRG 900

Terminer la mission "Wheelman".

Patriot

Terminer la mission "Wheelman".

Resolution X

Terminer la mission "Pimp His Ride".

Rhino

Terminer toutes les missions du scénario.

Sabre GT

Terminer la mission "Operation Northwood".

Style SR

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Bohan.

TAXI PARE-BALLES

Si vous réussissez à déposer 15 personnes à la suite avant la fin du temps imparti, tous les taxis deviendront insensibles aux balles lorsque vous serez dedans.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Les missions de Kenny

Survis au kidnapping

Note : Cette solution a été rédigée à partir de la version DS. La progression est la même sur PSP et iPhone mais les indications de touches peuvent différer.

Après la longue cinématique, touchez l'écran tactile pour briser la vitre de la voiture et sortir. Nagez ensuite jusqu'au point jaune sur votre radar. Avancez ensuite vers la voiture et montez. Utilisez le tournevis (avec le stylet) pour faire démarrer la bagnole. Votre destination est le restaurant de votre oncle Kenny. Suivez donc l'itinéraire indiqué en jaune sur votre GPS. Une fois sur place, entrez dans le restaurant et parlez à votre oncle.

Après la conversation, quittez le restaurant et dirigez-vous vers vote appartement. Familiarisez-vous avec les commandes et consultez votre boite mail. Votre oncle vous demande d'aller le voir au restaurant. Allez-y et parlez-lui.

Récompense : 50$

Pursuit Farce

Après le briefing, sortez et prenez la voiture de Kenny. Localisez votre destination sur le GPS et foncez. Une fois sur place, Ling va monter avec vous et vous serez immédiatement pris en chasse par les flics. Vous devez les semer en détruisant trois de leurs voitures pour faire baisser l'indice de recherche de la police. Quand les deux étoile clignotent, entrez dans une ruelle et attendez qu'elles disparaissent avant de sortir. Vous pouvez aussi passer chez un Pay'n'Spray pour modifier votre voiture et échapper aux flics. Dirigez-vous ensuite vers votre appartement pour terminer la mission.

Récompense : 50$

Under gun

Allez encore une fois voir votre oncle. Après la conversation, rendez-vous derrière le restaurant pour trouver Ling. Suivez les indications pour frapper le mannequin. Ensuite utilisez l'arme de Ling pour tirer sur le mannequin. Quand votre oncle rapplique et vous donne une mission à faire, dirigez-vous vers la benne à ordure et ouvrez-la. Enlevez les sacs poubelle pour trouver un revolver. Allez ensuite vers le point jaune pour affronter les membres d'un gang. Poursuivez le gangster et verrouillez-le pour l'éliminer. Eliminez ensuite ses deux amis et montez vers le toit. Neutralisez le dernier ennemi et sauvez le patron.

Récompense : 50$

Payback

Passez voir votre oncle Kenny. Après le briefing, suivez votre GPS pour croiser un membre du gang qui a tiré sur Ling. Ne le tuez pas, contentez-vous de le poursuivre pour qu'il vous mène à la planque de toute la bande. Eliminez alors ces ennemis et ramassez leurs armes. Eliminez les autres membres du gang qui se pointent et si l'un d'eux se sauve avec la voiture. Poursuivez-le et tirez-lui dessus jusqu'à l'abattre.

Récompense : 50$

The wheelman

Revenez voir votre oncle pour une nouvelle mission. Vous devez livrer trois voitures en six heures. Ouvrez alors votre GPS, localisez la voiture la plus proche et choisissez-la comme destination. Suivez l'itinéraire jusqu'au véhicule. Une fois à bord, utilisez votre stylet pour désamorcer l'alarme et démarrer la voiture. Dévissez alors les vis, retirez les deux fils et connectez-les ensemble. Dirigez-vous ensuite vers le garage et laissez la voiture à l'intérieur. Allez vers la deuxième voiture. Pour la démarrer, il vous faut connecter un décodeur à la voiture. Appuyez rapidement sur les chiffres qui défilent pour entrer le code de démarrage. Ramenez cette voiture au garage et allez vers la dernière (qui est dépourvue de système de sécurité). Livrez cette dernière pour terminer la mission et débloquer le concessionnaire.

Récompense : 50$

Tricks of the Triad

Revenez voir Kenny pour le briefing. Allez ensuite à votre appartement et prenez le LSD qui se trouve dans le coffre. Allez ensuite voir le dealer marqué par une mallette bleue. Appuyez sur select pour commencer le deal. Vendez tout votre stock de LSD. Consultez ensuite votre boite mail et localisez un autre dealer. Allez le voir et achetez tout son stock de drogues. Après la transaction, vous serez pris en chasse par les flics. Roulez jusqu'à votre planque et, si la police vous gène trop, avancez dans le parc pour vous mettre à l'abri, loin des regards. Une fois dans votre appartement, planquez la drogue dans le coffre rouge pour terminer la mission.

Récompense : 0$

Natural Burn Killer

Allez voir votre oncle pour une autre mission. Suivez ensuite votre GPS et allez vers la station d'essence. Avec votre stylet, remplissez les cocktails Molotov et insérez les tissus dans les bouteilles à l'aide du stylet. Ne gaspillez pas l'essence pour obtenir le plus de cocktails possible. Suivez encore votre GPS et lancez les cocktails sur les voitures puis sur le magasin. Quand le camion des pompiers débarque, explosez-le avec des cocktails avant qu'il n'éteigne le feu. Si vous êtes à sec, cherchez dans la cour arrière pour trouver cinq autres cocktails. La mission s'achève après la

destruction totale du magasin.

Récompense : 50$

Recruitement Drive

Après le briefing de votre oncle Kenny, prenez une voiture à cinq places et commencez votre recrutement. Sauvez trois personnes qui se font attaquer par les membres des gangs rivaux et enrôlez-les dans le votre. Amenez ensuite vos nouveaux camarades chez le tatoueur. Vous devez maintenant utiliser le stylet pour faire les tatouages. Remplissez les parties vides des dessins jusqu'à l'achèvement de la mission.

Récompense : 50 $

Carpe Dime (suite à la mission Bomb disposal de Chan)

Avant de revenir voir Kenny, votre oncle, effectuez des deals pour ramasser 5000$. Vous devez aussi récupérer un van pour votre oncle. Localisez-le sur le GPS et prenez-le en chasse. Tamponnez-le puis braquez-le et montez dans le van. Ramenez ce dernier à la planque de Kenny et utilisez le stylet pour découper l'habillage et trouver un agenda.

Récompense : 0$

Store Wars

Vous devez maintenant protéger un magasin. Garez quatre voitures des deux cotés de la route. Sortez votre arme et préparez-vous à quatre vagues d'ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Localisez le bonus de soin qui se trouve dans l'allée près du camion et le gilet pare-balles qui se trouve de l'autre coté près d'un arbre. Repoussez les ennemis avant que la jauge des dégâts du magasin ne se remplisse.

Récompense : 50$

Copter carnage (après la mission The tail bagging the dogs de Heston)

Consultez votre boite mail et lisez celui envoyé par votre oncle. Rejoignez-le pour un briefing. Vous devez protéger la marchandise des attaques du gang rival. Localisez vos ennemis sur le radar et éliminez-les. Prenez le gilet pare-balles et restez loin du champ de tir de l'hélicoptère. Laissez au moins une des voitures ennemies intacte pour l'utiliser plus tard. Quand les ennemis se replient, montez dans la voiture et suivez l'hélicoptère jusqu'à l'entrepôt des ennemis.

Récompense 400$

Kenny strikes back

Revenez voir votre oncle pour une autre mission. Revenez à l'entrepôt des ennemis et allez vers l'interrupteur puis détruisez-le avec le stylet. Connectez les fils pour ouvrir le portail et entrez avec la voiture (pour plus de sécurité). Eliminez les gardes et allez à l'arrière pour prendre le van. Les ennemis ont fermé la porte et vous devez les éliminer avant de sortir. Restez dans le van et neutralisez les hommes armés. Descendez seulement pour atteindre la personne qui se trouve sur le toit. Une fois la zone nettoyée, le portail va s'ouvrir. Sortez et revenez au garage de votre oncle. Evitez les ennemis qui vous coupent la route et zigzaguez entre les voitures pour éviter les tirs. Entrez dans le garage pour terminer la mission.

Récompense : coke x3

Missed the boat ? (après la mission Street of rage de Heston)

Après le briefing, allez au port et embarquez sur le bateau. Allez vers le lieu du rendez-vous et prenez la marchandise. Foncez ensuite droit devant vous et semez les gardes côte. Quand votre bateau cale, utilisez le stylet pour le redémarrer et allez vers le débarcadère. Si, en chemin, vous êtes poursuivi par les gardes côte, semez-les avant d'aller à l'embarcadère.

Récompense : blanche +10

Rat race (après la mission Wi-find de Heston)

Revenez voir votre oncle et, après le briefing, prenez les commandes du mini gun pour dégommer tous les ennemis en chemin. Eliminez-les rapidement pour qu'ils ne causent pas trop de dégâts à votre voiture. Vous prenez ensuite les commandes de la voiture. Avancez en évitant les bombes larguées et rejoignez Hsin. Après la reconnaissance de Hsin, votre oncle est nommé boss de la famille et votre honneur est sauvé. Il s'agit de la dernière mission pour le compte de votre oncle.

Récompense : 0$

Les missions de Chan

Pimp his ride (suite à la mission Recruitement Drive de Kenny)

Après le briefing, suivez le GPS pour localiser le champion de course à bord de sa voiture. Poursuivez-le en gardant vos distances. Quand il gare sa voiture et entre dans le local, volez le véhicule et ramenez-le au garage de Chan. Utilisez votre stylet pour saboter le moteur puis ramenez la voiture à sa place. Faites attention pendant le trajet. La voiture n'est plus du tout stable donc roulez lentement pour ne pas l'abimer.

Récompense : 50$

Whack the racers

Parlez à Chan pour recevoir une nouvelle mission. Vous devez l'aider à gagner la course en neutralisant ses adversaires. Choisissez une voiture puissante et commencez la course. Restez derrière Chan et dès qu'une voiture essaye de le dépasser, défoncez-la pour qu'elle parte en tête à queue. Continuez votre escorte jusqu'à la ligne d'arrivée parce que les concurrents n'arrêteront pas de revenir à l'assaut.

Récompense : 100$

Jakin' Chan

Vous devez maintenant partir au secours de Chan, qui s'est fait enlever. Suivez votre GPS. Tuez ses agresseurs pour vous rendre compte que Chan est bloqué dans la voiture en flammes. Allez chercher le camion des pompiers qui se trouve dans la caserne (pas très loin). Eteignez-le feu et sauvez Chan. Montez dans sa voiture et ramenez-le à son garage. Evitez et ignorez les ennemis qui se trouvent sur le chemin et qui essayent de vous bloquer la route.

Récompense : 150$

Raw Deal (suite à la mission Store Wars de Kenny)

Revenez voir le fils de Chan qui est tombé dans le piège de ses ennemis. Restez alors à pied et éliminez les ennemis qui essayent d'atteindre Chan. Restez loin des voitures pour éviter de mourir ou que Chan meure lorsqu'elles explosent. Ramassez les armes des ennemis morts et quittez la zone. Prenez alors une voiture et conduisez Chan chez son père. Vous serez arrêté alors par Heston mais il vous libérera à condition de faire le sale boulot pour lui.

Récompense : 200$

Sa-Boat-Age (après la mission Missed the boat ? de Kenny)

Allez voir Chan et montez à bord du jet ski. Suivez Chan et passez dans les marques jaunes. Quand le bateau de Chan s'arrête, observez le radar et repérez les points rouges qui sont les ennemis. Quand vous les verrez arriver, foncez sur eux et éliminez-les avant qu'ils n'atteignent Chan. Ensuite, revenez rapidement vers votre allié pour éliminer ceux qui ont pu l'atteindre. Allez toujours vers le coté par lequel arrivent les deux bateaux. Résistez jusqu'à ce que l'hélicoptère arrive et emmène Chan.

Récompense : Taz+12

Counterfeit gangster (après la mission One shot, one kill de Hsin)

Vous devez détruire la marchandise avant l'arrivée des agents du FBI. Vous disposez de six heures pour faire cela. Localisez les caisses sur votre radar et allez les détruire. Après les caisses, vous devez jeter à l'eau les voitures trafiquées de Chan. Utilisez la grue pour déplacer les premiers véhicules et les noyer. Pour le deuxième lot de voitures, montez dans le bulldozer et poussez-les dans la mer.

Récompense : 0$

Slaying with fire

Allez retrouver Chan et, après le briefing, vous devez embarquer dans un hélicoptère. Utilisez vos cocktails Molotov pour détruire les caisses au sol et pour éliminer les ennemis qui vous attaquent. Méfiez-vous des lance-roquettes et éliminez-les dès que vous les repérer. Détruisez ensuite l'hélicoptère qui arrive en renfort.

Récompense : 205$

Clear the pier (après la mission Rat race de Kenny)

Armez-vous lourdement avant cette mission et allez vers le point indiqué sur votre radar. Entrez et commencez à éliminer tous les gardes. Ramassez le gilet pare-balles et les armes laissées par les ennemis morts. Mettez-vous à couvert et évitez de rester entre plusieurs ennemis. Attendez qu'ils viennent vers vous pour les abattre. Entrez dans l'entrepôt et nettoyez la zone jusqu'à sortir. Prenez une voiture et poursuivez Chan. Eliminez-le pour en finir avec cette balance.

Récompense : 0$

Les missions de Zhou

Stealing the show

Pour commencer les missions de Zhou, faites des deal et ramenez 20 sachets d'herbe en suivant la carte trouvée dans le mail de Zhou. La première mission consiste à monter dans un camion et à balancer la marchandise vers la voiture de Zhou. Utilisez le stylet pour le faire et visez la voiture pour ne pas rater votre cible. Il vous faut 15 caisses avant de descendre du camion et revenir voir Zhou.

Récompense : 150$

Flatliner

Allez voir Zhou pour une autre mission. Vous devez récupérer son ami prisonnier qui se trouve dans l'aéroport. Allez vers ce dernier et localisez l'ambulance. Montez à bord et foncez vers la planque de Zhou. Vous serez poursuivis par plusieurs voitures de police et l'indice de recherche sera de trois étoiles. Surveillez les battements du coeur d'Uri (l'ami de Zhou). Quand il s'arrête utilisez le stylet pour cliquer sur le coeur d'Uri plusieurs fois et ainsi le réanimer. Amenez-le enfin à Zhou et assistez aux retrouvailles.

Récompense : 150$

Bomb disposal

Après le briefing, prenez une voiture et suivez votre GPS. Montez dans le premier van rouge et utilisez votre dispositif pour contrôler la tension des fils. Coupez ensuite le fil possédant la tension la plus élevée. Refaites la même action avec les autres vans. Vous devez ensuite éliminer les ennemis qui arrivent en renfort et qui essayent de détruire la voiture. Enfin désamorcez la bombe du van indiqué sur votre GPS.

Récompense 20$

Driven to destruction (suite à la mission Raw Deal de Chan)

Vous allez effectuer une petite ballade avec Zhou. Rien de plus facile, il vous suffit de conduire et de ralentir pendant que Zhou dégomme ses ennemis. Avancez ensuite vers chaque groupe et déplacez-vous pour vous approcher des ennemis et pour que Zhou ne les rate pas.

Récompense : 300$

Cash & Burn (après la mission Sa-Boat-Age de Chan)

Allez vers la voiture indiquée par un point bleu sur votre radar. Montez dedans pour récupérer le lance-flammes. Restez dans la voiture et conduisez jusqu'à l'entrepôt. Descendez ensuite et forcez le portail. Avancez et brulez le matériel ennemi. Vous devez bruler 18 caisses pour terminer la mission. Carbonisez aussi les ennemis qui arrivent en renfort. Prenez le bonus de santé qui se trouve en bas, à droite de l'entrepôt.

Récompense : 0$

Dragon Haul Z

Après le briefing, prenez une voiture et allez à la recherche du camion indiqué par un point rouge sur le radar. Pour

l'arrêter, vous devez l'obliger à percuter le mur. Le camion est robuste et aucune voiture ne l'arrêtera. Montez ensuite dans le camion et foncez vers la banque. Après la rencontre avec Zhou, portez votre costume de dragon et marchez sur les marques au sol en utilisant le stylet pour effectuer les mouvements indiqués. Soufflez aussi sur le micro pour cracher du feu. Vous devez effectuer tout cela rapidement pour que la jauge de soupçon ne se remplisse pas et que l'on ne découvre pas votre identité. Terminez la parade pour achever la mission.

Récompense 1000$

The fandom menace (après la mission Slaying with fire de Chan)

Allez voir Zhou et emmenez-le avec vous en voiture. Plusieurs paparazzis vous entourent. Si l'un d'eux prend une photo de Zhou arrêtez-le et éliminez-le. Embarquez ensuite sur deux autres vedettes et continuez à massacrer les paparazzis qui vous photographient.

Récompense : 200$

So near, yet sonar (après la mission Torpedo run de Heston)

Allez voir Zhou pour une nouvelle mission. Prenez un bateau et allez vers la zone à laquelle le bateau a été coulé ; elle est indiquée par une marque jaune. Utilisez le sonar du bateau pour détecter les objets qui sont sous l'eau. Evitez d'attirer les gardes côte et surveillez la jauge de détection. Passez sur les objets pour les remonter. Remontez les quatre caisses et revenez au port.

Récompense : +15 LSD

Hit from the Tong (après la mission Clear the pier de Chan)

Maintenant c'est le tour de Zhou de payer. Allez vers la zone où il se planque, brisez le cadenas pour entrer et commencez le massacre. Montez ensuite dans l'ascenseur. Prenez le lance-roquettes et évitez les tirs de l'hélicoptère de Zhou. Tirez sur ce dernier et quand il tire avec sa mitrailleuse, mettez-vous à couvert derrière l'abri qui se trouve au centre du toit. Il faut deux roquettes pour abattre l'hélico. Descendez ensuite du toit par l'ascenseur. Eliminez les renforts qui arrivent et avancez vers le bâtiment suivant. Défoncez la porte et montez jusqu'au toit. Tirez encore une fois deux roquettes sur l'hélicoptère et descendez. Nettoyez encore une fois la zone et allez vers le bâtiment suivant. Montez et répétez les mêmes actions pour détruire et éliminer une fois pour toutes ce mouchard.

Récompense : 0$

Les missions de Hsin

Trail Blazer (après la mission Driven to destruction de Zhou)

Après le briefing, allez vers la station d'essence et volez le camion citerne. Suite aux coups de feu, la citerne est percée. Roulez alors sans trop ralentir pour ne pas finir dans les flammes et exploser. Défoncez les voitures qui se trouvent devant vous mais ne foncez pas dans les murs sinon c'est l'explosion assurée. Avancez vers votre cible et sautez du camion avant que ce dernier n'entre en collision avec le bâtiment.

Récompense : 300$

The offshore offload (après la mission Dragon Haul Z de Zhou)

Pour cette mission de sauvetage, il vous faut une voiture à cinq places. Suivez votre GPS et approchez-vous de la zone indiquée. Contournez les flics par la ruelle et plastiquez le camion pour exploser la porte. Retrouvez les hommes et fuyez. Eliminez ensuite les policiers et montez dans votre bagnole. Cherchez le dernier homme et passez dans un Pay'n'Spray pour vous débarrasser de votre indice de recherche.

Récompense : 700$

One shot, one kill

Après le briefing, suivez votre GPs jusqu'à l'hôtel. Prenez le fusil-sniper et montez-le. Visez l'ennemi portant une chemise blanche et tirez. Quittez ensuite l'hôtel, semez la police et entrez dans un Pay'n'Spray pour vous débarrasser de l'indice de recherche.

Récompense : 0$

By myriads of swords (après la mission So near, yet sonar de Zhou)

Après le briefing, allez vers la benne à ordures, enlevez les sacs et prenez l'épée. Allez vers votre première cible et descendez à pied. Poursuivez votre cible jusqu'à l'impasse et décapitez-le. N'utilisez pas vos armes à feu mais seulement l'épée. Allez vers le suivant et restez en voiture pour le poursuivre quand il tentera de s'enfuir. Lorsqu'il descend de sa voiture, poursuivez-le et décapitez-le. Lisez ensuite le nouveau mail et sauvez votre GPS.

Récompense : 0$

A shadow of doubt

Prenez en filature la personne avec un parapluie. Maintenez-la dans votre champ de vision pour ne pas la perdre. Cachez-vous dès que l'homme s'arrête et reprenez la poursuite quand il avance jusqu'à atteindre une planque. Placez un mouchard sur la voiture indiquée. Prenez une voiture et suivez le chemin sur votre GPS jusqu'à la planque.

Récompense : 0$

Friend or foe ?

Après le briefing, suivez le chemin sur votre GPS et prenez les explosifs. Placez ensuite ces explosifs sur le bâtiment indiqué et actionnez le détonateur. Placez le van contre le trou dans le mur. Descendez ensuite pour garder la zone. Prenez le gilet pare-balles qui se trouve à droite et éliminez tous les coréens qui débarquent. Allez ensuite vers votre planque et ouvrez le coffre avec votre stylet.

Récompense : 200$

Arms out of Harm's way (après la mission Scrambled après la mission de Heston)

Après le briefing, allez vers la destination indiquée sur votre radar. Éliminez les gardes et prenez le gilet pare-balles. Avancez en nettoyant la zone jusqu'aux quais. Prenez le jet ski et poursuivez les coréens. Evitez les mines et tirez sur le bateau jusqu'à son explosion.

Récompense : 200$

The wages of Hsin

Prenez les explosifs qui se trouvent à l'arrière de la planque et allez vers le QG des coréens. Localisez les points sensibles du bâtiment et allez les détruire. Eliminez les ennemis qui défendent la zone et ramassez le gilet pare-balles et le kit de santé qui se trouvent dans la zone. Après l'explosion des trois points sensibles, il ne vous reste que le dernier point pour détruire complètement le QG. Explosez-le et allez vers le quai pour prendre un bateau et vous enfuir.

Récompense : 2500$

A rude awakening (après la mission Oversights de Rudy)

Allez voir Hsin pour le briefing. Votre mission consiste à tuer Rudy. Ce dernier se trouve dans l'une des trois zones qui s'affichent sur votre radar. Il sera toujours dans la troisième planque visitée quelque soit l'ordre. Retrouvez Rudy, poursuivez-le avec une voiture et abattez-le. Ramassez 500$ sur son cadavre et terminez la dernière mission de Hsin.

Récompense : 0$

Les missions de Heston

The tow job (après la mission Trail Blazer de Hsin)

Après la rencontre avec Heston, allez chercher la voiture du coréen. Le camion de la fourrière vous a devancé et vous devez l'arrêter. Le conducteur est têtu et ne s'arrêtera que si vous arrivez à coincer son camion contre un mur. Quand le conducteur se sauve, allez à droite du camion et, avec le stylet, tournez la manivelle pour descendre la voiture. Montez et ne neutralisez pas l'alarme. Vous serez alors poursuivi par la police et c'est exactement ce que vous voulez. Ecrasez ensuite les passants jusqu'à augmenter votre indice de recherche pour récolter deux étoiles. Allez alors vers le commissariat de police et garez la voiture.

Récompense : 0$

The tail bagging the dogs

Prenez une voiture et allez au commissariat. Poursuivez ensuite le coréen et restez assez loin pour qu'il ne vous repère pas. Liquidez ensuite ses lieutenants une fois qu'il les aura quittés. Approchez-vous des ennemis et, sans descendre du véhicule, tirez avec votre arme depuis la fenêtre. Quand le coréen vous repère, il prendra la fuite. Poursuivez-le et tirez sur sa voiture. Si votre véhicule est très endommagé, arrêtez-vous et prenez une autre voiture pour continuer la poursuite. La voiture des ennemis prendra feu et ils seront obligés de descendre. Eliminez alors le coréen et son lieutenant sans quitter votre véhicule.

Récompense : 0$

Weapon of mass distraction (après la mission Kenny strikes back de Kenny)

Avant de commencer cette mission, allez à la station de service et remplissez quelques cocktails Molotov. Allez ensuite à la planque des coréens et lancez les cocktails sur leurs voitures. Eliminez ensuite les ennemis qui sortent du bâtiment sans quitter votre véhicule. Allez ensuite visiter les deux autres planques et éliminez les ennemis. Changez de voiture en chemin et évitez de sortir du véhicule pour ne pas devenir la cible de plusieurs ennemis à la fois.
Amenez ensuite vos poursuivants jusqu'au port. Quittez la voiture et sautez dans le bateau. Eloignez-vous de la zone pour semer vos ennemis.

Récompense : 0$

Street of rage

Vous devez partir au secours de Heston et de son unité coincés sur le pont. Dès votre arrivée, prenez le gilet pare-balles et avancez entre les voitures en liquidant les ennemis. Passez le péage et éliminez d'autres coréens. Allez ensuite à droite vers le bâtiment où se trouve Heston, il est blessé. Un ennemi avec un mini gun vous bloque la route. Pour l'éliminer, restez toujours derrière le mur gauche et verrouillez-le. Attendez qu'il explose toutes les voitures qui vous entourent pour plus de sécurité. Attendez ensuite qu'il tire deux fois et recule pour riposter en tirant quelques rafales. Revenez ensuite rapidement à votre abri et attendez qu'il tire encore deux fois. Passez à l'attaque et éliminez-le. Approchez-vous ensuite de Heston pour le sauver.

Récompense : 200$

Operation Northwood (après la mission The fandom menace de Zhou)

Après le briefing, prenez une voiture et allez au garage pour placer une bombe dans la bagnole. Allez ensuite vers le dealer et poursuivez-le jusqu'à sa planque. Quand il entre, garez la voiture près du bâtiment et, avec votre stylet, actionnez le détonateur.

Récompense : 200$

Torpedo run

Rencontrez Heston pour une nouvelle mission. Allez ensuite vers le bateau de police et embarquez dessus. Utilisez vos torpilles pour couler le bateau de Zhou. Evitez aussi les mines lancées par le bateau en question. Après le mail de Heston, débarquez au point indiqué sur votre radar. Prenez une voiture et trouvez rapidement le van. Eliminez ensuite tous les ennemis qui le protègent.

Récompense : 0$

Scrambled après la mission Grave situation de Rudy)

Allez voir Heston qui vous donne une nouvelle mission. Prenez une voiture et suivez le chemin sur votre GPS. Quand ce dernier est brouillé, surveillez la jauge pour connaitre l'emplacement du brouilleur. Eliminez les ennemis qui le gardent et détruisez le camion où se trouve l'appareil. Allez ensuite vers le brouilleur suivant et détruisez-le. Localisez ensuite un autre camion avec le même appareil, détruisez-le pour en finir avec cette mission.

Récompense : 0$

Evidence Dash (après la mission Convoy conflict e Lester)

Après le briefing, prenez une voiture et suivez la voiture qui est sur votre radar. Forcez-la à s'arrêter et braquez-la. Passez ensuite dans un Pay'n'Spray pour abaisser l'indice de recherche et allez vers les quais les plus lointains. Videz alors le coffre et brulez les preuves. Ramenez ensuite la voiture à Heston.

Récompense : 200$

Wi-find (après la mission A rude awakening de Hsin)

Vous devez maintenant pirater les fichiers du FBI pour trouver la taupe. Allez entre les deux signaux affichés sur votre radar et localisez la borne qui se trouve entre les deux. Faites-en de même avec les autres bornes. Diminuez toujours votre indice de recherche avant de passer à la borne suivante pour plus de sécurité. Semez ensuite les flics et allez voir Heston.

Récompense : 200$

Salt in the wound (après la mission Hit from the Tong de Zhou)

Allez voir Heston. Il vous informe que Chan et Zhou n'étaient pas des taupes. Allez en compagnie de ce dernier pour retrouver son contact. Vous découvrez ensuite que c'est votre oncle la vraie taupe et que c'est lui qui manigance tout depuis le début. Quand le FBI débarque, ignorez tous ce monde et allez à la poursuite de votre oncle. Abattez les gardes en chemin tout en protégeant Heston. Quand Heston ouvre les portes, protégez-le des ennemis qui rappliquent. Sortez ensuite et allez vers le bateau qui se trouve dans l'embarcadère situé à droite. Eliminez les ennemis qui vous attaquent ensuite revenez à la terre ferme. Poursuivez votre oncle à bord d'une voiture. Vous avez tous les flics de la ville à vos trousses avec un indice de recherche de quatre étoiles. Poursuivez Kenny dans la planque de Hsin et, quand il vous attaque avec le sabre, éloignez-vous de lui et tirez sans relâche jusqu'à sa mort. Hsin qui survit à ses blessures vous nommera successeur et boss de la famille.

Récompense : 0$

Les missions de Lester

Double trouble (après la mission Friend or foe ? de Hsin)

Apportez 10 sachets de Taz à lester pour commencer les missions. Prenez ensuite la moto et allez au repère des Angels of death. Attirez l'attention des bikers avec un Burn en appuyant sur B et Y. Lorsque les pneus commencent à fumer relâcher la touche Y. Suivez ensuite le parcours et allez vers le gang rival pour liquider tout le monde. Eliminez ensuite les bikers qui vous poursuivent en moto.
Revenez alors voir Lester et prenez les explosifs. Sautez sur la rampe et suivez le parcours pour placer les explosifs. Actionnez le détonateur pour terminer la mission.

Récompense : 0$

Faster pusher man ! Sell ! Sell !

Pour cette mission de dealer, localisez les clients sur votre radar et allez les voir. Vendez votre coke sans descendre de votre moto. Soyez rapide pour vendre un max de coke avant vos concurrents. Deux jauges représentent la progression des deals effectués par vous et vos rivaux. Surveillez-les et essayez de faire mieux qu'eux. Revenez ensuite voir Lester pour terminer la mission.

Récompense : coke +10

Convoy conflict (après la mission The world's a stooge de Rudy)

Pour cette mission d'escorte, montez sur la moto et suivez votre ami jusqu'au quai. Commencez l'escorte des deux vans. Repérez les points rouges sur votre radar pour les intercepter avant qu'ils ne touchent les véhicules. Détruisez ensuite les deux bagnoles qui débarquent. Evitez de descendre ou de tomber de votre moto et continuez l'escorte jusqu'à la planque.

Récompense : 500$

See no evil (après la mission Evidence Dash de Heston)

Avec votre moto suivez vos amis. Quand les ennemis arrivent, éliminez-les loin de vos amis pour ne pas remplir la jauge de soupçon de Meredith. Une fois à destination, restez devant l'appartement et gardez l'entrée. Empêchez vos ennemis d'entrer pour réussir la dernière mission de Lester.

Récompense : 0$

Les missions de Rudy

Grave situation (après la mission Faster pusher man ! Sell ! Sell ! de Lester)

Allez voir Rudy. Vous serez attaqué par des hordes d'ennemis. Eliminez-les et ramassez leurs armes et leurs gilets pare-balles. Escortez Rudy loin du champ de bataille et ne restez pas entre plusieurs ennemis pour ne pas subir leurs attaques en même temps. Planquez-vous derrière les objets et attendez que les ennemis se rapprochent de vous.

Récompense : 250$

Steal the wheels (après la mission The wages of Hsin de Hsin)

Après le briefing allez au parking et contournez-le. Grimpez sur le toit du bâtiment et avancez vers le parking. Nettoyez la zone et explosez le camion citerne pour ouvrir un passage. Prenez la voiture et sauvez-vous jusqu'à Rudy.

Récompense : 0$

The world's a stooge

Vous devez liquider trois cibles. Procurez-vous des mitraillettes et allez vers votre première cible. Eliminez l'homme pendant qu'il se sauve à pieds et allez vers la deuxième cible. Eliminez les ennemis sur le quai et prenez un jet ski. Poursuivez votre ennemi et abattez-le. Revenez sur la terre ferme et prenez une voiture pour poursuivre votre dernière cible. Tirez sur la voiture jusqu'à l'exploser et tuer l'homme.

Récompense : 1500$

Oversights (après la mission See no evil de Lester)

Après le mail de Rudy, passez le voir chez lui. Allez en compagnie de ce dernier au lieu du rendez-vous. Allez ensuite sur le toit pour trouver un fusil-sniper. Utilisez ce dernier pour protéger Rudy. Localisez les groupes d'ennemis et éliminez-les pendant qu'ils se rapprochent. Détruisez les voitures avec votre fusil et surveillez la jauge de vie de Rudy. Nettoyez la zone pour permettre à votre ami de s'enfuir. C'était la dernière mission de Rudy.

Récompense : 250$

Missions secondaires

Taxi

Faire des courses en taxi. Montez dans un taxi et appuyez sur select pour commencer votre travail. Réalisez 15 courses d'affilées pour obtenir la médaille d'or et un taxi blindé.

Médaille de bronze : 5 courses à la suite
Médaille d' Argent : 10 course à la suite
Médaille d' Or et taxi blindé : 15 courses à la suite (récompense : taxi blindé)

Police

Montez dans une voiture de police, de Noose ou la voiture du FBI. Appuyez sur select pour commencer le travail. Choisissez le délit et allez à la zone d'intervention puis tuez les criminels.

Médaille de Bronze : Finir 5 affaires
Médaille d'Argent : Finir 5 affaires avec 75% de criminels arrêtés
Médaille d'Or avec un gilet pare-balles résistant : Finir 5 affaires avec 100% de criminels arrêtés

Ambulance

Montez dans une ambulance et appuyez sur Select pour localiser des patients à transporter à l'hôpital. Soyez rapide et surveillez la jauge de santé des patients.

Médaille de Bronze : Finir les 5 vagues
Médaille de Argent : Finir les 5 vagues et sauver au moins 75% des patients
Médaille d'Or et sprint infini : Finir les 5 vagues et sauver 100% des patients

Pompiers

Volez un camion de pompiers et appuyez sur select. Localisez les feux et utilisez votre stylet pour les éteindre.

Médaille de Bronze : accomplir 3 interventions
Médaille d'Argent : accomplir 6 interventions
Médaille d'Or et immunité au feu : accomplir 10 interventions

Tatoueur

Entrez dans la boutique de tatouage et commencez les missions du tatoueur.

Médaille de Bronze : 10 tatouages à la suite
Médaille d'Argent : 15 tatouages à la suite
Médaille d'Or : 20 tatouages à la suite

Livraison express

Il existe deux missions de livraison express ; la première se trouve à Middle Park East et la seconde est située dans la zone industrielle. Montez dans le camion bleu et, en compagnie de votre ami, localisez les paquets et remettez-les à leurs destinataires. Conduisez pendant que votre ami élimine la concurrence.

Médaille de Bronze : livrer 3 paquets
Médaille d'Argent : livrer 4 paquets
Médaille d'Or et capacité de la mallette doublée : livrer 5 paquets

Club de tir

Le club de tir se trouve près de l'aéroport. Ramassez le plus grand nombre de points et évitez de tirer sur les cibles bleues.

Médaille de Bronze : 5000 points
Médaille d'Argent : 8000 points
Médaille d'Or et -25% sur tous les produits Ammu-nation : 10000 points

Les courses

Retrouvez les courses dans toute la ville. Choisissez le parcours et finissez au moins troisième pour gagner une récompense.

Médaille de bronze : 100$
Médaille d'argent : 250$
Médaille d'or : 500$

Les carnages

Les missions de carnage consistent à causer le plus de dégâts dans un laps de temps indiqué. Vous aurez à chaque fois une arme puissante qui vous permet de réaliser le massacre.

Les caméras de surveillance

Vous devez retrouver et détruire 100 caméras de surveillance réparties sur toute la ville.

Dealer

Comme pour certaines missions principales, vous pouvez dealer en achetant et en revendant des stupéfiants. Lisez les mails des dealers pour les localiser et repérez les territoires de vente des différentes substances pour réaliser des profits.

CHEAT CODES

Arsenal

Lot d'armes N°1

R, Haut, , Bas, Gauche, R, , Droite

Lot d'armes N°2

R, Haut, , Bas, Gauche, R, , Droite

Lot d'armes N°3

R, Haut, , Bas, Gauche, R, , Droite

Lot d'armes N°4

R, Haut, , Bas, Gauche, R, , Droite

Conditions météo

Pluie

Haut, Bas, Gauche, Droite, , , L, R

Temps nuageux

Haut, Bas, Gauche, Droite, , , L, R

Temps pluvieux

Haut, Bas, Gauche, Droite, , , R, L

Temps ensoleillé

Haut, Bas, Gauche, Droite, , , L, R

Tornade

Haut, Bas, Gauche, Droite, , , R, L

Divers

Armure

L, L, R, , , , , R

Santé

L, R, , , , , R

Diminuer les étoiles de recherche

R, , , , , R, L, L

Augmenter les étoiles de recherche

L, L, R, , , , , R

PÉAGES GRATUITS

Pour éviter de payer le péage sans avoir d'étoile de recherche, foncez vers l'endroit où il faut payer puis, juste avant d'entrer au péage, quittez la voiture sans freiner, elle continuera à avancer et dépassera le péage. Allez vers la voiture, à pied, et vous pourrez ensuite la conduire sans avoir à vous confronter à la police.

Grand Theft Auto : Liberty City Stories

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être faites pendant le jeu. Si elles ont été correctement effectuées, un message apparaîtra à l'écran.

Avertissement : il est déconseillé d'enregistrer votre partie après avoir utilisé l'un de ces codes. En effet, on a observé des cas où la sauvegarde est alors corrompue et inutilisable. En outre, le jeu peut aussi planter. Si jamais cela se produit, éteignez la console et chargez une sauvegarde où vous n'avez pas triché.

Améliorer son personnage

Armure au maximum (jauge bleue)
L, R, ○ , L, R, ✕ , L, R

Santé au maximum (jauge rouge)
L, R, ✕ , L, R, □ , L, R

250 000 dollars
L, R, △ , L, R, ○ , L, R

Augmenter le niveau de recherche
L, R, □ , L, R, △ , L, R

Désactiver le niveau de recherche
L, L, △ , R, R, ✕ , □ , ○

Armes (rangée 1)
Haut, □ , □ , Bas, Gauche, □ , □ , Droite

Armes (rangée 2)
Haut, ○ , ○ , Bas, Gauche, ○ , ○ , Droite

Armes (rangée 3)
Haut, ✕ , ✕ , Bas, Gauche, ✕ , ✕ , Droite

Améliorer ou modifier les véhicules

Les voitures peuvent aller dans l'eau
○ , ✕ , Bas, ○ , ✕ , Haut, L, L

Les voitures peuvent sauter (touche Bas après avoir tapé le code)
L, Haut, Gauche, R, △ , ○ , Bas, ✕

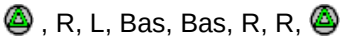
Faire apparaître des véhicules

Rhino tank
L, L, Gauche, L, L, Droite, △ , ○

Camion poubelle
, Bas, , , Haut, L, L

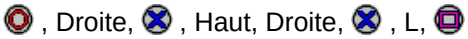
Changer des éléments graphiques du jeu

Tous les feux sont verts
, R, , L, ,

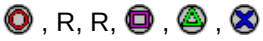
Véhicules plaqués chrome
 , R, L, Bas, Bas, R, R,

Voitures noires
, R, , L, ,

Voitures blanches
, R, , L, ,

Changer la taille des pneus des vélos (répétez le code pour les avoir grands, petits ou normaux)
 , Droite, , Haut, Droite, , L,

Changer la tenue des piétons
L, L, Gauche, L, L, Droite, ,

Temps ensoleillé
L, L,  , R, R, , ,

Temps clair
Haut, Bas, , Haut, Bas, , L, R

Temps brumeux
Haut, Bas, , Haut, Bas, , L, R

Temps nuageux
Haut, Bas, , Haut, Bas, , L, R

Temps pluvieux
Haut, Bas, , Haut, Bas, , L, R

Autres

Traffic aggressif
, , R, , , L, ,

Grosse tête
Bas, Bas, Bas, , , , L, R

Se suicider
L, Bas, Gauche, R, , , Haut,

Détruire toutes les voitures
L, L, Gauche, L, L, Droite, ,

Afficher les crédits
L, R, L, R, Haut, Bas, L, R

Accélérer l'horloge
L, L, Gauche, L, L, Droite, ,

Accélérer le temps
R, R, L, R, R, L, Bas,

Ralentir le temps
R, , , R, , , Gauche, Droite

Les piétons vous suivent
Bas, Bas, Bas, , , , L, R

Les piétons vous attaquent
L, L, R, L, L, R, Haut,

Les piétons ont des armes
R, R, L, R, R, L, Droite,

Emeute
L, L, R, L, L, R, Gauche,

Jouer à l'envers
Bas, Bas, Bas, , , , R, L

Revenir à l'endroit
, , , Haut, Haut, Droite, L, R

SOLUTION COMPLÈTE

SOMMAIRE

I) AVANT PROPOS
II) GUIDE DES MISSIONS
- -MISSIONS VINCENZO
- -MISSIONS JD 0'TOOLE
- -MISSIONS MA CIPRIANI
- -MISSIONS MARIA
- -MISSIONS SALVATORE LEONE (PORTLAND)
- -MISSIONS SALVATORE LEONE (STAUNTON)
- -MISSIONS DONALD LOVE (STAUNTON)
- -MISSIONS CONFESSIONNAL
- -MISSIONS LEON MCAFFREY
- -MISSIONS SALVATORE LEONE (SHORESIDE VALE)
- -MISSIONS TOSHIKO KASEN
- -MISSIONS DONALD LOVE (SHORESIDE VALE)
- -MISSION FINALE

III) TRUCS ET ASTUCES
IV) LOISIRS & MISSIONS SPECIALES

I) AVANT-PROPOS

Grand Theft Auto Liberty City Stories, comme la plupart des titres issus de la série des GTA, se veut extrêmement profond et varié. N'hésitez donc pas à délaisser les missions principales pour vous lancer dans l'exploration de la cité. La route des 100 pour cent est en effet longue et sinueuse : de nombreuses missions annexes et autres défis n'attendent que vous !
La solution qui suit rend compte des missions dans l'ordre des commanditaires qui feront appel à vos services. Cependant, certaines peuvent ou doivent être réalisées avant d'autres, résultant du choix du joueur ou débloquant ainsi certaines d'entre elles.
Enfin, ne délaissez pas la quête des 100 paquets (qui vous assure armes et protections gratuitement et directement dans vos planques) et armez-vous au maximum avant les missions les plus périlleuses. Sur ce, bon jeu !

II) GUIDE DES MISSIONS

MISSIONS VINCENZO

HOME SWEET HOME
Récompense : 100$ + Costume Leone

De retour à Portland, montez dans la voiture et conduisez Salvatore jusqu'à son manoir. Il vous faut ensuite aller faire un tour jusqu'à votre première planque (il en existe une pour chacune des 3 villes du jeu). Marchez dans le repère jaune pour entrer dans votre petit chez vous. Une phase didactique vous informe alors des différentes possibilités relatives aux planques (vêtements, sauvegarde, vie, armes, garage). Ressortez du baraquement et retournez dans la voiture. Un nouvel endroit vous est indiqué par le radar. Suivez ses indications et ramenez ce petit merdeux de Vincenzo jusqu'à Atlantic Quays. Garez le véhicule sur la marque jaune pour finir. La série des missions commanditées par Vincenzo est à présent disponible.

SLAKER
Récompense : 100$

Revenez à l'entrepôt pour vous atteler à votre première véritable mission. Vincenzo peste à propos d'un de ses dealers. Celui-ci n'étant pas assez rentable, il vous faut lui rendre visite afin de le ramener sur le droit chemin. Rendez-vous donc jusque dans les quartiers de Chinatown pour rencontrer l'homme en question. Vous devez alors carrément l'emmener bosser. Sautez sur la bécane sur le parking et emballez votre homme pour prendre le chemin du taf. Veillez alors à ce que votre nouvel ami s'occupe à ses petites affaires. Le deal effectué met fin à la mission.

DEALING REVENGE
Récompense : 500$

Le dealer de Chinatown disait donc vrai... Les Sindaccos tentent de reprendre le territoire de Leone, lui-même en a fait les frais... Trouvez un véhicule et retournez sur les quartiers précédents. Après être rentré dans le repère jaune, vous devez mettre fin aux jours d'un dealer du gang adverse. Verrouillez votre cible en maintenant la gâchette R et frappez jusqu'à ce que mort s'en suive (vous pouvez savater votre adversaire lorsqu'il est au sol pour en finir encore plus rapidement). N'hésitez pas à vous servir d'une arme à feu si vous en possédez une. Le premier objectif rempli, deux nouveaux points rouges viennent égayer l'écran de votre radar. Il s'agit de deux nouveaux dealers à éliminer. Trouvez-les et faites en sorte que leur petit business prenne fin.

SNUFF
Récompense 500$

Cette mission vous met en relation avec le premier centre d'artillerie de la ville, à savoir l'Ammu-Nation, où vous trouverez quelques armes de base ainsi qu'un gilet de protection permettant de doubler votre énergie. Vous devez venir en aide à JD O'Toole sorte d'agent infiltré chez les Sindaccos pour le compte de Salvatore. Rendez-vous à l'armurerie pour y retirer une arme. Une protection peut également se révéler utile pour la suite des opérations. Prenez ensuite le chemin du chantier. En marchant sur la lumière jaune, avancez ensuite vers les gardes à l'entrée. Et tirez-les comme

des lapins en gardant une distance raisonnable. Usez de la visée automatique et alternez entre les cibles grâce aux flèches de la croix. Passez par l'ouverture et poursuivez jusqu'aux deux prochains ennemis. Enclenchez alors la visée libre et visez directement les barils rouges pour que l'explosion emporte les deux gardes. Il ne vous reste plus qu'à vous occuper de votre cible principale. Celui-ci se cache derrière la voiture jaune. Tuez-le sans faire de quartier. Ramassez le téléphone portable et son arme à terre puis répondez à l'appel en enclenchant la gâchette L. Mettez-vous au volant de la bagnole et conduisez jusqu'au Pay 'n' Spray, sorte de garage qui vous propose de repeindre et de réparer les voitures que vous volerez au cours du jeu. Cela aura également pour effet d'effacer l'indice de recherche de police. Tout ça pour la modique somme de 100$. Cette première visite est gratuite.

SMASH AND GRAB
Récompense : 1000$

Des hommes de Vicenzo sont en difficulté. Tony est appelé en renfort pour rattraper la sauce. Dans un premier temps, il vous faut mettre la main sur un véhicule 4 places pour pouvoir transporter tout ce beau monde. Essayez donc d'intercepter un véhicule adapté en stoppant la circulation. Lorsque vous aurez trouvé votre bonheur, foncez jusqu'à la station service pour jouer les sauveurs. Passez entre la bagnole et le mur et roulez prudemment jusque vers les 3 gangsters. Laissez leur le temps d'embarquer, puis filez par le chemin le plus proche. Dès que vous parvenez à sortir de la station, vous récoltez un indice de recherche de 3 étoiles. A partir de ce nombre, les flics ne vous lâchent pas et de nombreuses patrouilles sont lancées à vos trousses. De plus, un hélicoptère vous collera constamment aux basques. Vous devez donc rejoindre le Pay 'n' Spray au plus vite pour effacer votre indice.
Ne traînez pas en route car les chocs répétés sur votre véhicule finiraient par le faire exploser. Lorsque votre peinture aura été refaite vous n'aurez plus qu'à ramener les gars de Vincenzo jusqu'au point de rendez-vous.

HOT WHEELS
Récompense : 93$

Une voiture pleine de dope à récupérer et Vincenzo qui refuse de bouger le petit doigt sous prétexte d'être surveillé par les fédéraux... Suivez le point bleu sur la carte pour trouver la caisse en question. Grimpez dans celle-ci pour vous apercevoir que vous avez été piégé. Défoncez le barrage et fuyez les lieux. Un indice de 3 étoiles vous étant décerné, il peut être judicieux de récupérer une étoile pot de vin sur la route. Roulez ensuite jusqu'à l'atelier de peinture pour que les flics vous foutent définitivement la paix. Ceci étant, revenez vers les quartiers de Vincenzo. Après une courte conversation téléphonique, Tony décide de démissionner. Remontez à l'intérieur du véhicule et rejoignez la casse à Harwood en suivant les indications du radar. Stoppez la voiture sur le repère jaune et descendez pour ne pas être embarqué dans le broyeur.

THE PORTLAND TRONCONNEUSE MASQUERADE
Récompense : 3000$ + costume de tueur

Pour accéder à cette mission, vous devez au préalable avoir terminé " MADE MAN ", une des missions délivrée par Ma Cipriani, la maman très attentionnée de Tony.
Vincenzo fait son mea culpa. Il vous demande par téléphone de vous rendre sur le cargo dans les docks de Portland. Dirigez-vous donc vers le lieu de rendez-vous et hissez-vous à bord du navire grâce à la passerelle. Suivez le point jaune pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Dans les couloirs, une protection ainsi qu'une arme à feu sont à récupérer. N'oubliez pas ces précieux items en chemin, vous allez en avoir grandement besoin. Descendez ensuite jusque dans la coque. Toute une horde d'assassins armés de tronçonneuses vous prend alors pour cible. Une dizaine de ces individus est à éliminer. Cependant, vous ne serez confronté qu'à 4 ennemis maximum en même temps. Commencez par courir autour de la zone en maintenant la touche de sprint enfoncée. Il vous faut en effet éviter au maximum le corps-à-corps sous peine d'être découpé en rondelle. Lorsque vous aurez établi un périmètre de sécurité satisfaisant entre vous et vos opposants, retournez-vous et visez instantanément vos ennemis. Utilisez la visée automatique ainsi que les flèches directionnelles du pad pour passer d'une cible à l'autre rapidement. Continuez de la sorte jusqu'à ce que Vincenzo en personne daigne à se montrer. Celui-ci ne tire pas de suite mais s'avance dans un premier temps vers vous. Plaquez-vous derrière les caisses et dégainez votre arme. Si Vincenzo vient vous coller, finissez-le à mains nues. Sinon, tirez sur lui aussi vite que vous le pouvez. Quatre, cinq rafales devraient suffire à mettre un terme à sa misérable vie. Ressortez du cargo pour terminer la mission.

MISSIONS JD O'TOOLE

BONE VOYEUR
Récompense : 500$

Durant cette mission, il vous faut récupérer 700$ auprès des prostitués de JD. Montez dans sa camionnette et dirigez-vous en direction des points bleus sur le radar. Stoppez le véhicule près des filles pour récupérer l'argent. A plusieurs reprises, un message vous indique que les filles sont indisponibles (comprenez par là qu'elles sont occupées avec un client). Percutez alors les véhicules dans lesquelles s'ébattent les tourtereaux pour écourter l'affaire. Tuez les clients faisant de la résistance. Lorsque vous aurez affaire à un mac, poursuivez-le pour l'écraser. Lorsque tout l'argent aura été récupéré, retournez au club de strip-tease.

DON IN 60 SECONDS
Récompense : 1000$

Salvatore prend du plaisir dans le club de JD alors que les flics décident de faire une descente. Rendez-vous sur place, puis grimpez à l'intérieur du véhicule Leone. Un indice de recherche de deux étoiles vous est directement assigné. Roulez jusqu'au Pay 'n' Spray pour afin d'être oublié des forces de l'ordre. Il ne vous reste plus qu'à ramener Salvatore jusqu'à son manoir. Après cette mission, l'Ammu-Nation vous ouvre ses portes.

A VOLATILE SITUATION
Récompense : 1000$

Les Sindaccos passent à l'attaque et décident de faire sauter le casino de la famille. Malheureusement pour eux, Tony n'a pas l'intention de les laisser faire... Il est recommandé de passer à l'Ammu-Nation avant de s'attaquer à cette mission. En effet, quelques armes à feu s'avéreront plus qu'utiles par la suite, de même qu'un gilet pare-balles qui, pour une somme dérisoire, vous protégera considérablement. Lors de ce genre de missions commandos, pensez à sauvegarder après vos achats, juste avant d'enclencher la mission.
De cette façon, vous n'aurez pas à débourser le moindre sou si vous veniez à périr durant la mission. Une simple relance de sauvegarde suffira à vous remettre sur les rails ! Armé jusqu'aux dents, dérobez un véhicule pour vous diriger vers le point jaune indiqué par le radar. Sur place, vous recevez un coup de fil de JD, vous prévenant des frappes imminentes des Sindaccos. Deux gardes sont présents pour vous aider à enrayer les attaques ennemies, mais il est très probable qu'ils viennent à périr rapidement. Quoi qu'il en soit, il va vous falloir garder intact le casino malgré les attaques répétées de vos ennemis. Gardez donc votre position dans l'angle et patientez jusqu'à l'arrivée des premiers attaquants. Attaquez les hommes du gang adverse en employant votre artillerie. Une autre technique consiste à attendre dans une voiture de manière à écraser dans un premier temps vos opposants, puis de sortir du véhicule pour finir le travail grâce à vos armes. Trois vagues d'attaques plus tard, un camion piégé se ramène. Grimpez à l'intérieur de celui-ci pour l'éloigner du casino. Enfin, quand la distance de sécurité aura été atteinte, descendez du véhicule pour vous mettre à l'abri.

BLOW UP " DOLLS "
Récompense : 1500$

L'heure est aux représailles. Le gang Sindacco ne s'en sortira pas aussi facilement après la dernière attaque subie. Volez une voiture et allez la faire piéger par le garage indiqué par le radar. Vous devez ensuite vous rendre jusqu'au casino Doll's House. Conduisez donc jusqu'à celui-ci et pénétrez à l'intérieur du parking. Vous devez garer le véhicule à l'intérieur du garage. Plusieurs gardes sont sur place, écrasez ceux sur votre chemin. Une autre alternative reste envisageable : piquer une Argento, la voiture du gang des Sindaccos, pour passer inaperçu dans la zone du casino. La voiture placée à l'endroit indiqué, filez au loin et faites sauter la voiture en appuyant sur la touche " rond " dès que l'ordre s'inscrira sur votre écran.

SALVATORE'S SALVATION
Récompense : 1500$

JD la poisse fait de nouveau appel à vos services. Cette fois-ci, Salvatore a été kidnappé à l'intérieur de son établissement. Dans un premier temps, il vous faut suivre en filature le véhicule des ravisseurs. Gardez une distance de sécurité pour éviter d'éveiller les soupçons. Vous apprenez alors très vite que Salvatore est destiné à un triste sort. Ses ravisseurs veulent l'envoyer faire un tour dans le broyeur de Harwood. Suivez le véhicule aussi discrètement que la première fois. Lorsque vos ennemis parviennent jusqu'au broyeur, ils se garent juste en dessous de la grue et sortent rapidement du véhicule. C'est à ce moment précis qu'il vous faut être vigilent, car vous disposez de peu de temps pour agir. La meilleure méthode consiste à percuter la voiture par l'arrière de manière à l'éloigner de la grue. Salvatore ne courant plus aucun danger, tuez les ravisseurs puis reconduisez Salvatore jusqu'à sa planque.

THE GUNS OF LEONE
Récompense : 3000$

La tension entre les Sindaccos et les Leone ne tend pas à diminuer. Après le dernier affront subi par Salvatore, ce dernier n'a aucune envie de rester les bras croisés à attendre. Revenez aux alentours du club de JD et grimpez sur le toit de manière à vous emparer du fusil sniper. Marchez sur le repère jaune pour lancer la suite des opérations et attendez l'arrivée de vos ennemis. Posté en hauteur, vous devez jouer le rôle d'ange gardien pour Salvatore. Sa vie dépend de vous, et une barre de santé le concernant est là pour vous le rappeler. Rapprochez-vous du bord des bâtiments pour atteindre vos cibles et restez mobile suivant les positions des Sindaccos. Lorsque les flics s'en mêlent, descendez-les pour protéger votre patron. Descendez pour ramener Salvatore malgré vos deux étoiles de recherche. Le succès n'est plus qu'à quelques kilomètres.

CALM BEFORE THE STORM
Récompense : 1000$
Volez un véhicule et dirigez-vous jusqu'au repère indiqué par le radar. Votre cible se nomme Massimo. Vous l'apercevez s'envolant en hélicoptère. Suivez-le au plus près en traversant la ville. Après une courte halte, l'hélico atterrit sur un toit de Chinatown. Armé jusqu'aux dents, trouvez l'escalier du bâtiment et hissez-vous jusqu'à son sommet. Dès lors que vous êtes repéré, il vous faut faire carton plein dans les rangs des triades. Eliminez toutes les cibles surmontées de flèches rouges pour triompher. N'hésitez pas à prendre le cachet d'adrénaline pour jouir d'un temps de frappe plus long et précis. Envoyez tous vos ennemis en enfer pour finir la mission.

THE MADE MAN
Récompense : 1500$

La loi des triades peut souvent s'avérer cruelle. C'est ce que JD ne tardera pas à apprendre à ses dépends.
.. Au commencement, prenez place à l'intérieur du véhicule et escortez JD jusqu'au lieu de la supposée cérémonie. En chemin, plusieurs membres des Sindaccos s'en prennent à vous. Laissez-les descendre de leur véhicule et écrasez-les sans ménagement. Ce petit incident clos, remettez-vous au volant pour poursuive votre route jusqu'à Harwood. Une balle en pleine tête coupe court au suspense. JD est mort. Déposez l'homme vous accompagnant avant de vous débarrasser du véhicule. Prenez garde aux forces de police en chemin. Pour effacer toute preuve, postez la voiture près d'un point d'eau, puis volez-en une autre pour la pousser et ainsi la noyer sous les eaux.

MISSION MA CIPRIANI

SNAPPY DRESSER
Récompense : 100$

La mère de Tony n'est pas des plus affectueuses envers son fils, et c'est le moins que l'on puisse dire. Notre italien mafieux préféré n'a d'autres choix que de remplir la série de missions imposées par l'évènement pour remonter dans l'estime de sa génitrice... Durant cette première mission, vous devez prouver à " Ma " que Giovanni Casa n'est pas aussi parfait qu'elle le croit. Dans un premier temps, foncez jusqu'à votre planque où vous y récupérerez un appareil photo. Rendez-vous ensuite devant le magasin dans lequel bosse Giovanni. Une courte cinématique le montre allant faire un tour en camionnette. Suivez son véhicule sans trop vous rapprocher. Arrivé à destination finale, Casa sort travesti en petite tenue et se met à courir après deux filles. L'occasion est trop belle, il vous faut immortaliser ce beau moment. Encore faut-il que vous puissiez l'approcher sans l'effrayer, sans quoi, le bonhomme déguerpirait sur le champ vous

abandonnant vous et votre pellicule vide. Descendez donc de votre véhicule de manière à vous faire discret, puis avancez vers la cible. Deux alternatives s'offrent alors à vous. Vous pouvez soit décider de tenter une approche par la gauche où quelques arbres vous permettront de vous planquer pour un petit moment, soit partir plus par la droite pour vous hisser au sommet d'une bute d'où vous ne pourrez être repéré. Dans les deux cas, ne traînez pas car le temps restera limité. Utilisez le zoom en appuyant sur la touche " carré " et essayez de cadrer Casa aussi bien que vous le pouvez. Retournez ensuite voir Ma Cipriani pour lui montrer vos clichés.

BIG RUMBLE IN LITTLE CHINA
Récompense : quelques billets en cours de route

Votre chère maman vous lance un défi : les triades de Chinatown. Grimpez à l'intérieur d'une bagnole et roulez jusqu'au point rouge symbolisé sur le radar. Très vite, vous repérez un camion appartenant à la triade. Celui-ci vous lançant des caisses, essayez de vous maintenir sur son côté de manière à ne pas être ralenti par ses projectiles lorsque vous le percuterez (vous pouvez également utiliser un fusil style mitraillette). Acharnez-vous sur le véhicule jusqu'à ce qu'il soit suffisamment endommagé pour en faire sortir ses occupants. Tuez ces premières cibles puis lancez-vous à la poursuite de vos prochaines victimes. Vous arrivez alors sur les lieux du marché de Chinatown et il vous est impossible de poursuivre en voiture. Sortez donc votre meilleure arme et descendez tout le beau monde à distance raisonnable. Enfin, n'oubliez pas de récolter l'argent sur les dépouilles avant de vous en retourner.

GREASE SUCHO
Récompense : 1000$

Votre démonstration de courage et de bravoure vous pousse cette fois-ci à prouver vos talents de conducteur auprès de votre mère. Avant de vous lancer à corps perdu dans la course qui vous attend, commencez à cherchez une voiture puissante et fiable du point de vue de la maniabilité. Lorsque vous aurez trouvé ce qu'il vous convient, prenez la route de Trenton pour vous placer sur la ligne de départ. Dans GTA, les courses se déroulent dans les villes classiques, et aucune limite n'est instaurée. Votre seule consigne est de passer à l'intérieur de tous les repères jaunes pour valider votre passage. Servez-vous donc des points indiqués par votre radar pour anticiper au mieux les prochains points d'accès. Restez concentré et n'abandonnez pas la course avant le dernier tour, car l'IA vous laissera le temps de rattraper vos adversaire facilement si vous veniez à faire une malencontreuse sortie de route. Si vous réussissez à vous classer premier lors de la course, un second objectif apparaît alors sur votre écran. Vous devez tuer Sucho. Celui-ci prend la fuite à l'intérieur de sa Thunder-Rodd. Lancez-vous à sa poursuite et percutez-le jusqu'à ce qu'il en sorte. Il ne vous reste plus qu'à l'écraser sous vos roues.

DEAD MEAT
Récompense : 500$

Ma Cipriani fait à nouveau référence à Giovanni, ce qui vous vous en doutez à pour effet d'irriter quelque peu le pauvre Tony.
.. Passez donc chez Giovanni et persuadez-le d'aller faire un petit tour avec vous. Suivez ensuite le point jaune sur le radar, et roulez jusqu'à la scierie. Lorsque que vous atteignez le repère jaune, Casa prend la fuite. Poursuivez-le dans l'atelier et tuez l'homme de n'importe quelle manière. Il vous faut ensuite ramener la camionnette chargée de viande fraîche jusqu'au traiteur de Chinatown, affublé d'un indice de recherche de deux étoiles. Conduisez prudemment et pensez à récupérer un item pot de vin si possible.

NO SON OF MINE
Récompense : l'argent des cadavres que vous laisserez derrière vous

La dernière mission commanditée par Ma s'avère quelque peu expéditive. En effet, celle-ci décide de faire appel à tout un groupe de tueurs pour vous remettre dans le droit chemin. Même si un fusil à pompe est disponible devant la maison de Ma, il est conseillé d'acheter une protection ainsi qu'un AK47 avant de vous atteler à la mission. Descendez aux abords du parking et faites feu sur la première vague de tueurs. Plusieurs escouades consécutives tenteront de mettre fin à vos jours. Utilisez le bonus de vie dès que votre santé se verra menacée. Laissez les véhicules des tueurs s'accumuler devant le parking pour les faire exploser en tirant dessus pour emporter des groupes d'un seul coup dans la détonation. Une fois la mission terminée, récupérez armes et argent sur les cadavres de vos assaillants. Durant la suite

du jeu, ceux-ci reviendront à plusieurs reprises vous embêter. Restez donc sur vos gardes lorsqu'un message d'alerte vous préviendra de leur présence.

MISSIONS SALVATORE LEONE (PORTLAND)

THE OFFER
Récompense : 500$

La grève des docks fait rage et le leader du groupe, Jane Hopper, fait pression sur Sal pour un pot de vin salé. Au commencement, allez faire un saut aux docks de Portland pour rencontrer la miss. Sur place vous tombez dans un traquenard rondement mené. Face au nombre de vos adversaires, n'essayez pas de lutter. Prenez plutôt la fuite ! Dirigez-vous alors vers la sortie et sprintez autant que possible (en contournant les lieux en longeant les grilles côté plaines par exemple). Dès que vous parviendrez à sortir des docks, la mission s'achèvera par un succès.

HO SELECTA !
Récompense : 500$

Aux grands maux les grands remèdes ! La grève doit cesser, trouvons des prostituées ! En un laps de temps limité, vous devez ramener six filles de petite vertu jusqu'au piquet de grève. La " marchandise " est symbolisée par des points bleus sur votre radar. Commencez par voler un véhicule pouvant transporter au moins 3 personnes pour ne pas faire d'allers-retours inutiles. Vous pouvez également tomber sur des filles occupées. Dans ce cas-là percutez les véhicules pour accélérer les choses et vous débarrasser du client.

FRIGHTENERS
Récompense : 1000$

Avant d'entreprendre cette mission, allez faire votre marché et achetez un gilet pare-balles et un pistolet. Sal vous charge cette fois-ci d'effrayer certains membres récalcitrants du syndicat. Poursuivez les points rouges pour trouver vos cibles. Il vous suffit de les effrayer, pas de les tuer. Percutez les véhicules pour faire sortir les leaders syndicalistes et tirez-leur dessus à une reprise seulement pour les faire fuir. Flanquez la frousse à toute la bande pour remporter la mission.

ROLLERCOASTER RIDE
Récompense : 1000$ + uniforme de chauffeur

Jane Hopper, chef de syndicat, insulte copieusement la mafia sicilienne sur les ondes. Sal vous transmet alors la mission de lui flanquer une petite frousse. Montez dans l'un des véhicules de Salvatore garé dans l'allée et dirigez-vous vers le premier point de rendez-vous. Vous apercevez très vite une limousine accompagnée de son chauffeur juste devant. Eliminez celui-ci avec la méthode de votre choix et piquez-lui son uniforme. Tony le revêtira alors de lui-même. Grimpez dans la limousine et patientez jusqu'à l'arrivée de la patronne syndicaliste. Lorsque celle-ci monte à l'arrière, votre objectif devient celui de lui foutre la trouille. Une jauge de peur apparaît sur la droite de votre écran. Il vous faut la remplir pour réussir la mission. Pour cela rien de plus simple : roulez à contre sens, frôler les autres véhicules sur la circulation et ne lâchez la pédale d'accélération sous aucun prétexte. Lorsque Hopper aura eue son compte, ramenez-la jusqu'au piquet de grève.

CONTRA-BANNED
Récompense : 100$

Cette mission vous est ouverte une fois la troisième mission de Maria terminée. Salvatore veut à présent que vous vous chargiez de récupérer une petite cargaison de drogue. Grimpez à l'intérieur de la Sentinel, puis allez chercher quelques gars en renfort, symbolisés par des points bleus sur le radar.
Roulez ensuite vers les docks de Portland et foncez sur les grévistes à l'entrée afin de vous frayer un chemin jusqu'au prochain repère jaune. Miguel débarque, mais le rendez-vous tourne vite à l'embuscade. Les fédéraux s'en mêlent et il vous faut abattre Miguel et sa petite bande. Ceci fait, montez dans le véhicule contenant la drogue et tirez-vous des

lieux au plus vite. Vous êtes à présent affublé d'un indice de recherche de 3 étoiles et même l'hélico vient vous traquer. Vous ne pouvez ramener la caisse à l'entrepôt de Sal qu'une fois tout indice de recherche perdu. Le Pay 'n' Spray demeure un moyen efficace de vous délester de l'attention des forces de police, mais vous pouvez également vous mettre en quête de quelques pots de vin. Laissez la caisse dans le garage et descendez pour finir la mission.

SINDACCO SABOTAGE
Récompense : 1500$

Une guerre des gangs a éclaté dans le secteur d'Hepburn Heights. Volez à la rescousse des hommes de Sal pour mettre fin au massacre. Pour commencer, même si Salvatore met à votre disposition des armes gratuitement, pensez à faire le plein et à vous munir d'une bonne dose de munition pour AK47 (pour augmenter les munitions d'une arme il vous suffit tout simplement d'en acheter plusieurs). Suivez les points rouges sur le radar et allez aider vos alliés en affrontant à votre tour le Diablos. La barre bleue symbolise votre équipe, la rouge celle de l'ennemi. Grâce à l'AK47, vous pouvez abattre rapidement vos opposants en conservant une bonne marge de sécurité. Il vous faut tuer une bonne cinquantaine de Diablos qui déboulent par vagues de cinq, six hommes à différents endroits de la ville. Servez-vous du radar pour repérer les attaques ennemies et pensez à récupérer les armes sur les dépouilles si vous veniez à manquer de munitions. Enfin, sachez qu'une protection reste disponible non loin. Récupérez-la dès que vous perdrez celle du début de mission.

THE TROUBLE WITH TRIADS
Récompense : 1500$

Armé jusqu'aux dents, dirigez-vous vers le point jaune indiqué par la carte. Après l'ouverture du portail, des membres des triades vont exploser des containers. Vous devez alors récupérer le fric de Salvatore avant qu'il ne parte en fumée. Commencez donc la récolte mais restez sur vos gardes car de nombreux gars des triades adverses demeurent dans la zone. Abattez-les en priorité dès que vous apercevrez les flèches rouges vous indiquant leur présence. Une fois l'argent en poche, sortez du complexe et volez une voiture pour ramener l'argent chez le patron.

EN VOITURE MR. LEONE
Récompense : 4000$

Passez chercher Salvatore au manoir, puis roulez jusqu'au premier point de chute. Arrivé sur place, les forces de l'ordre tentent de vous prendre en embuscade (vous pouvez atteindre l'endroit en marche arrière pour pouvoir fuir directement dans le bon sens). C'est avec un indice de 3 étoiles qu'il vous faut rouler en direction de Callahan Bridge. Les pots de vin et le Pay 'n' Spray ne peuvent ici rien pour vous. Sur le pont, roulez sur la droite et foncez sur la rampe surélevée pour atteindre la deuxième ville du jeu. Enfin roulez tranquillement jusqu'au dernier point jaune pour finir.

MISSION MARIA

SHOP 'TIL YOU STROP
Récompense : 100$

Pour cette première rencontre avec Maria, la meuf de Sal votre Boss, prenez le volant de la caisse garée près de chez elle pour aller faire du shopping. Conduisez Maria jusqu'à la boutique, puis placez le véhicule sur la marque jaune et attendez qu'elle daigne revenir. Tout aurait très bien pu se passer si la demoiselle n'était pas légèrement cleptomane sur les bords... Dès qu'elle remonte dans la voiture il vous faut fuir au plus vite. Roulez tranquillement sans faire de faux bonds puis partez à nouveau pour une boutique. Maria remet ça et vous devez une nouvelle fois prendre la poudre d'escampette. Cette fois-ci, ramenez-la jusqu'à son appartement.

TAKEN FOR A RIDE
Récompense : 500$

Décidemment, Maria est une véritable source de problèmes ! Cette fois-ci c'est à son dealer que vous devez la conduire. Comme précédemment, suivez ses ordres et roulez jusque dans les quartiers de Chinatown. Arrivés au point

de rendez-vous, la belle quitte votre véhicule pour monter dans celui du dealer. Malheureusement pour elle (et pour vous par la même occasion) celle-ci se fait kidnapper. Lancez-vous alors aux trousses des ravisseurs et percutez leur voiture jusqu'à ce que sortent ces truands. Prenez garde à ne pas renverser la voiture, ou à la faire exploser directement (grâce aux armes à feu) sans quoi Maria mourrait et la mission se solderait par un échec. Lorsque vos ennemis vous feront face, sortez une arme et éliminez-les tous.
Vous pouvez également tenter de leur rouler dessus mais prenez garde à l'état de votre véhicule pour éviter d'exploser avec. Affublé de quelques étoiles de recherche, il vous faut voler une voiture pour ramener la chieuse à son appartement. Pensez aux pots de vin ou à l'atelier de peinture si la pression carcérale se fait trop forte.

BOOBY PRIZE
Récompense : ben en fait, que dalle !

Cette fille n'en finit pas de vous poser des problèmes. La voilà à présent qui s'offre comme premier prix d'une course de rue. Vous n'avez alors pas d'autre choix que de trouver une moto pour participer à l'évènement et ainsi tenter de sauver Maria. Essayez de vous dégotter une bonne bécane (évitez les Faggios et autres petits moteurs). La PCJ-600 s'avère redoutable, la Sanchez devrait faire l'affaire. Rendez-vous sur la ligne de départ et faites chauffer les moteurs. Essayez de prendre la tête de la course rapidement, puis conduisez prudemment sans faire d'excès, histoire de conserver votre place de leader sans prendre de gamelle. Deux tours plus tard, franchissez la ligne d'arrivée en tête pour valider la mission.

BIKER HEAT
Récompense : 1500$

Maria s'est fait passer à tabac par son nouveau mec Wayne. Vous décidez donc d'aller régler vos comptes avec ce petit voyou de bas étages... Vous trouverez l'individu aux alentours du marché de Chinatown. Celui-ci n'est pas seul mais traîne avec toute sa bande. Passez à l'Amnu Nation avant de vous lancer dans la mission et achetez-y une arme puissante (prenez également une protection si possible). Dès que vous atteignez la bande (à pied car vous ne pouvez approcher en voiture), les potes de Wayne font feu sur vous alors que ce dernier prend lâchement la fuite. Piquez rapidement une moto et lancez-vous aux trousses du bonhomme. Une longue course-poursuite à travers les ruelles débute alors. Dextérité et sang froid sont les maîtres mots de cette mission, car la tâche ne sera certainement pas facile. Evitez les gamelles et ne perdez pas de vue votre cible. Le trajet effectué par l'IA est relativement long et bien calculé. Cependant, il demeure similaire à chaque tentative. Vous pouvez donc observer la trajectoire de votre ennemi puis rechargez une partie pour lui tendre une embuscade. Usez alors d'une arme puissante comme le fusil à pompe avec la visée automatique qui devrait suffire à le faire chuter. L'autre moyen consiste à le suivre et à lui tirer dessus avec votre pistolet mitrailleur. Toutefois il n'est pas toujours évident de faire mouche. Après le tunnel, si votre ennemi est toujours sur roues, n'abandonnez pas et continuez la poursuite. Un peu plus loin, Wayne décidera de descendre pour vous affronter au corps-à-corps. Relevez alors le défi et frappez avant lui (attention car l'ennemi dispose d'armes puissantes).

OVERDOSE OF TROUBLE
Récompense : tenue de mafieux

Maria fait une overdose et elle a besoin d'un remontant. Devant l'appartement, trouvez un véhicule pour pouvoir la transporter rapidement. Roulez ensuite jusqu'au premier point de rendez-vous en vous fiant aux indications du radar. En cours de route, vous êtes repéré par les potes du regretté Wayne. Ceux-ci vous prennent alors en chasse. Ces motards étant armés, ne traînez pas et roulez au plus vite vers la prochaine destination. Peu de temps après, Maria vient à se rappeler que sa dope n'est ailleurs que dans son appartement. Faites alors demi-tour et retournez à l'appartement. Les nerfs déjà bien en pelote, cette enfant gâtée vous informe en arrivant qu'elle voulait parler du manoir de Sal et non de son propre appartement. Roulez alors jusqu'au dernier point de chute pour finir avec cette mission et par la même occasion avec cette série spécialement dédiée à la chieuse de service.

MISSIONS SALVATORE LEONE (STAUNTON)

A WALK IN THE PARK

Récompense : 1500$ + tenue de jogging

Le maire de la ville est de trop. Sal vous envoie mettre fin à ses jours et récupérer du même coup son cellulaire. Achetez une protection et une bonne arme, puis filez au parc où le maire s'adonne à son footing. Encadré précieusement par ses gardes du corps, ne sélectionnez pas d'armes en entrant dans le parc sans quoi vous seriez repéré. Approchez du maire et attendez qu'il marque une pause pour reprendre son souffle. Sortez alors l'artillerie lourde et plombez-le avant de prendre la fuite. Une autre méthode légèrement plus bourrine mais tout aussi efficace consiste à débarquer plein gaz dans le parc au volant d'un véhicule et de pister votre cible jusqu'à ce que celle-ci finisse sous vos roues.

MAKING TONY
Récompense : 2000$

Dans votre nouvelle planque, approchez de la table de votre salon pour y trouver une lettre.
Lisez celle-ci pour lancer la mission. Au pied de l'immeuble, montez dans la caisse et roulez jusqu'au point de rendez-vous à Bedford Point. Cette mission a des allures de traquenard mais il n'en est rien ! Arrivé sur place, vous retrouvez Sal qui vous fait officiellement entrer dans la famille. Votre chère et tendre maman, enfin fière de vous, annule alors le contrat mis sur votre tête.

CAUGHT IN THE ACT
Récompense : 2000$

Cette mission n'est disponible qu'après avoir terminé " Morgue Party Candidate " de Donald Love. Rendez-vous en bord de mer et embarquez avec Salvatore à l'intérieur du hors-bord. En kidnappant l'assistant du maire, vous devenez la cible de tout un tas de fédéraux déchaînés. En vue subjective, une séance de tirs intensive s'offre à vous. Maintenez la touche de tir et utilisez la touche " R " pour une visée plus précise. Plusieurs bateaux vous prennent en filature. Coulez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Vous disposez d'un indicateur de dégâts sur la droite de l'écran. Celui-ci ne doit pas se remplir si vous désirez survivre. Durant la course folle, vous approcherez de pontons. Délaissez alors vos cibles marines pour vous occuper des hommes armés. Pour finir en beauté, un hélicoptère vient se joindre à la fête. Si vous êtes sûr de vous, visez directement le véhicule aérien pour l'abattre. Sinon tirez en priorité sur les quatre hommes accrochés aux rampes. Ceux-ci sont en possession de lance-roquettes, ils ne doivent pas survivre si vous ne désirez pas échouer si près du but.

SEARCH AND RESCUE
Récompense : 2000$

Vous obtenez cette mission en décrochant le téléphone public de Bedford Point. Sal est bloqué au beau milieu d'une fusillade et réclame votre secours. Dans un premier temps, il vous faut récupérer la limousine blindée du patron. Remontez vers la planque et montez les étages du parking pour trouver celle-ci. Conduisez jusqu'au point jaune et placez le véhicule à reculons de manière à favoriser la fuite pour la suite des évènements. Inutile de vous préciser que pour entreprendre cette mission artillerie lourde et protections vous seront indispensables. Faites le tour de la ruelle pour attaquer tout le beau monde et tirez chacun des gangsters présents dans la ruelle à distance, grâce à la grande portée de l'AK47. Enfoncez-vous ensuite dans le cul de sac sur l'un des côtés et abattez les deux hommes. Salvatore se trouve planqué derrière les caisses. N'allez pas directement lui porter secours mais quittez les lieux pour aller recharger votre vie de protection si besoin (vous pouvez également rechercher des pots de vin durant cette courte halte pour vous débarrasser des flics). Enfin trouvez un véhicule deux roues et allez retrouver Sal. Après la cinématique, ne remontez pas immédiatement sur votre véhicule mais attendez l'irruption de deux ennemis pour les tuer. Ce n'est qu'après cela qu'il vous faut monter sur votre moto pour embarquer Sal loin des fusillades. De cette manière, vous évitez les affrontements dans la ruelle principale. Sortez par le plus court puis faites le tour du pâté de maison pour retrouver la limousine à l'arrière de la rue. Embarquez avec le patron et ramenez-le au dernier point de chute. Félicitations, mission accomplie !

TAKING THE PEACE
Récompense : 2500$

Les Sindaccos et les Forellis veulent faire la paix et organisent une réunion à cette fin. Malheureusement pour eux, Sal a fait bidouiller la voiture de Paulie Sindacco et vous allez pouvoir prendre son contrôle à distance pour semer la zizanie durant ces tendres retrouvailles. Les appareils servant à contrôler la caisse se trouvent dans une camionnette qui vous est indiquée par le radar. Rentrez dans le véhicule puis appuyez sur la touche croix pour prendre le contrôle du véhicule. Paulie, en panique, se demande ce qu'il se passe. Vous disposez de 5 minutes pour agir. Une fois le point de rendez-vous atteint, foncez dans le tas pour écraser un maximum de gangsters. Arrivé en bout de course, faites demi-tour et réitérez votre exploit meurtrier. La mission prend fin lorsque tous les hommes demeurent à terre. Evitez les collisions et essayez d'éliminer un maximum d'ennemis lors du premier passage afin d'éviter de trop endommager la caisse.

SHOOT THE MESSENGER
Récompense : 3000$ + tenue petit malin

La supercherie de votre dernier coup a été découverte par un gars des Forellis qui s'apprête à révéler toute l'affaire aux deux gangs. Vous l'aurez compris, cet individu ne doit pas survivre ! Dirigez-vous vers la jetée où une embarcation vous attend sur les eaux. Grimpez à bord et suivez le point rouge sur le radar. Lorsque la cible apparaît, la course-poursuite s'engage enfin. Il est fortement conseillé de posséder une mitraillette de manière à pouvoir faire feu tout en conduisant. Votre opposant est coriace et riposte par des fusillades en plus d'effectuer diverses manoeuvres pour vous tromper dans vos trajectoires. Si vous parvenez à endommager suffisamment son bateau pour qu'il explose vous pouvez en finir sur les eaux. Sinon, il vous faudra continuer la poursuite sur terre. Dans ce cas-là descendez le type avant qu'il n'atteigne un véhicule sans quoi les choses risquent grandement de se compliquer... Notez également qu'il existe un bug lors de ce niveau vous permettant d'obtenir la victoire assez facilement. Pour cela approchez sur l'un des côtés le bateau de l'ennemi et laissez-vous tirer dessus jusqu'à ce que l'explosion de votre embarcation soit imminente. Tout en continuant de coller votre opposant, quittez votre embarcation en appuyant sur la touche triangle. Vous vous retrouverez alors sur son propre bateau. L'explosion du vôtre se propagera au sien mais la mission sera alors comptée comme une victoire !

MISSIONS DONALD LOVE (STAUNTON)

THE MORGUE PARTY CANDIDATE
Récompense : 1000$

Pour votre première rencontre avec le manipulateur numéro 1 de Liberty City, une mission macabre vous attend. Après votre courte entrevue, piquez un véhicule et suivez le point bleu sur le radar, symbolisant le corbillard. Bloquez le véhicule de manière à pouvoir prendre le volant (ou alors percutez-le jusqu'à se que ses occupants prennent la fuite). Une fois dans le corbillard, votre indice de recherche passe à 3 étoiles. Foncez jusqu'au Pay 'n' Spray pour repeindre le véhicule et vous débarrasser ainsi de vos poursuivants. Enfin, suivez le point jaune du radar pour trouver l'endroit où garer la marchandise. Sortez du véhicule, puis du garage pour valider la mission.

STEERING THE VOTE
Récompense : 1500 $

Politicien à plein temps c'est un métier ! C'est ce que Tony découvre lorsque Donald lui demande de mener pour lui une campagne quelque peu particulière... Plusieurs points sur votre radar symbolisent les zones marginales parmi lesquelles il va vous falloir répandre la vérité. Au commencement, tout se déroule comme prévu et la tâche est des plus aisées, mais dès le deuxième point de passage conquis, O'Donovan (le concurrent direct de Donald) envoie à son tour ses véhicules. Pour triompher, il vous faut tenir 5 positions en même temps. Commencez par récupérer les positions au nord afin d'éviter que la concurrence reprenne d'entrée de jeu vos positions gagnées et essayez de vous tracer un parcours vers les points les plus rapprochés entre eux. Ce premier objectif atteint, vous devez vous occuper des deux camionnettes de l'équipe adverse. Armes et carambolages devraient venir à bout facilement de ces deux-là. Attention tout de même à la santé de votre véhicule. Pensez à faire un saut au Pay 'n' Spray entre les deux objectifs si besoin.

CAM-PAIN
Récompense : 1500$

Décidemment, Donald est du genre à mettre toutes les chances de son côté lorsqu'il mène campagne. La mission qu'il vous confie cette fois-ci vous lance aux trousses des militants du parti adverse. Plusieurs points rouges apparaissent alors sur votre radar et vous devez tenter de faire mouche en quatre points. Votre temps est limité à 5 heures (heures dans le jeu). Allez vous fournir copieusement en armes et protection avant de vous atteler à la tâche et utilisez les véhicules pour écraser les groupes militants dès que possible. Chaque groupe est largement protégé et de nombreux gardes seront présents pour faire parler la poudre. Prenez les protections qui s'offriront à vous à certains passages et éliminez les hommes armés en priorité avant de vous attaquer aux militants. Enfin, pensez à récupérer des pots de vin ou à faire un détour jusqu'au Pay 'n' Spray en cours de mission de manière à ne pas être embêté par les forces de l'ordre.

FRIGGIN' THE RIGGIN'
Récompense : 1500$

Suivez le chemin indiqué par le radar de manière à vous rendre à l'armurerie. Sur place, Cassidy vous confie un lance-flammes. En possession de cette arme redoutable, vous devez vous rendre à l'entrepôt des Forelli pour mettre à feu leurs bulletins de vote. Avant de vous mettre à la tâche, veillez également à posséder une protection, des grenades et quelques armes supplémentaires. Arrivé devant l'entrepôt détruisez les deux camionnettes blanches laissées devant la devanture pour ne pas avoir à les poursuivre durant la seconde partie de la mission. Beaucoup de Forellis se trouvent sur place. Vous aurez beau en éliminer et en éliminer encore, ils finiront toujours par revenir, inlassablement. Commencez votre intrusion dans le hangar au volant d'un véhicule et écrasez les quelques personnes à l'entrée. Pour ce qui est de faire le ménage, n'utilisez pas le lance-flammes que vous garderez plutôt pour les machines de votes. Commencez ensuite votre besogne en prenant garde à toute intrusion ennemie. Les grenades s'avèrent également efficaces, autant pour les machines que pour vos opposants. Enfin, quittez les lieux pour savourer votre triomphe.

LOVE & BULLETS
Récompense : 2000 $

Donald Love craint pour sa protection. Il décide donc de vous amener avec lui lors d'un déplacement. Votre objectif principal est de protéger la limousine de Donald. Vous prenez place dans la limousine mais n'avez pas à conduire dans un premier temps. Très vite malgré tout, vous tombez dans une embuscade. A l'arrière du coffre du véhicule, un fusil de précision n'attend que vos doigts de fée. Récupérez-le pour tenter de défendre Donald. 7 tueurs s'acharnent à faire sauter la limousine. Vous n'êtes pas pris directement pour cible et devez tenter d'éliminer tout le beau monde avant que la barre de dégâts du véhicule n'atteigne son seuil limite. Maintenez la touche " L " pour augmenter la précision de vos tirs et zoomez dès que vous repérez l'emplacement de vos cibles. Si vous parvenez à descendre rapidement au moins 3 des tueurs, vous bénéficierez alors de plus de temps pour vous occuper des autres restants. Lorsque tous les hommes auront été éliminés, prenez le volant de la limousine et ramenez Donald jusqu'à sa planque. Un véhicule vous attaquera en cours de route. Descendez alors du véhicule pour que votre assaillant face de même et envoyez-lui une bonne rafale de balles pour vous en débarrasser.

COUNTERFEIT COUNT
Récompense : 2500 $

L'élection ne semble pas tourner en la faveur de Donald. Il est donc grand temps de passer au plan B. Commencez par suivre le point bleu indiqué par le radar. 3 échanges de coursiers vont avoir lieu. Votre mission est d'intercepter les paquets possédés par ces coursiers. Pour cela, il vous suffit de les tuer. Suivez donc les coursiers puis garez votre véhicule à proximité pour pouvoir rapidement flinguer vos cibles avant qu'elles ne remontent dans leur véhicule (attendez bien que l'échange ait eu lieu avant de tirer). Répétez l'opération à trois reprises pour terminer la mission.

LOVE ON THE ROCKS
Récompense : nada

Les missions deviennent de plus en plus difficiles, et ça se sent ! Avant de vous lancer dans cette mission, je vous conseille donc de faire le plein de munitions et même de casser votre tirelire pour un lance-roquettes. Lorsque l'armada aura été réunie, passez dans votre planque pour sauvegarder la partie. De cette manière, en cas d'échec, toutes ces dépenses n'auront pas été effectuées pour rien. La première partie de votre mission consiste à trouver un contact.

Celui-ci campe sous le pont de Newport. Lancez la carte dans les menus pour ne pas vous perdre en détours inutiles. L'homme rejoint, vous devez vous mettre en quête d'une moto de manière à pouvoir plus facilement infiltrer la base ennemie montrée par l'ennemi. En effet, le barrage de voiture peut facilement être contourné grâce aux planches sur le côté droit qui vous serviront alors de tremplins (notez qu'il vous est également possible de tout dégommer à coup de roquettes si vous avez choisi d'acheter le lance-roquettes. Dans ce cas-là vos ennemis devraient venir directement à vous). Lancez-vous à fond pour décoller par-dessus vos opposants et maintenez le cap droit devant vous sans vous soucier du véhicule zigzaguant devant vous. Un tremplin plus tard, vous pénétrez dans la zone gardée. Sans quitter votre bécane, passez derrière les longues remorques et sortez votre arme (l'AK47 est bien évidemment plus que conseillé). Beaucoup d'hommes sont sur place pour surveiller la camionnette contenant les preuves. Cette même camionnette qu'il vous faudra voler. Tuez vos cibles à distance et commencez à nettoyer l'arrière de l'entrepôt sans trop vous mettre à couvert. Ceci étant revenait à l'arrière et utilisez les items de protection et de vie si besoin. Ne montez pas directement dans la camionnette blanche mais progressez cette fois-ci à l'avant de la zone où d'autres ennemis sont à abattre. Lorsque toute la protection de la zone aura été réduite à néant, montez dans la camionnette et prenez le chemin de la sortie. Un dernier véhicule ennemi déboule alors à toute vitesse. Sortez de la camionnette et postez-vous un peu plus loin pour lui envoyer une roquette. Finissez les ennemis avec vos autres armes à feu s'il reste des survivants. Enfin, remontez dans le véhicule pour vous rendre jusqu'au garage de Donald. Ouf !

MISSIONS CONFESSIONNAL

L.C. CONFIDENTIAL
Récompense : 1500$

Les voies du seigneur sont impénétrables... Tony décide de soulager sa conscience en allant à l'église mais le mystérieux homme de foi derrière la grille du confessionnal lui confie de nouvelles missions.
Si cela peut sauver l'âme du pauvre Tony, pourquoi pas ? Le premier objectif de cette mission consiste à voler une voiture du FBI. Pour cela, vous disposez d'à peine une heure et demi (heure dans le jeu) pour parvenir jusqu'au lieu où intervient la police des polices. Faufilez-vous en moto vers le véhicule surmonté d'une flèche bleue et piquez la caisse avant de filer. Vous devez alors vous rendre au plus vite sur le prochain repère jaune indiqué par votre radar. Ne traînez pas en chemin et restez vigilant car on ne vole pas un véhicule du FBI sans s'attendre à la moindre des représailles. Arrivé au point de rendez-vous, le contact qui monte à l'arrière de votre véhicule découvre la supercherie et ressort bien vite. Faites de même et sans le poursuivre, armez l'AK47 en visée automatique pour l'atteindre. D'autres forces de l'ordre devraient également se trouver sur place, faites-leur la peau puis récupérez le dossier avant de repartir. A ce niveau-là de la mission, votre indice de recherche aura très certainement monté en flèche. Foncez à Bedford Point remettre le rapport en évitant du mieux que vous pouvez tous les poulets lancés à vos trousses.

THE PASSION OF THE HEIST
Récompense : 1500$

Le paroissien vous somme cette fois-ci de dérober un diamant pour le lui remettre. Comme d'habitude, veillez à vous fournir en armes et protections avant d'agir. Un lance-roquettes peut également faire passer cette épreuve pour une véritable promenade de santé. Le point de rendez-vous qu'il vous faut atteindre se tient sur un parking en bord de mer. La route mène à celui-ci mais il y a égalementun court sentier en butée. Préférez cette seconde approche. En approchant du petit chemin, vous pouvez apercevoir l'hélicoptère voler. Sortez votre lance-roquettes si vous en possédez un en stock et envoyez deux missiles sur votre cible. Cela vous évitera une confrontation délicate pour la suite. Avancez ensuite prudemment et abattez tous les hommes se dirigeant vers vous. A tâtons, sans prendre de risques, continuez à progresser et à nettoyer la zone. De nombreux gardes et autres tueurs tiennent leurs positions sur le parking, tirez donc à distance. Lorsque toute menace aura disparu, récupérez la mallette près de la limousine puis filez. Si la pression carcérale se fait trop forte, passez au Pay 'n' Spray pour échapper à la vigilance des poulets. La mission prend fin en arrivant au point de rendez-vous. Essayez de conserver le lance-roquettes pour la mission " FALSE IDOLS ". Cela vous évitera d'en racheter un pour la suite prochaine des évènements.

KARMAGEDDON
Récompense : 1500$

Cette mission aux allures de campagne écologique est sans conteste l'une des plus défoulantes. Commencez par récupérer le camion de pompier grâce aux indications que vous délivre votre radar. Ce premier objectif atteint, il vous faut remplir une barre de dégât en un temps limité. Pour cela rien de plus simple. Il vous suffit de percuter, tuer, écraser, fracasser... Bref, démolir ! Des bonus sont comptabilisés quand vos actions entraînent des dégâts combinés. Remplir la barre n'est pas bien difficile mais tellement jouissif. Il vous faut ensuite détruire le camion. Pour cela trois solutions : le fleuve (n'oubliez pas de descendre du véhicule avant de le noyer dans les eaux), le retournement sur le toit (faites alors dégringoler le camion d'une falaise), ou le 8 Ball (qui posera une bombe qu'il vous faudra enclencher pour faire sauter le camion).

FALSE IDOLS
Récompense : 1500$

Plus les missions passent et plus les moyens déployés se font coûteux ! Ainsi, avant de vous lancer dans celle-ci, passez chez Phil Cassidy pour acheter le lance-roquettes, quasi indispensable pour cette mission. Vous avez cette fois-ci pour tâche d'empêcher trois célébrités d'atteindre une station de radio en centre-ville. Dans la cinématique de départ, 3 différents moyens d'arrivée vous sont montrés. Ainsi, si l'une de vos cibles préférera le confort de la limousine, les deux autres préféreront voyager en bateau et en hélicoptère respectivement. Tout vous est indiqué sur le radar. Commencez par vous rapprocher de la limousine, ce véhicule étant le plus près de vous pour le moment. Essayez d'anticiper sa trajectoire et sortez votre lance-roquettes. Visez juste pour honorer ce premier contrat. A chaque célébrité tuée, un message apparaît à l'écran pour indiquer votre réussite. Repérez ensuite l'hélicoptère et tentez de la devancer de manière à avoir le temps de le voir arriver pour ajuster le viseur de tir de votre lance-roquettes. Lâchez un missile seulement lorsque vous serez sûr de l'atteindre. Enfin, précipitez-vous vers le dernier homme à abattre, qui après s'être déplacé en bateau se retrouve roulant dans un Patriot.
Même si le véhicule est blindé, il ne résistera pas longtemps à la puissance de vos roquettes. Votre tâche terminée, revenez à l'église pour faire votre rapport au prêtre. Vous apprenez alors à vos dépens que l'habit ne fait pas le moine, et loin de là !

MISSIONS LEON MCAFFREY

SAYONARA SINDACCOS
Récompense : 1500 $

Pour votre première rencontre avec Mcaffrey, vous allez devoir mettre un terme à l'expansion grandissante des Sindaccos. Commencez par grimper à l'intérieur de la caisse afin de vous rendre en territoire ennemi. Sur place, garez-vous sur le repère jaune. Les membres du gang adverse vous sont indiqués par des flèches rouges. Utilisez la visée automatique pour faire carton plein dans leurs rangs. Retournez ensuite vous asseoir dans le véhicule de Mcaffrey. Une session de tir à la première personne débute alors. Vous êtes aux commandes de la mitrailleuse et devez empêcher tous les convois ennemis d'approcher votre véhicule. Une barre de dégâts apparaît sur la droite de l'écran, veillez à ce qu'elle ne se remplisse pas trop vite. Maintenez la touche " L " pour stabiliser le viseur de tir afin de gagner en précision en temps voulu (ne maintenez pas constamment cette touche sans quoi vous n'arriverez pas à passer rapidement d'une cible à l'autre). Tout en tirant sur les véhicules, essayez de viser en priorité les hommes armés. La fin de la poursuite est marquée par l'arrivée d'un hélicoptère. Visez le tireur accroché sur ses rampes pour éviter toute rencontre avec les roquettes de son arme puis achevez le véhicule volant et les dernières cibles au sol pour triompher.

THE WHOLE 9 YARDIES
Récompense : 2000$

Une affaire de contrôle de territoire vous attend lors de cette mission. Au commencement, vous devez subtiliser sous les yeux des Forellis une de leur bécane. Pour cela, la manière forte est exclue et vous ne devez tuer personne lors du rapt. Trouvez donc la petite troupe près du palais de justice à Newport et sautez sur l'une des PCJ-600 avant de prendre la fuite. Les Forellis se mettront alors à vous poursuivre dans le seul but de vous éliminer et de récupérer leur bien. Ces bonhommes n'étant pas de piètres pilotes, vous allez devoir agir vite et slalomer un maximum entre les véhicules des voies arpentées pour les pousser à l'erreur de conduite. Arrivé au point d'embuscade, les Yardies (membres du clan que vous aidez lors de cette mission) se mettent à attaquer les Forellis. Venez-leur alors en aide et éliminez-les tous

pour clore la mission.

CRAZY '69'
Récompense : 2000$ + tenue Dragon

Vous devez à présent venir en aide aux Yakuzas et les aider à s'emparer du quartier de Belleville Park. Rendez-vous au parc en question où il va vous falloir éliminer 20 Forellis en un temps limité, avec le Katana. La plupart du temps, cette arme se révèle mortelle dès le premier coup porté. Ciblez vos ennemis lorsqu'il se retrouvent esseulés, mais frappez sans précision dans le tas lors des frappes groupées. 20 victimes plus tard, la mission est un succès.

NIGHT OF THE LIVID DREADS
Récompense : 2000$

Les Yardies ont quelques difficultés à conserver leur territoire nouvellement acquis (voir mission précédente) et c'est tout naturellement Tony qui doit les aider à renverser la sauce. Bien armé et protégé, rendez-vous sur Newport en suivant les indications du radar. Sur place, vous devez dans un premier temps anéantir toute présence ennemie. Usez de vos armes les plus puissantes pour éradiquer rapidement la menace. Cet objectif mené à bien, il vous faut ensuite tenir la position jusqu'à l'arrivée d'une ambulance, indispensable au salut d'un soldat blessé dans le rang de vos alliés. Tuez les 3 Sindaccos tentant une percée dans la ruelle pour obtenir l'objectif suivant. Il vous faut enfin dégager le passage pour permettre aux Yardies de progresser jusqu'à l'ambulance. Arpentez les ruelles pour trouver et tuer vos ennemis. Une fois de plus, l'AK47 se révèle redoutable pour sa portée ainsi que sa rapidité d'exécution. Une protection est à récupérer non loin. Peu de temps après un véhicule débarque. Lancez une grenade ou passez en visée libre pour anéantir le cortège avant même qu'un ennemi ait le temps de parvenir jusqu'à vous. Quelques hommes restent à abattre avant de pouvoir finir la mission en intervenant près du repère jaune.

MUNITIONS DUMP
Récompense : 2500$

Les Forellis semblent se livrer au trafic d'armes. Mcaffrey et Tony ne peuvent laisser les transactions se poursuivre... Vous devez détruire deux camionnettes transportant des armes avant qu'elles n'atteignent leur point de rendez-vous. Deux alternatives demeurent alors possibles. Soit vous optez pour le lance-roquettes et essayez d'anticiper les trajectoires des véhicules pour les atteindre de front.
Soit vous trouvez un véhicule deux roues pour pouvoir vous déplacer tout en tirant à l'aide d'une arme du type mitraillette. Vous pouvez ainsi atteindre vos cibles rapidement en restant derrière elles. Dès les premières attaques lancées, les Forellis enverront des renforts pour tenter de vous stopper. N'en tenez pas compte et concentrez-vous au maximum sur l'objectif principal de cette mission.

MISSIONS SALVATORE LEONE (SHORESIDE VALE)

ROUGH JUSTICE
Récompense : 2500$ + tenue d'avocat

Vous devez dans un premier temps vous faire passer pour l'avocat de Sal de manière à pouvoir assurer l'entrevue judiciaire. En suivant les indications fournies par le radar, dirigez-vous vers le point indiqué pour trouver la boutique de vêtements. Revenez ensuite au poste de police où vous n'aviez pu rentrer précédemment et passez sur le repère jaune pour lancer la cinématique. Vous devez ensuite récupérer 3 gangsters avant d'aller vous frotter aux Forellis. Suivez les points bleus sur le radar et trouvez un véhicule apte à transporter tout ce beau monde. Intéressez-vous à présent aux points rouges (toujours sur votre radar) et retrouvez vos ennemis pour une petite confrontation à mort. Arrivé sur place, vous devriez tomber sur un véhicule Forreli. Emboutissez la voiture pour susciter une réaction chez vos adversaires. A partir de cet instant pas mal d'ennemis vont vous attaquer. Vous êtes 4 pour leur faire face. Surveillez votre radar afin d'anticiper l'arrivée de vos opposants et usez du AK47 et de la visée automatique sans compter. Après la rixe, un deuxième point rouge devrait toujours subsister sur votre radar. Rendez-vous sur place pour répéter la même manoeuvre que précédemment. N'oubliez pas d'amener vos petits copains et tentez de faire aussi bien sinon mieux que lors de la première bataille.

DEAD RECKONING
Récompense : 3000$

Sal veut se venger de Paulie Sindacco, et c'est tout naturellement Tony qu'il envoie à la baston. Dans un premier temps, vous devez tenter de repérer l'ennemi qui traîne à la centrale Cochrane Dam. Lorsque vous arrivez enfin à son niveau celui-ci prend la fuite et vous laisse à la lutte avec ses hommes de main. Tuez les deux gardes et récupérez au plus vite le lance-roquettes laissé à proximité avant de repartir à toute vitesse vers votre cible principale. Paulie prend la fuite en bateau. Suivez les berges et tentez de le devancer légèrement. Descendez alors de votre véhicule et visez le bateau sur les eaux avec vos roquettes. Si vous n'arrivez pas à atteindre la cible, remontez immédiatement dans votre moyen de transport et répétez l'opération. Vous devez parvenir à toucher l'embarcation avant que Paulie ne parvienne à bon port.

SHOGUN SHOWDOWN
Récompense : 3000$

Rien ne va plus... Les triades et autres gangs profitent du chaos du moment pour mener divers trafics avec plus d'aisance. Commencez par suivre le point jaune marqué sur le radar pour vous rendre au complexe des Yakuzas. Sur le chemin, restez vigilant et essayez de repérer une voiture des membres du gang. Ces véhicules sont les yakuzas Stinger, aux couleurs violette et rouge. Volez l'un de ces véhicules pour passer incognito dans la base ennemie. En vous positionnant devant le portail, les grilles s'ouvrent devant vous. Conduisez dans l'entrepôt puis descendez de votre véhicule. Le Tank n'est plus très loin, grimpez à l'intérieur et fuyez le complexe. Inutile alors d'effectuer divers détours pour éviter les véhicules et autres obstacles. Ecrasez tout ce qui se dressera sur votre chemin. Votre dernier objectif est de détruire le tank. Pour cela deux possibilités s'offrent à vous. Soit vous décidez de poser une bombe au 8-ball pour le faire sauter sur commande (voir " Posséder le Rhino en permanence " dans le chapitre suivant si vous désirez en profiter pour gagner le véhicule), soit vous trouvez un coin d'eau pour le noyer sous les flots.

THE SHORESIDE REDEMPTION
Récompense : 4000$

Cette dernière mission de la série de Salvator à Shoreside ne vous sera accessible qu'une fois que vous vous serez frotté à celles de Donald Love et Toshiko Kasen, décrites légèrement plus bas... Sal va être jugé aujourd'hui, il a besoin de votre aide pour l'escorter jusqu'au tribunal. Dans un premier temps, il vous faut mettre la main sur un véhicule de police. Partez dans la cour arrière où un véhicule non verrouillé vous attend. Roulez sur le repère jaune pour lancer la suite des opérations. Suivez la camionnette dans laquelle se trouve Sal et roulez calmement jusqu'à l'embuscade. A celle-ci, notre petit convoi qui perd sa tête de départ, décide de faire demi-tour. Votre rôle est alors de protéger au mieux la camionnette. La traditionnelle barre de dégâts fait alors son apparition.
Restez à l'arrière du camion pour empêcher les véhicules ennemis d'aller s'emboutir lourdement sur celui-ci. Dès que l'on vous signalera des barrages ennemis, prenez la tête des opérations et défoncez les véhicules arrêtés pour créer ainsi une brèche et permettre à la camionnette de passer sans encombres. Deux autres barrages mettront vos nerfs à l'épreuve durant le parcours. A chacun d'eux, prenez bien l'habitude de prendre les devants pour pouvoir faire le ménage avant l'arrivée de la camionnette. Essayez également d'empêcher les véhicules poursuivant d'esquinter la camionnette. Enfin si jamais vous deviez quitter votre moyen de transport pour cause d'explosion imminente, grimpez dans la première caisse qui se présentera pour poursuivre votre mission.

MISSIONS TOSHIKO KASEN

MORE DEADLY THAN THE MALE
Récompense : 2000$

Toshiko Kasen nourrit une profonde rancune envers son mari, le Big Boss des Yakuzas. Qu'à cela ne tienne, les Leone ne l'aiment pas beaucoup non plus, et c'est donc tout naturellement que Tony accepte d'assouvir la soif de vengeance de la demoiselle. Pour cette première mission, vous devez parvenir à dérober un stock d'armes du mari. Suivez le point bleu sur votre radar pour arriver au point de rendez-vous. Dûment protégé et armé, contournez les escaliers pour attaquer par la pente des falaises. Tuez vos ennemis au AK47 avant qu'ils ne s'approchent suffisamment pour vous

atteindre, puis descendez jusqu'à la jetée. Un lance-roquettes est alors disponible. Eliminez le reste des ennemis et gardez celui-ci pour plus tard. Sur le ponton, un hors-bord surmonté d'une flèche rouge tente de fuir. Envoyez-lui une roquette pour lui mettre les idées au clair. Grimpez ensuite dans l'embarcation contenant les armes et rendez-vous jusqu'au contact de Toshiko pour lui remettre la marchandise. En chemin, plusieurs bateaux ennemis viendront vous déranger dans votre progression. Foncez jusqu'au dernier point de rendez-vous sans vous en soucier.

CASH CLASH
Récompense : 3000$

Le mari de Toshiko Kasen n'a pas fini d'en baver. 3 camionnettes transportent aujourd'hui les fonds de son casino jusqu'à son coffre, et vous devez faire en sorte qu'elles n'arrivent jamais à destination. Toshiko ne veut pas récupérer le fric mais seulement le faire disparaître. C'est donc la manière forte qu'il vous faudra employer une fois de plus. Le lance-roquettes trouvé lors de la mission précédente s'avère alors indispensable pour stopper les 3 véhicules de transport. Ceux-ci se suivent en file indienne et empruntent le même trajet tant que vous ne les avez pas encore attaqués. Dérobez une caisse et anticipez le parcours du convoi afin de couper leur trajectoire. Sortez alors votre lance-roquettes et visez le premier véhicule du convoi. C'est à ce moment-là qu'il devient plus délicat de toucher les deux autres. Affolés par l'attaque, ils tenteront alors de s'enfuir au plus vite. Visez juste et tentez de stopper les deux derniers véhicules du convoi. Si l'un d'eux parvient à s'échapper, poursuivez-le pour vous en débarrasser avant qu'il n'atteigne le complexe des Yakuzas. Si les deux vous échappent, rechargez la mission.

A DATE WITH DEATH
Récompense : 2000$ + tenue Smoking

Après la courte scène d'introduction, suivez le point bleu du radar pour trouver le véhicule qu'il vous faudra conduire lors de cette mission. Au volant de la Limo, passez prendre Toshiko puis suivez l'icône du magasin de fringues pour revêtir la tenue smoking. Remontez dans le véhicule et roulez jusqu'à l'opéra. Arrivé sur place, quelques Forellis s'en prennent à Tony et sa compagne d'un soir. Sortez votre arme et terrassez ces pauvres rigolos qui vous attaquent à la batte. Remontez ensuite dans le véhicule et fuyez jusqu'à l'appartement de la belle pour finir.

CASH IN KAZUKI'S CHIPS
Récompense : 4000$

Durant cette mission, il vous faut mettre la main sur kazuki, le mari de Toshiko, pour le tuer. Commencez par suivre le point jaune indiqué sur le radar. Armé jusqu'aux dents, passez alors dans le repère jaune. Dès que vous reprenez le contrôle de Tony après la cinématique, enclenchez la visée automatique afin d'éliminer rapidement les 3 hommes dans l'ascenseur. D'autres hommes du gang sont présents dans votre dos, réglez-leur également leur compte avant qu'ils n'occasionnent trop de dégâts. Le chef des Yakuzas finit par prendre la fuite en hélicoptère mais la mission n'est pas perdue pour autant. Récupérez les munitions sur les cadavres de vos ennemis, puis grimpez à bord d'un véhicule pour gagner le second point de rendez-vous. Arrivé devant le casino, vous devez parvenir à grimper jusqu'au toit en passant tous les membres de la garde rapprochée du chef de clan.
Commencez par nettoyer la zone de loin grâce au fusil sniper si vous le possédez. Sinon, avancez calmement et utilisez le AK47 pour sa puissance et sa précision sur longue distance. Dans les escaliers, d'autres Yakuzas vous attendent encore. Passez sur le repère jaune au sommet afin de débuter le dernier acte de cette mission. Kazuki tient à vous affronter seul, muni simplement de son katana. Malgré sa loyauté apparente, deux de ses hommes de main sont postés aux extrémités de la zone de combat et n'hésitent pas à vous arroser de temps à autre. Occupez-vous donc de ces deux hommes dans un premier temps pour être en véritable tête-à-tête avec le chef de gang. Maintenez ensuite une course soutenue pour vous éloigner de votre ennemi puis retournez-vous pour lui infliger quelques dégâts par balles avant qu'il ne vous rattrape. Frappant avec son arme blanche, esquivez puis réitérez la manoeuvre. Kazuki est résistant mais pas totalement invulnérable. Après quelques attaques répétées, l'homme finit enfin par s'effondrer. Ramassez son sabre et dirigez-vous vers l'appartement de Toshiko pour votre dernière entrevue.

MISSIONS DONALD LOVE (SHORESIDE VALE)

THE PANLANTIC LAND GRAB

Récompense : 3000$

Le temps passe et n'épargne personne ! Alors que Tony retrouve Donald Love fauché comme les blés, dans un hôtel miteux, le duo se reforme malgré les quelques animosités qui interféraient jadis entre les deux compères. Commencez par vous rendre à l'aéroport. La seconde phase de la mission débute alors : il vous faut tuer Avery Carrington, l'ex mentor de Donald (rappelez-vous dans GTA Vice City sur PS2) pour pouvoir récupérer des plans immobiliers en sa possession. Trouvez-vous une protection complète avant de vous atteler à la mission, puis suivez le cortège (le véhicule de Carrington et escorté par deux autres) sans passer directement à l'attaque. Dépassez-les au niveau du pont puis prenez de l'avance pour former à l'aide de plusieurs véhicules ce que nous appelleront un barrage routier. Revenez sur vos pas en poursuivant à pied puis au niveau de la voiture de votre cible, giclez-le de son véhicule et écrasez-le au plus vite. De cette manière, grâce à votre barrage, l'homme ne devrait pas pouvoir s'enfuir bien loin s'il parvenait toutefois à vous glisser entre les mains. Une fois l'individu éliminé, descendez du véhicule et ramassez les plans. Il ne vous reste plus qu'à retourner chez Donald pour empocher les billets.

STOP THE PRESS
Récompense : 2000$

Un journaliste possède des preuves photos concernant votre dernier assassinat pour le compte de Donald. Il est donc dans votre intérêt à tous les deux d'entraver au plus vite les libertés de la presse. Volez un véhicule et filez jusqu'à l'église de Staunton. En passant dans la cour du petit cimetière, vous tombez rapidement sur l'homme en question. Pointez votre arme sur le type en vous servant de la visée automatique et patientez jusqu'à ce que la barre du trouillomètre se remplisse d'elle-même. L'homme accepte alors de vous conduire jusqu'à son box où il dit conserver ses clichés. Suivez les indications du radar pour vous rendre jusqu'à sa planque puis marchez sur le radar jaune afin d'enclencher une nouvelle cinématique. Le journaliste s'échappe ensuite et il vous faut à tout prix le rattraper. Laissez-le s'éloigner et la mission se soldera rapidement par un échec. Pour ne pas perdre une seconde, grimpez sur le Faggio et lancez-vous à sa poursuite. Dès que vous progresserez sur la route, délaissez votre triste monture pour un véhicule quatre roues. Il ne vous reste plus qu'à retrouver l'homme pour en finir avec lui. Percutez-le alors de plein fouet avec votre véhicule puis faites éclater son crâne sous vos roues une fois celui-ci à terre.

MORGUE PARTY RESURRECTION
Récompense : 2000$

Et voilà notre cher Donald reparti dans ses délires macabres... Heureusement pour lui qu'il paye bien. Accompagné par votre commanditaire, volez une voiture puis roulez jusqu'à l'un des points bleus indiqués par le radar. Vous devez récupérer les deux corps de vos deux dernières victimes " VIP " en un temps limité à 8 heures de temps de jeu. Commencez par suivre l'ambulance pour récolter le corps de Carrington. Stoppez pour cela le véhicule puis montez à bord en détrônant son conducteur. Ce premier colis livré, allez trouver le corbillard puis prenez le volant pour emmener votre dernière marchandise jusqu'au point de rendez-vous. Méfiez-vous alors des forces de police venues vous coller au train suite aux deux étoiles de recherche que vous empochez au passage.

NO MONEY, MO' PROBLEMS
Récompense : beaucoup plus de place dans votre porte-monnaie

Pour accomplir cette pseudo mission, vous devez être en possession de 20 000$.
Partez pour l'atelier 8-Ball et donnez l'argent à son gérant. Dès que vous finissez la mission " Cash in Kazuki's Chips " la marchandise n'attend plus que vous passiez la récupérer.

BRINGING DOWN THE HOUSE
Récompense : 5000$

Cette longue et périlleuse mission laissera des marques dans le paysage. Montez dans la camionnette et optez pour une conduite tranquille et sûre ; la barre de dégâts présente sur la droite ne doit pas se remplir ! Trois points jaunes apparaissent sur votre radar dès que vous montez à bord du véhicule. Rendez-vous à l'entrée la plus proche pour entamer véritablement la mission. En chemin, plusieurs bagnoles des Forellis tenteront de mettre à mal votre conduite. Restez concentré et slalomez entre les véhicules pour engendrer plusieurs collisions chez vos ennemis. Ceux-ci vous

attaquent comme des malades et ne tardent pas à devenir la cause de leur propre perte. Essayez juste de ne pas traîner à proximité lorsque leurs véhicules imploseront. Dans les tunnels, continuez de conduire prudemment et évitez les imperfections de la route dès que celles-ci se présenteront. Très vite, vous tombez sur deux ouvriers. Ceux-là doivent disparaître. Ecrasez-les avec la camionnette pour faire vite. Conduisez ensuite jusqu'au repère jaune suivant pour que Tony puisse placer sa première charge d'explosif. Ceci fait, un compte à rebours de 3 minutes seulement s'enclenche. Ne perdez pas une seconde et remontez immédiatement dans votre véhicule pour poursuivre la mission. Deux autres charges restent à poser. Avant l'une d'elles, un nouvel ouvrier vient vous embêter. Réglez-lui son compte comme précédemment. Fuyez les souterrains en prenant le volant du pick-up blanc. Un peu plus loin, les Forellis vous tendent une embuscade. Prenez alors immédiatement sur la gauche sans vous soucier des deux hommes et défoncez les grilles pour vous retrouver au dehors.

LOVE ON THE RUN
Récompense : 6000$

Donald Love a des ennuis avec la mafia Colombienne de la ville et vous devez, durant cette mission, faire en sorte que rien de fâcheux ne lui arrive. Lorsque les ennemis arrivent au portail de la propriété, Donald court se planquer dans sa réserve et vous laisse seul avec ses assaillants. En entreprenant cette mission bien armé et équipé d'une protection efficace, les choses devraient vraisemblablement bien se passer. Une protection supplémentaire se trouve dans la réserve de Donald, allez la récupérer uniquement lorsque la santé de la vôtre sera réduite à néant. Les colombiens déboulent à n'en plus finir. Tirez sur les voitures pour emporter vos opposants dans l'explosion et usez de vos armes les plus dévastatrices pour empêcher vos ennemis d'approcher. Un bonus de santé reste également disponible aux abords de la maison. Lorsque la tuerie aura pris fin, grimpez dans un véhicule et conduisez Donald jusqu'à l'aéroport. L'oiseau s'envole alors et quitte la ville avec les deux cadavres récupérés lors de la mission précédente. Ah c'est du propre tiens...

MISSION FINALE

THE SICILLIAN GAMBIT
Récompense : 500 000$

Avant d'entamer cette mission finale, il est indispensable de vous fournir convenablement auprès des marchands d'armes de la ville. Protégez-vous avec un pare-balles et optez également pour le lance-roquettes pour l'artillerie lourde. La phase principale de cette dernière épreuve n'est pas réellement difficile à accomplir (avant le final du moins) mais nécessite pas mal de temps compte tenu du chemin à parcourir et de la longueur de la balade sur les eaux qui vous attend. Sautez dans un véhicule et conduisez Sal jusqu'à la mairie. En chemin plusieurs véhicules vous attaquent. Roulez rapidement pour semer ces piètres assaillants. Arrivé devant la mairie, arrêtez-vous sur le repère jaune. Sortez votre arme et montez les marches. Quatre ennemis débarquent par la gauche, tuez-les rapidement en utilisant la visée automatique et votre AK47. Sal revient de la mairie bredouille. Le maire ne s'y trouve pas et vous prenez alors la direction de la jetée. Sur place, avancez sur le repère jaune pour lancer la suite des opérations (choisissez une moto pour vous rendre à bon port, ainsi vous n'aurez pas à vous perdre en détours et pourrez passer derrière les panneaux publicitaires en butée de la jetée. Tuez l'homme gardant le bateau puis grimpez à bord de l'embarcation. Une course effrénée débute alors. Sal assure le déplacement du hors-bord alors que Tony fait feu à l'arrière. Suivez les indications transmises par Sal et votre radar, et explosez tous les véhicules ennemis avant qu'ils ne vous atteignent. Arrivé en bout de course, le traditionnel hélicoptère débarque pour vous causer du tort. Ajustez alors votre viseur vers le haut et abattez-le avant qu'il n'en fasse de même avec vous.
Peu de temps après, vous atteignez le phare. Tuez les deux hommes près du bateau à quai pour entamer la dernière phase de la mission. La montée du phare ne se fera pas sans mal et vous rencontrerez plusieurs ennemis sur votre route. Le fusil de précision s'avère alors terriblement efficace pour atteindre vos cibles sans risquer vos fesses. Si vous ne l'avez pas dans vos stocks, utilisez le AK combiné avec la visée automatique. En chemin, n'oubliez pas de récupérer le paquet caché dans la petite cavité au début de la montée. Après avoir abattu l'homme derrière les caisses, vous apercevez enfin le dernier repère jaune de mission. Si besoin, abattez le dernier ennemi plus haut, sinon entamez un sprint dès le début des marches pour atteindre le repère avant même que l'ennemi ait eu le temps d'appuyer sur la gâchette de son arme. La bataille finale vous met en opposition avec un hélicoptère des plus robustes. Sortez immédiatement votre lance-roquettes. L'hélico n'a d'yeux que pour vous. Déplacez-vous autour du phare pour échapper

à ses tirs. Observez dans un premier temps le déplacement du véhicule volant et vous remarquerez qu'il suit un schéma de vol quelque peu stéréotypé, se stabilisant par moments réguliers. C'est dans ce genre de moment qu'il vous faudra faire feu. Trois tirs de roquettes sont nécessaires pour venir à bout de ce colosse. Armez vous de patience, n'abandonnez pas lors des premières tentatives et essayez d'en apprendre un peu plus à chacune d'elles. Enfin, n'oubliez pas qu'une protection supplémentaire se trouve au sommet du phare en cas de besoin et que la mission n'étant pas limitée au niveau du temps, il vous est possible d'aller faire le plein de santé ou de munitions entre deux objectifs. Après la cinématique de fin, vous pouvez poursuivre l'aventure et vous atteler à toutes les missions loisirs et autres bonus que propose le soft. Bon jeu !

III) TRUCS ET ASTUCES

Les paquets :

La quête des paquets n'est pas à prendre à la légère. En effet, plus vous en trouverez, plus vos planques seront fournies en armes et protections. De cette façon le jeu devient beaucoup plus facile et vous pouvez faire le plein de munitions autant de fois que vous le désirez et cela gratuitement. Voilà les bonus obtenus suivant le nombre de paquets récupérés :
-10 paquets : Pistolet
-20 paquets : Fusil à pompe
-30 paquets : Protection
-40 paquets : MP5
-50 paquets : Python
-60 paquets : M4
-70 paquets : Fusil de précision à visée laser
-80 paquets : lance-flammes
-90 paquets : lance-roquettes
-100 paquets : 50 000$

Posséder le Rhino en permanence :

Pour posséder le fameux tank en permanence dans le garage de l'une de vos planques, il vous faut agir durant la mission " THE SHORESIDE REDEMPTION " de Salvatore Leone (Shoredide Vale). Durant celle-ci vous devez en effet voler l'un de ces véhicules mais le détruire aussitôt. Faites-le alors piéger grâce au magasin 8-ball, puis amenez-le dans le garage de votre planque. Descendez et faites le sauter. La mission sera alors validée et lorsque les portes de votre entrepôt s'ouvriront à nouveau le Rhino apparaîtra en parfait état.

Terminer le jeu à 100 pour cent :

Pour espérer atteindre les 100 pour cent vous devez en plus de terminer toutes les missions principales du jeu, vous atteler également aux missions dites de loisirs mais aussi parvenir à mettre la main sur les 100 paquets dissimulés dans la nature. Lisez le chapitre suivant pour prendre connaissance de toutes les missions annexes de ce GTA.

Obtenir une protection plus efficace :

Finissez les missions spéciales d'autodéfense.

Etre insensible au feu :

Il suffit de terminer les 12 niveaux des missions de pompier.

Obtenir +50 de santé :

Effectuez les 12 niveaux des missions d'autodéfense pour rallonger votre barre de vie.

Courir sans se fatiguer :

Pour ne jamais vous épuiser lors de sprints, terminez les 12 niveaux des missions d'ambulance. Cours Tony, cours !

Obtenir le costume de poulet :

Venez à bout des missions de Slash TV (voir chapitre suivant) pour débloquer cette tenue des plus classes.

Obtenir le costume de Super Héros :

Pour obtenir ce costume dans toutes les planques, terminez la mission Avening Angels de Shoreside Vale.

Obtenir le Landstalker amélioré :

Pour obtenir un Landstalker blindé, plus rapide et plus lourd qu'un Landstalker de base, vous devez parvenir au bout des 12 missions de tourisme (voir SEE THE SIGHT BEFORE YOUR FLIGHT dans le chapitre suivant).

IV) LOISIRS & MISSIONS SPECIALES

MISSIONS EBOUEUR

Prenez le volant d'un camion éboueur et finissez les missions pour remplir votre porte-monnaie.

MISSIONS AUTODEFENSE

En visitant l'intérieur d'une voiture de police vous avez la possibilité de vous lancer dans les 12 niveaux qui une fois terminés vous permettront d'augmenter votre protection maximum de 50 pour cent.

MISSIONS POMPIER

Il vous suffit de monter à l'intérieur d'un camion de pompier pour pouvoir effectuer les 12 niveaux proposés (puis d'appuyer sur flèche du haut). En plus d'argent, une invulnérabilité au feu est également en jeu.

MISSIONS AMBULANCE

Grimpez à l'intérieur d'une ambulance pour débuter ces missions. Au total, 12 niveaux vous attendent. Remportez-les tous pour vous faire du fric et pouvoir courir sans jamais tomber à plat.

MISSIONS TAXI

Vous pourrez vous frotter aux missions Taxi en vous glissant à l'intérieur d'un des véhicules jaunes. Allez jusqu'au bout de l'aventure (100 missions, bon courage) et vous débloquerez le Taxi modifié Bickle' 76.

9MM MAYHEM

Disponible dès le début du jeu, vous trouverez cette mission en pénétrant dans l'allée près du bar situé à Red Light District, près des escaliers donnant sur les toits. Montez alors sur la moto pour débuter la mission de tir.

BUMPS & GRINDS

Rendez-vous dans les quartiers de Harwood, et pénétrez à l'intérieur du terrain de MotoCross. Grimpez alors sur la bécane dissimulée derrière un arbre pour débuter toute une série d'épreuves contre-la-montre.

VENDEUR DE VOITURES

Lorsque vous aurez terminé les missions de Vincenzo, dirigez-vous vers Saint's Mark à Portland entre 8 heures et 18 heures. Vous devez alors vendre différents types de véhicules à différents clients dont les exigences varieront. A vous d'adapter votre conduite en fonction des attentes de vos clients. Finissez les différents niveaux pour débloquer de nouveaux véhicules dans le jeu.

VENDEUR DE MOTOS

Les missions de Vincenzo torchées, rendez-vous à Belleville Park à Staunton entre 8 heures et 18 heures. Les modalités de conduites sont alors les mêmes que pour la vente de voitures.

RC TRIAD TAKE-DOWN

En parcourant les rues de Chinatown, sous une arche dans un angle de rue se trouve une camionnette blanche à l'abandon. Montez dedans pour débuter les épreuves de voitures radiocommandées. Un moyen simple et agréable de se faire du fric !

NOODLE PUNK

Le Punk Noodle est un établissement de livraison en restauration situé dans les quartiers de Chinatown. Grimpez sur la mobylette rouge et terminez les 10 niveaux consécutifs pour obtenir une amélioration santé de 25 pour cent.

SCAPYARD CHALLENGE

Encore une série de courses de MotoCross vous attend à Portland près du broyeur. Chevauchez la moto Sanchez et gagnez de l'argent en défiant le chrono.

SCOOTER SHOOTER

Dans Chinatown, à Portland, dirigez-vous vers le bâtiment contenant l'héliport. Une Faggio abandonnée vous attend près des escaliers pour une nouvelle mission de tir.

WONG SIDE OF THE TRACKS

Ces nouvelles courses vous attendent à la station du métro aérien à Portland View. Montez donc sur le toit et sautez sur la Sanchez.

SLASH TV

Lorsque vous en aurez terminé avec Vincenzo, retournez dans les cales du grand bateau amarré aux docks de Portland entre 18 heures et 5 heures vêtu de votre tenue salopette.

GO GO FAGGIO

Arrivé à Stauton, prenez le chemin des docks de Newport et montez sur la Faggio blanche délaissée de tout propriétaire.

WELL SNACKED PIZZA

Grimpez sur la mob pizza devant le restaurant Joe's Pizza à Bedford Point dans la ville de Staunton pour vous lancer dans les 10 missions proposées.

KARMAGEDDON

Lorsque vous aurez terminé la mission du même nom dans la campagne du Confessionnal, rendez-vous à la caserne de pompier de Belleville Park à Staunton. Montez alors dans l'un des deux véhicules pour relever les défis similaires à

celui proposé dans la mission d'origine.

CONCOURS LOVE MEDIA

A proximité de Bedford point, en passant près du bord de la route, lors d'une voie rapide, ouvrez l'oeil et vous apercevrez alors une légère pente menant à un garage. Passez sur l'icône d'information pour lancer la mission qui restera alors active durant toute la durée du jeu. Vous devez réunir un certain nombre de véhicules pour les concours organisés par Love Media. Lorsque vous passez au volant d'un des véhicules recherchés par la compagnie, un message vous en informe. Roulez alors jusqu'au garage qui s'ouvrira à votre approche. Une liste affichée à la sortie vous indique les modèles qu'il vous reste à réunir.
Voici la liste ainsi que les récompenses que vous rapporteront les véhicules ramenés :
Faggio : 500$
Hearse : 500$
Manana : 1000$
Freeway : 2000$
Hellenbach GT : 3000$
PCJ-600 : 3000$
Landstalker : 3000$
BF Injection : 3000$
Sentinel : 4000$
Patriot : 4000$
Thunder-Rodd : 4000$
Banshee : 4000$
Deimos : SP : 5000$
Phobos VT : 5000$
Infernus : 5000$
V8 Ghost : 5000$

AVENING ANGELS

En revêtant la tenue des Avening Angels gagnée lors des premières missions, vous devez trouver d'autres membres des Avening, les approcher et appuyer sur la touche haut pour débuter la mission. Vous les trouverez à 3 endroits différents : Chinatown à Portland, Belleville Park à Staunton, et enfin Wichita Gardens et Cochrane Dam à Shoreside Vale.

SEE THE SIGHT BEFORE YOUR FLIGHT

Si vous voulez jouer les agents de tourisme, rendez-vous aux alentours de l'aéroport de Shoreside Vale. Montez alors sur la place à la fontaine et pointez-vous sur le repère jaune devant le petit kiosque. 12 sympathiques missions vous sont alors proposées avec à la clef de l'argent et le Landstalker amélioré.

AWOL ANGEL

A Shoreside Vale, traînez dans le quartier de Wichita Gardens et passez à une rue parallèle du lac dans une des cours intérieures où vous attend une moto Angel déposée contre un mur. Montez sur la bécane pour débuter la mission de tir.

TRASHIN' RC

Pour vous lancer dans la première des courses radiotéléguidées, trouvez la camionnette blanche sur le chantier de Hepburn Heights, à Portland.

RAGIN' RC

Rendez-vous dans les environs du parc de Belleville Park à Staunton Island et vous trouverez rapidement une nouvelle camionnette juste derrière une cabane.

CHASIN' RC

Partez pour l'aéroport de Shoreside Vale et passez à l'arrière de la cour côté sud-est. Une autre camionnette se cache derrière deux bâtisses.

LOW-RIDER RUMBLE

Pour relever le défi de cette course illégale, il vous suffit de décrocher le téléphone public près de la Dog Factory à Trenton.

DEIMOS DASH

Décrochez le téléphone situé près du parking du stade à Aspatria sur Staunton Island pour débuter cette nouvelle mission de courses spécialement dédiées aux Deimos SP.

WI-CHEETAH RUN

Trouvez le téléphone sur Wichita Gardens ainsi qu'une Cheetah pour vous lancer plein gaz dans cette nouvelle session sportive.

RED LIGHT RACING

En décrochant le téléphone public de Chinatown à Portland, vous avez la possibilité de vous frotter aux meilleurs pilotes deux roues de la région.

TORRINGTON TT

A Bedford Point, une nouvelle course de motos vous attend en décrochant le téléphone marqué d'une lumière jaune.

GANGSTA GP

A Shoreside Vale, et plus précisément aux environs de Pike Creek. Longez la berge pour apercevoir la cabine téléphonique.

BONUS DES PAQUETS CACHÉS

Avoir le pistolet dans toutes toutes les planques : ramassez 10 paquets
Avoir le fusils a pompe dans toutes toutes les planques : ramassez 20 paquets
Avoir un gilet pare-balle dans toutes toutes les planque : ramassez 30 paquets
Avoir le MP5 dans toutes toutes les planques : ramassez 40 paquets
Avoir le Colt python dans toutes toutes les planques : ramassez 50 paquets
Avoir le M4 dans toutes toutes les planques : ramassez 60 paquets
Avoir le fusils sniper dans toutes toutes les planques : ramassez 70 paquets
Avoir le lance-flamme dans toutes toutes les planques : ramassez 80 paquets
Avoir le lance-roquettes dans toutes toutes les planques : ramassez 90 paquets
Avoir le 50.000$ dans toutes toutes les planques : ramassez 100 paquets

Grand Theft Auto : Vice City Stories

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être faites pendant le jeu. Si elles ont été correctement effectuées, un message apparaîtra à l'écran.

Avertissement : il est déconseillé d'enregistrer votre partie après avoir utilisé l'un de ces codes. En effet, on a observé des cas où la sauvegarde est alors corrompue et inutilisable. En outre, le jeu peut aussi planter. Si jamais cela se produit, éteignez la console et chargez une sauvegarde où vous n'avez pas triché.

Améliorer son personnage

Armes (rangée 1)
Gauche, Droite, ✕ , Haut, Bas, □ , Gauche, Droite

Armes (rangée 2)
Gauche, Droite, □ , Haut, Bas, △ , Gauche, Droite

Armes (rangée 3)
Gauche, Droite, △ , Haut, Bas, ○ , Gauche, Droite

250 000 $
Haut, Bas, Gauche, Droite, ✕ , ✕ , L, R

Armure au maximum
Haut, Bas, Gauche, Droite, □ , □ , L, R

Santé au maximum
Haut, Bas, Gauche, Droite, ○ , ○ , L, R

Augmenter le niveau de recherche
Haut, Droite, □ , □ , Bas, Gauche, ○ , ○

N'être jamais recherché
Haut, Droite, △ , △ , Bas, Gauche, ✕ , ✕

Améliorer ou modifier les véhicules

Détruire les voitures
L, R, R, Gauche, Droite, □ , Bas, R

Tenue de route améliorée
Bas, Gauche, Haut, L, R, △ , ○ , ✕

Les voitures sont noires
L, R, L, R, Gauche, ○ , Haut, ✕

Voitures chromées

Droite, Haut, Gauche, Bas, , , L, R

Faire apparaître des véhicules

Rhino tank
Haut, L, Bas, R, Gauche, L, Droite, R

Camion poubelle
Bas, Haut, Droite, , L, , L,

Changer des éléments graphiques du jeu

Temps ensoleillé
Haut, Bas, R, L, Droite, Haut, Gauche,

Temps clair
Gauche, Bas, R, L, Gauche, Haut, Gauche,

Temps couvert
Haut, Bas, L, R, Droite, Haut, Gauche,

Temps pluvieux
Gauche, Bas, L, R, Droite, Haut, Gauche,

Temps brumeux
Gauche, Bas, , , Droite, Haut, Gauche, L

Contenu multijoueur

Débloqué à 25%
Haut, Haut, Haut, , , , R, L

Débloqué à 50%
Haut, Haut, Haut, , , , L, R

Débloqué à 75%
Haut, Haut, Haut, , , , R, L

Débloqué à 100%
Haut, Haut, Haut, , , , L, R

Autres

Ecoulement du temps plus rapide
R, L, L, Bas, Haut, , Bas, L

Jeu plus rapide
Gauche, Gauche, R, R, Haut, , Bas,

Jeu plus lent
Gauche, Gauche, , , Bas, Haut, ,

Emeutes
R, L, L, Bas, Gauche, , Bas, L

Les piétons vous attaquent
Bas, , Haut, , L, R, L, R

Les piétons sont armés
Haut, L, Bas, R, Gauche, , Droite,

Un piéton monte dans votre voiture
Bas, Haut, Droite, L, L, , Haut, L

Les gens vous suivent
Droite, L, Bas, L, , Haut, L,

Ecran à l'envers
, , , L, L, R, Gauche, Droite

Se suicider
Droite, Droite, , , L, R, Bas,

VÉHICULES SECRETS

Angel Bike

Terminer la mission "Taking the Fall"

Limo

Terminer la mission "Kill Phill"

Little Willie

Terminer la mission "From Zero to Hero"

Quadbike

Terminer la mission "When Funday Comes"

RÉCOMPENSES

Munitions illimitées

Terminer le jeu à 100%

Voir les cut-scenes dans la suite Clymenus

Terminer le jeu à 100%

Grandia

© Game Arts 2010

+ D'INFOS FORUM

CODE DE LA PORTE

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

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Commencez par parler à Gantz, ramenez-lui le vieux tablier puis allez chercher les deux objets dans la ville et dans le refuge du nord-est). Donnez le tout à Gantz puis allez trouver son petit frère (celui qui s'enfuit) puis retournez le voir avant de parler au petit frère. Allez chercher l'épée de bois dans le coffre de la maison de Gantz une fois que vous aurez la clé, donnez lui puis allez dans votre propre maison.

Au matin, allez au musée au sud est de la ville pour parler avec le directeur puis aller au site archéologique de Saruto (au nord) grâce à la lettre qu'il vous donne. Allez jusqu'au camp militaire et suivez les officiers. Allez ensuite au bout du couloir en Y et appuyez deux fois sur le bouton (soyez prêt, un combat vous attendra à votre sortie).

Prenez ensuite à l'est depuis la maison de Justin vers Parm. Vous devrez trouver un passe pour prendre la bateau. Allez pour cela au bar où vous avez trouvé la clé du coffre de Gantz. Vous devrez finalement rencontrer Jin dans sa demeure en prenant le train (la broche de la mère de la petite fille est sur le plaque d'égout). Allez ensuite combattre dans la caverne pour prouver votre valeur à Jin (tuez tous les servants du roi avant de vous attaquer à lui) et vous obtiendrez le passe pour le bateau.

Le problème est que Sue est montée à bord sans autorisation. Vous devrez donc travailler sur le bateau pour éviter d'être jetés à la mer. Allez dans les quartiers de l'équipage (vous y dormirez dorénavant). Le premier jour, vous devrez aller dans les chambres des invités de marque (occupez-vous de Pui et nettoyez les saletés dans la salle de bain). Le deuxième jour, vous devrez laver le pont (gardez les jauges aussi hautes que possible). Le troisième jour, (nettoyage encore), vous rencontrerez Feena, que vous serez le seul à bien vouloir aider quand le vaisseau fantôme fera son apparition.

Allez à la guilde des aventuriers en arrivant à Parm et parlez avec tout le monde. Refusez ensuite de travailler pour Pakon et sortez de la ville pour retrouver Feena. Pakon viendra alors dans la tente de Feena pour l'enlever. Courrez à Parm, entrez par la porte de derrière de l'église et combattez Chang pour interrompre le mariage.

Une fois réunis, allez aux ruines d'Enjool au sud-est de Parm puis rencontrez Riete après le grand donjon. Partez ensuite à nouveau vers l'est jusqu'au bord du monde (le grand mur que personne n'a jamais franchi).

Vous rencontrerez ensuite un enfant blessé que vous devrez ramener à Feena. Allez chercher la fleur rouge pour le soigner près de la maison de Feena (en cassant la porte). Ramenez la au garçon et vous serez arrêté par l'armée. Recherchez l'enfant après votre évasion et suivez les conduits d'aération, passez la porte et allez jusqu'au 3 femmes. La dernière prononce le bon code (droite, droite, gauche, gauche, bas, haut, bas, haut). Ouvrez la porte, libérez le garçon et mangez la noisette pour pouvoir le comprendre.

Allez ensuite dans son village caché. Allez chercher le vin sacré pour l'ancien du village et l'armée fera alors son apparition. Prenez ensuite le trésor du village et préparez-vous à la fin du monde. Il vous faudra plusieurs jours pour arriver en haut (et les combats avec les oiseaux ne seront pas faciles). Sue va ensuite disparaître et vous devrez descendre de l'autre côté.

Avancez jusqu'à la maison de Gadoin (qui se joindra à vous) puis jusqu'à l'auberge pour parler à Gido. Il pleuvra à votre réveil et Gadion vous dira qu'il cherche un autre héros (vous) pour s'emparer du Trident sacré. Allez dans le palais et poussez les interrupteurs bleus/violets (mais pas les rouges). Feena choisira les étoiles et tout le monde devra se sauver du temple pour éviter l'éboulement.

Allez ensuite au village de Ganbo et parlez à l'ancien pour avoir des renseignements sur le bateau vers les tours jumelles au sud. Vous serez ensuite les héros de la fête du village jusqu'à ce qu'on vous envoie dans le volcan. Vous retrouverez Gadoin et Sue avant de combattre le dragon et de revenir au village.

En arrivant aux tours, vous voyagerez grâce à la pierre de Justin et vous serez séparés. Reite vous dira de partir à l'est à nouveau et Leen vous rendra la pierre juste avant votre départ. Sue se comportera bizarrement sur le chemin du retour et vous obtiendrez une nouvelle orbe pour vous déplacer plus rapidement. Emmenez ensuite Sue avec vous à Parm sur les conseils d'Alma.

Gadoin est retourné chez lui près du bout du monde et il vous provoquera en duel quand vous irez le chercher puis vous fournira le bateau de sa famille.
Vous serez ensuite interrompus par des sirènes qui vous demanderons de sauver leurs amis (il s'agit bien sur d'un piège). Vous toucherez terre après le combat avec le gros poisson.

Disque 2

Vous rencontrerez Rapp en arrivant sur la plage et il vous proposera de venir avec lui au village quand vous l'aurez aidé dans son combat. Vous visiterez ensuite l'ancien village de Kafoo qui a été transformé en pierre et apprendrez que c'est l'armée qui est l'auteur de ce crime. Vous devrez ensuite combattre Milda puis vous allier avec elle. Justin devra ensuite s'infiltrer à l'intérieur du bâtiment pour délivrer la créature gardée par Saki, Nana et Moi, puis combattre Gaia.

Prenez son œil après l'avoir battu puis retournez au village. L'armée arrive alors pour s'emparer de l'œil et Leen se révèle alors faire partie du peuple ailé. Justin et Feena s'évanouissent puis décident à leur réveil d'aller voir le bien aimé de Milda pour en apprendre plus.

Sur le chemin, vous trouverez l'entrée des cavernes (où vous ne ferez que des combats, difficiles d'ailleurs) puis vous devrez vous arrêter à l'oasis de Jeelpadon pour la nuit.

Arrivés au village, parlez aux trois érudits Darlin, Derlin et Dorlin puis allez chercher la corne du dernier au sud de Lene. Visitez les maisons fantômes pour récupérer la corne sur le sol de l'une d'entre elle. Ramenez lui sa corne et il vous dira que le médaillon que vous a donné Riete est l'une des entrées vers les deux grottes secrètes (sous Jeelpadon et à Alent). Vous n'avez plus qu'à retourner à Jeelpadon pour trouver le deuxième médaillon.

Jetez le médaillon dans la fontaine au centre de la ville. Allez ensuite au rendez-vous que vous propose la jeune fille et Gido vous demandera pourquoi vous voulez aller à Alent. Choisissez la deuxième réponse puis allez avec lui jusqu'à l'entrée et utilisez le médaillon.

De nombreux combats vous attendent dans la caverne, ainsi qu'un bon nombre de plate formes et autres obstacles qui vous mèneront néanmoins jusqu'au médaillon. Vous devrez par contre trouver une autre voie pour sortir car l'armée sera déjà sur vos talons mais Baal va réussir à s'emparer de Leen pour qu'elle réveille les peintures à l'entrée. C'est alors que Feena utilisera ses pouvoir pour transformer les golems en pierre mais elle sera malheureusement enlevée par Baal dans son vaisseau avant que Justin ne puisse intervenir.

Heureusement, vous disposerez d'une Raie Manta volante pour les poursuivre et vous arrivez finalement à les rejoindre. Une rude bataille vous attend à l'intérieur, commencez par tuer Milo puis courrez dans les couloirs pour essayer de

trouver Feena. Vous devrez d'abord combattre Baal (utilisez tous vos pouvoirs pour vous en sortir) puis lui donner la pierre quand il menacera de tuer Feena. Il vous jettera ensuite par dessus bord mais Feena sautera à votre suite pour vous sauver.

Retournez au village de Milda pour voir les 3 sages. Allez ensuite à la source au sud du village et ouvrez le passage pour être transporté dans l'espace. Pour entrer à Alent, vous devrez combattre à nouveau les 3 boss que vous avez déjà affrontés (ils seront beaucoup plus forts cette fois). Parlez ensuite avec Reite et elle se joindra à votre groupe.

Retournez ensuite à Lene pour parler à Dorlin puis partez en guerre contre le quartier général de l'armée dans les montagnes. Un coup d'état est en cours et les soldats ne vous attaquerons pas. Profitez-en pour trouver Myuren puis prenez le passage secret pour rejoindre Baal et le vaincre. Il est malheureusement possédé et Leen viendra vous sauver de l'expansion de Gaia.

Allez ensuite chercher Feena au camp et parlez à Leen qui vous expliquera son plan. Allez à Jeelpadon pour vous rendre compte de la situation (vous devrez combattre seul un guerrier de Gaia), puis Feena utilisera ses pouvoirs pour vaincre les forces de Gaia dans la région. Allez ensuite au quartier général de l'armée quand celle-ci commence à partir.

Allez voir Myuren dans la salle de commandement et vous aurez une longue conversation avec elle... De retour à Jeelpadon, allez voir Gido pour lui parler puis retournez chez Feena qui sera en fait déjà partie. Allez vite au camp de l'armée pour leur expliquer votre point de vue, mais vous n'arriverez cependant pas à empêcher leur départ. Retournez ensuite à Jeelpadon voir Gido et vous retrouverez vos amis. Les esprits fées vous ouvriront ensuite une porte vers leur royaume. Avancez à l'intérieur et récupérez les objets dans les coffres puis combattez le boss de l'endroit et les esprits se transformeront en épée.

Retournez au quartier général de l'armée et passez la porte qui s'est ouverte au fond.
De nombreux combats vous attendent dans la tour jusqu'à votre rencontre avec Myuren que vous devrez d'ailleurs affronter. Avancez ensuite de combat en combat jusqu'à Baal, puis Gaia elle-même pour le combat final (détruisez d'abord les 2 Megaia qui créent les tentacules).

AUGMENTER RAPIDEMENT LES MAGIES D'EAU

Près de la tour du typhon, vous trouverez des marécages qui infligent des dommages à vos personnages lorsque vous restez dedans. Restez-y volontairement puis soignez-vous a la chaîne avec le perso voulu. Retournez au cône pour remplir vos MP et recommencez autant de fois que vous le voulez.

Gretzky NHL

© Sony / 989 Sports

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES BONUS

Entrez **SHOENLOC** en guise de code.

GripShift

© Ubisoft / Sidhe Interactive 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

Allez dans les extras et faites : R, R, R, L, L, L.

Guilty Gear Judgment

© Majesco / Arc System Works 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER JUDGMENT

Pour débloquer ce personnage en mode Story, trouvez toutes les lettres du mot JUDGMENTcachées dans les coffres éparpillés dans le niveau 6-1.

NOUVELLES VERSIONS DES PERSONNAGES

Respectez les conditions indiquez pour débloquer de nouvelles versions de chaque personnage, sans avoir à faire des prouesses dans le mode Survival. Pour les choisir une fois débloqués, positionnez-vous dessus depuis le menu de sélection des personnages, faites Start pour choisir la version, et appuyez sur n'importe quel bouton pour valider.

Version Reload

Terminer le mode Arcade avec un personnage.

Version EX

Terminer la Mission 2 avec un personnage.

Version SP Color

Terminer la Mission 3 avec un personnage.

PERSOS CACHÉS (STORY MODE)

Anji Mito	Terminer le niveau 3-2 avec Slayer
Axel Low	Terminer le niveau 3-1 avec Chipp Zanuff
Baiken	Terminer le niveau 2-1 avec Millia Rage
Bridget	Terminer le niveau 2-1 avec Ky Kiske
Chipp Zanuff	Terminer le niveau 2-1 avec Sol BadGuy
Dizzy	Terminer le niveau 2-1 avec May
Eddie	Terminer le niveau 2-1 avec I-NO
Faust	Terminer le niveau 4-2 avec Sol BadGuy
Jam	Terminer le niveau 4-2 avec Potemkin
Johnny	Terminer le niveau 2-2 avec Dizzy
Potemkin	Terminer le niveau 3-2 avec Bridget
Slayer	Terminer le niveau 2-2 avec Millia Rage
Testament	Terminer le niveau 4-2 avec May
Venom	Terminer le niveau 3-1 avec Eddie
Zappa	Terminer le niveau 2-2 avec I-NO

NOUVEAUX MODES ARCADE ET MOM

Sur le menu principal, maintenez L tout en choisissant le mode Arcade ou le mode MOM pour affronter des personnages dorés. Vous pourrez aussi combattre contre Robo Ky, Kliff et Justice.

AFFRONTER LES PERSONNAGES EX

Dans Guilty Gear X 2 Reload, placez-vous sur le mode Arcade (ou sur le mode M.O.M.) et maintenez R avant de sélectionner ce mode. Vous affronterez alors les versions EX de tous les personnages.

PERSONNAGES DORÉS

A l'écran de sélection d'un personnage, appuyez sur L et R en même temps pour avoir sa version dorée.

Guilty Gear XX Accent Core Plus

© PQube / Arc System Works 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Justice

Terminer son mode Story.

Kliff

Terminer son mode Story.

AFFRONTER LES PERSONNAGES EX

Affronter les personnages EX en mode Arcade

Au menu principal, placez le curseur sur Arcade et maintenez le bouton Dust avant de lancer une partie.

Affronter les personnages EX en mode M.O.M

Au menu principal, placez le curseur sur M.O.M et maintenez le bouton Dust avant de lancer une partie.

COULEURS ALTERNATIVES

Personnages en version noire

Vous devez d'abord avoir accumulé plus de 48 heures de jeu ou bien terminé le mode Survival au niveau 1 000. Ensuite, choisissez la couleur Slash et sélectionnez votre personnage en appuyant sur la touche Dust.

Personnages en version or

Vous devez d'abord avoir accumulé plus de 48 heures de jeu ou bien terminé le mode Survival au niveau 1 000. Ensuite, choisissez la couleur Reload et sélectionnez votre personnage en appuyant sur la touche Dust.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES EX

Terminez leurs scénarios en mode Story en complétant tous les embranchements, ou bien battez-le en mode Survival.

MODE GG

Réussir les 30 défis du mode Mission.

Gun Showdown

© Activision / Neversoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VAINCRE REED

Vaincre Reed qui vous nargue du haut de son cheval n'est pas une mince affaire. Il ne lui faut en effet pas plus de quelques secondes pour abattre votre cheval, et le moindre temps mort lui permet de regagner de la vie. Toutefois, il existe une méthode toute bête pour le vaincre. Commencez par le faire venir près de l'embarcation en l'éperonnant à l'aide de votre cheval, puis, dès que Reed aura abattu votre monture, collez-vous contre la sienne et frappez-le au couteau sans interruption. Vous devriez avoir largement assez de flasques pour regagner de la vie lorsque vous jauge arrive dans le rouge, et Reed ne bougera même pas pour vous échapper.

VAINCRE DUTCHIE

Dutchie vous vise avec une mitrailleuse gatling depuis le train. Avant de vous en prendre à lui, mettez-vous à couvert derrière les rochers et descendez de cheval. De là, vous pourrez viser un à un les cavaliers avec le fusil. Ensuite, concentrez-vous sur les hommes positionnés sur le train en utilisant le tir éclair ou la visée du fusil. Lorsqu'il ne restera plus que Dutchie, prenez un cheval et foncez vers lui en lui tirant dessus à l'aide du tir éclair. De cette façon, vous aurez le temps de le cribler de balles pendant qu'il détruit votre cheval. Cherchez ensuite un autre cheval et répétez l'opération (tir éclair sans interruption + flasques) pour en venir à bout.

CHEAT CODES

Choisissez "Profil" dans le menu principal, puis "Nom" et entrez un des codes suivants (un son confirmera la réussite de l'opération) :

`allies`	Débloquer Jenny
`badlands`	Niveau bonus en deathmatch
`barton`	Munitions illimitées en mode histoire
`campbell`	Augmenter les capacités des chargeurs
`hunter`	Tous les chapitres en mode quick play
`nedwhite`	Toutes les armes en mode histoire (sauf la dernière)
`quivira`	Accélérer le rythme des tirs

Gundam : Gihren's Greed : The Axis Menace

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM

FACTIONS

Flotte de Delaz

Terminer la mission "Earth Federation Forces".

Axe de Glemy

Terminer la mission "Haman Karns Axis".

Neo Zeon de Casval

Terminer la mission "Earth Federation Forces".

Neo Zeon de Char

Terminer la mission "Neo Zeon Of Casval".

AEUG de Quattro

Terminer la mission "Anti Earth United Government".

Titans de Scirocco

Terminer la mission "Titans".

Gundam Assault Survive

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PRIMES DE DÉBUT DE PARTIE

Empocher 100 000 G

Si vous avez une sauvegarde d'un autre épisode de Gundam Battle (Tactics/Chronicle/Universe) sur votre Memory Stick, vous pourrez acheter des items secrets coûtant 0 G dans le magasin. Vous recevrez 100 000 G pour chacun de ces objets.

Empocher 250 000 G

Si vous avez une sauvegarde de la démo de Gundam Assault Survive sur votre Memory Stick, vous pourrez acheter un item secret coûtant 0 G dans le magasin, juste après avoir créé votre personnage. Vous recevrez 250 000 G.

MODE FREEDOM

Terminez la mission 18 en utilisant Kira (Zaft) 5 fois. Allez ensuite au mode VS Battle et paramétrez la limite de temps à 1 minute en utilisant 5 fois Kira (Zaft) comme pilote.

NOUVEAUX GUNDAM

GNR-001D GN Arms Type-D

Utiliser 15 fois Gundam Dynames avec n'importe quel pilote.

GNR-001E GN Arms Type-E

Utiliser 15 fois Gundam Exia avec n'importe quel pilote.

Justice Gundam

Utiliser 10 fois Asuran dans son Aegis Gundam après avoir terminé la plupart des missions.

V2 Assault Buster Gundam

Utiliser 10 fois Usso Ewin avec V2 Gundam.

V2 Gundam

Terminer les missions Extra UC0123.

Gundam Battle Chronicle

© Bandai / Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE CAPTURE

Mener à bien tous les scénarios.

STAT LIMITER

Obtenez un rang S ou SS dans toutes les missions de chacune des 7 factions.

POINTS BONUS

100 points

Terminez l'ensemble des tutoriaux pour que tous vos MS reçoivent 100 points de bonus.

200 points

Ayez une sauvegarde de Gundam Battle Royale sur votre UMD pour que tous vos MS reçoivent 200 points de bonus.

300 points

Ayez une sauvegarde de Gundam Battle Tactics sur votre UMD pour que tous vos MS reçoivent 300 points de bonus.

Gundam Battle Universe

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

POINTS MS BONUS

200 Points MS

Terminez toutes les missions de tutorial.

200 Points MS

Ayez une sauvegarde de Gundam Battle Royale sur votre Memory Stick.

300 Points MS

Ayez une sauvegarde de Gundam Battle Chronicle sur votre Memory Stick.

MOBILE SUITS À DÉBLOQUER

F-91 Gundam F91 et XM-07 Vigna Ghina

Finir la mission EX : Formula Project

MA-04X Zakrello

Utiliser le MA-05 Bygro dans au moins 5 missions

MAN-08 Elmeth

Utiliser le MAN-03 Braw-Bro dans au moins 5 missions

MS-05B Zaku I 3S

Utiliser le MS-05B Zaku I dans au moins 5 missions

MS-05B Zaku I RR

Utiliser le MS-07B Gouf dans au moins 5 missions

MS-06R-1A Zaku II [R1A]

Utiliser le MS-05B Zaku I 3S dans au moins 5 missions

MS-14A Gelgoog AG

Utiliser le MS-09R Rick-Dom AG dans au moins 5 missions

MS-14B Gelgoog [HM] JR

Utiliser le MS-06R-2 Zaku II [R2] dans au moins 5 missions

MS-14B Gelgoog [HM] SM

Utiliser le MS-06R-1 Zaku II [R1] dans au moins 5 missions

MS-14C Gelgoog Cannon

Utiliser le MS-14A et le MS-06K Zaku Cannon dans au moins 5 missions chacun

MS-14S Gelgoog [S]

Utiliser le MS-14A Gelgoog dans au moins 5 missions

MSA-0011[EXT] Ex-S Gundam

Finir la mission EX : Extra-Ordinary Strength

MSM-04G Juaggu

Utiliser le MSM-10 Zock dans au moins 5 missions

MSN-02 Perfect Zeong

Utiliser le MSN-02 Zeong dans au moins 5 missions

ORX-013 Gundam Mk-V

Finir la mission EX : Get Out SpaceNoid

Qubeley

Obtenir le rang S sur les deux routes de la dernière mission de Neo Zeon 0088 : "Soldier, Again"

RX-104FF Penelope

Finir la mission EX : Penelope

RX-105 Xi Gundam

Finir la mission EX : Bright Hassaway

RX-93 Nu Gundam DFF

Finir la mission EX : Soaring Hi-Nu Gundam

XMA-01 Lafressia

Finir la mission EX : Lafressia Project

BONUS CACHÉS

Hi-Nu Gundam

Terminer la mission EX : Last Shooting.

Limiteur NT

Obtenir au moins le rang S pour toutes les missions (y compris le smissions EX) et pour les 11 factions du jeu.

Limiteur de Terrain

Obtenir au moins le rang S pour toutes les missions (y compris le smissions EX) et pour les 11 factions du jeu.

Mission : "Last Shooting"

Terminer toutes les missions EX.

Stats illimitées

Améliorer une unité (stats dans le jaune), puis l'utiliser 10 fois pour débloquer cette option pour cette unité.

Gundam Memories

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MODE MISSION

Pour débloquer le mode Mission, vous devez terminer n'importe lequel des trois scénarios en mode Situation (Unicorn, Seed Destiny ou 00).

RÉCOMPENSES DU MODE SURVIVAL

Dans tous les cas, vous devez avoir terminé toutes les missions jusqu'au rang 5, puis lancer une partie en mode Survival.

MS 0 Gundam

Rang 3 en mode Survival, choisir la mission verte

MS Akatsuki Gundam

Rang 3 en mode Survival, choisir la mission bleue

MS Astray Blue Frame

Rang 4 en mode Survival, choisir la mission bleue

MS Astray Red Frame

Rang 5 en mode Survival, choisir la mission bleue

MS Blast Impulse

Rang 1 en mode Survival, choisir la mission bleue

MS Blue Destiny 2 Gundam

Rang 1 en mode Survival, choisir la mission rouge

MS Blue Destiny 3 Gundam

Rang 2 en mode Survival, choisir la mission rouge

MS Delta Plus Gundam

Rang 3 en mode Survival, choisir la mission rouge

MS DX Gundam

Rang 5 en mode Survival, choisir la mission jaune

MS Garrazo

Rang 1 en mode Survival, choisir la mission verte

MS Grahams Brave Commander

Rang 5 en mode Survival, choisir la mission verte

MS Gundam Airmaster

Rang 2 en mode Survival, choisir la mission jaune

MS Gundam F90

Rang 5 en mode Survival, choisir la mission rouge

MS Gundam Nataku

Rang 3 en mode Survival, choisir la mission jaune

MS Kshatriya Gundam

Rang 4 en mode Survival, choisir la mission rouge

MS Leopard Destroy Gundam

Rang 1 en mode Survival, choisir la mission jaune

MS Reborn Gundam

Rang 4 en mode Survival, choisir la mission verte

MS Seravee Gundam

Rang 2 en mode Survival, choisir la mission verte

MS Sword Impulse

Rang 2 en mode Survival, choisir la mission bleue

MS Tallgeese III

Rang 4 en mode Survival, choisir la mission jaune

Gurumin : Une Aventure Monstrueuse

© 505 Games / Falcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES À DÉBLOQUER

Armure
Offrez 30 médailles d'or à Hyperbolic en mode débutant.

Costume de travail
Achevez le Boss Rush en mode Hard.

Déguisement de léopard
Obtenez la bonne fin en mode Crazy.

Déguisement de singe
Obtenez la bonne fin en mode Beginner.

Infirmière
Terminez le Boss Rush en mode Happy.

Kimono
Modifiez la date de la PSP pour qu'elle soit située entre le 1er et le 7 janvier.

Maillot de bain
Achevez le Boss Rush en mode Crazy.

Père Noël
Modifiez la date de la PSP pour qu'elle soit située entre le 25 et le 31 décembre.

Pyjama
Obtenez la bonne fin en mode Normal.

Robe chinoise
Obtenez la bonne fin en mode Hard.

Robe de princesse
Offrez 30 médailles d'or à Hyperbolic en mode Normal.

Samuraï
Offrez 30 médailles d'or à Hyperbolic en mode Crazy.

Sorcière
Offrez 30 médailles d'or à Hyperbolic en mode Happy.

Tenue de femme de ménage
Achetez au moins un item au distributeur des "Spinach Caverns - Shadow Grotto".

Tenue d'entraînement
Achevez le Boss Rush en mode Beginner ou Normal.

Uniforme d'écolier
Obtenez la bonne fin en mode Happy.

Vampire
Offrez 30 médailles d'or à Hyperbolic en mode Hard.

Half-Minute Hero

© Marvelous Entertainment / Opus 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES BONUS

Knight 30

Terminer les modes Hero 30, Demon King 30 et Princess 30.

Hero 300

Terminer le mode Knight 30

Hero 3

Terminer le mode Hero 300

SOUND TEST

Pour débloquer le Sound Test, vous devez terminer le mode Hero 3 puis appuyer sur Select pour écouter les musiques du jeu.

Heatseeker

© Codemasters / IR Gurus 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AVION TOP SECRET

Pour débloquer cet avion ainsi que l'arsenal The Big One, vous devez terminer la dernière mission (Final Count Down) en remplissant les objectifs optionnels Pilot et Ace.

Héros de la Ligue des Justiciers

© Eidos Interactive / Warner Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez la pause, puis maintenez L + R et faites :

20 boucliers gratuits
Haut, Haut, Bas, Bas

25 boosts
Gauche, Droite, Gauche, Droite

Invincibilité
Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Aptitudes au maximum
Droite, Bas, Droite, Bas

Energie illimitée
Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche

Tout débloquer
Bas, Gauche, Haut, Droite

MISSIONS CHALLENGE

Terminez le jeu en difficulté moyenne.

Hexyz Force

© Atlus / Sting

+ D'INFOS FORUM

SOUND TEST & GALERIE

Terminer le jeu une fois.

VIDÉOS

Obtenir le cristal mémoire de l'arène des abysses du dragon pour débloquer la galerie des vidéos.

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu une fois, sauvegardez votre partie et rechargez le fichier pour recommencer le jeu. Terminez-le une seconde fois pour débloquer le mode Difficile.

GALERIE DES ENNEMIS

Obtenir toutes les données de scan de l'arène des abysses du dragon.

GALERIE DES OBJETS

Atteignez le niveau 50 avec votre personnage principal puis parlez à Bigabu Beaze à Glutchfort pour recevoir l'encyclopédie des objets et le titre de "furious fighter".

Hitman Reborn ! Battle Arena

© Marvelous Entertainment

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Future Kyoya Hibari

Terminer le mode Story une fois.

Future Mukuro Rokudo

Terminer le mode Story deux fois.

XANXUS

Terminer le mode Story une fois.

Hokuto no Ken : Raoh Gaiden

© Interchannel Inc.

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC KENSHIRO

Après avoir terminé le mode Story une fois, lancez une nouvelle partie en mode Story en choisissant l'option Continue. Terminez le jeu pour débloquer le personnage de Kenshiro.

Hot Brain

© Midway 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE CONTENU

Si les 15 exercices sont accessibles dès le départ, il faudra débloquer les niveaux de difficulté du mode Entraînement au fur et à mesure. Chaque niveau de difficulté vous oblige à atteindre un certain niveau de réussite pour débloquer le niveau suivant.

CHEAT CODES

Lancez une nouvelle partie et entrez le code **Cheat** pour booster la température du cerveau sur les 5 catégories et pour qu'il ne reste plus qu'un objectif à valider dans chaque épreuve.

Hot Wheels : Ultimate Challenge

© Zoo Digital / Raylight Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES VÉHICULES

Blastous	Réussir le défi Challenge Turbo
Brutalistic	Réussir le défi High Performance
Bully Goat	Réussir le défi Extreme Racing
BurlEsquE	Réussir le défi Ultimate Challenge
Cul8r	Réussir le défi Challenge Turbo
Diesel Boy	Réussir le défi Ignition
Firestorm	Réussir le défi Ultimate Challenge
Formul8tor	Réussir le défi High Performance
Itso Skeenie	Réussir le défi Burning Wheels
Low-C CT	Terminer le Survival en Hard
Mid drift	Réussir le défi Burning Wheels
Paradigm Shift	Réussir le défi Ignition
Pharoahdox	Réussir le défi Extreme Racing
Preying Menace	Réussir le défi Ultimate Challenge
Quad Rod	Terminer le Survival en Medium
Symbolic	Terminer le Survival en Easy

Ikki Tôsen : Xross Impact

© Marvelous Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SECRETS

Ryû Gentoku

Terminer le mode Story de Seito en Normal ou Hard.

Ryû Moutoku

Terminer le mode Story de Kyosho en Normal ou Hard.

Ryû Sonsaku

Terminer le mode Story de Nanyou en Normal ou Hard.

CHOIX DE L'ATTAQUANT

Chuubou

Maintenez L + R avant de commencer la mission.

Goei

Maintenez L avant de commencer la mission.

Kakouton

Attaquant par défaut (ne maintenir aucun bouton).

Seji

Maintenez R avant de commencer la mission.

Ikki Tousen : Eloquent Fist

© Marvelous Interactive

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Ryu Gentoku

Terminer le mode Arcade avec Gentoku.

Ryu Hakufu

Terminer le mode Arcade avec Hakufu.

Saji Genpou

Terminer le mode Arcade avec n'importe quel personnage.

BONUS

Galerie

Terminez le mode Arcade avec un personnage pour débloquer sa galerie.

Plus de Continues

Terminez le mode Story trois fois.

Second mouvement spécial

Atteignez le niveau 10 avec un personnage pour débloquer son 2ème mouvement spécial (L +).

Nouvelles tenues

Terminez le mode Arcade avec un personnage pour débloquer 3 nouvelles tenues pour ce personnage. Sélectionnez-les en appuyant sur L ou R à l'écran de sélection en mode Arcade.

Nouvelle animation de victoire

Battez un boss avec un mouvement spécial (L + ou L +).

Indiana Jones et le Sceptre des Rois

© LucasArts / Amaze Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX CONTRE-LA-MONTRE

"Treasure Room" (contre-la-montre)

Terminer chaque niveau en Facile.

"Bottomless Pit" (contre-la-montre)

Terminer chaque niveau en Normal.

"Harem" (contre-la-montre)

Terminer chaque niveau en Difficile.

Infected

© Majesco / Planet Moon 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Bloodrayne

Terminer toutes les missions ou bien obtenir une médaille d'or sur la mission 33.

Chimaira

Eliminer un zombie près de l'affiche du groupe Chimaira (mission 29).

Père Noël

Terminer toutes les missions.

Slipknot (0 à 8)

Eliminer un zombie près de l'affiche du groupe Slipknot (missions 5, 7, 10, 13, 16, 20, 23, 26, 31).

AVATAR 1$

Allez sur l'écran Customize Officer et placez-vous sur l'avatar 1$. Maintenez R et faites-le pivoter entièrement deux fois, puis stoppez-le lorsqu'il vous tourne le dos. Appuyez alors sur , , , , , . Le message "Winner Unlocked!" apparaît et vous retournez automatiquement au menu principal. Revenez à l'écran Customize et achetez l'avatar.

Invizimals

© Sony / Novarama 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVIZIMALS SPÉCIAUX

Sur la carte du monde, **maintenez Select et faites : Haut, Droite, Bas, Gauche**. Un endroit secret apparaîtra. Allez-y et capturez les 4 Invizimals spéciaux qui s'y trouvent.

Iron Man

© Sega / Secret Level 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMURES SPÉCIALES

Armure Mark I

Terminer la mission 1

Armure Mark II

Terminer la mission 2

Armure Mark III

Terminer la mission 4

Armure Classic

Terminer la mission 6

Armure Rouge et Or

Terminer la mission 9

Armure Furtive

Terminer la mission 11

Armure de titane

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Jak and Daxter : The Lost Frontier

© Sony / High Impact Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DES ORBES PRÉCURSEURS

Récupérez le nombre d'orbes précurseurs indiqué pour débloquer le bonus correspondant.

Vidéos

Vidéos de l'acte I	5 orbes
Vidéos de l'acte II	5 orbes
Vidéos de l'acte III	5 orbes

Artworks

Croquis des personnages	5 orbes
Croquis des ennemis	5 orbes
Croquis des véhicules	5 orbes
Croquis des environnements	5 orbes

Divers

Bouc pour Jak	3 orbes
Brassard phénix	10 orbes
Casque de Kaiser pour Dark Daxter Kaiser	7 orbes
Casque de combat pour Dark Daxter	3 orbes
Casque de foot pour Dark Daxter	5 orbes
Désactiver la sécurité	30 orbes
Eco de Dark Daxter infini	45 orbes
Epuisement d'énergie	15 orbes
Grande barbe	7 orbes
Grosse tête pour Jak	10 orbes
Grosse tête pour les ennemis	15 orbes
Invincibilité	80 orbes
Main de monstre	30 orbes
Moustache	5 orbes
Munitions infinies pour Jak	60 orbes
Munitions infinies pour l'avion	50 orbes
Pavillon noir	20 orbes
Pouvoir Eco infini	45 orbes
Tempête	20 orbes
Vision Sasparilla	20 orbes

DÉBLOQUEZ LE VAISSEAU "JAGUAR"

Le vieux Vin avait construit ce vaisseau dans le but de s'échapper de son île, malheureusement, il a explosé en vol et cinq morceaux se sont éparpillés à travers la bordure.

1) Il y en a un à la bordure, au dessus d'un arbre prés de la station d'atterrage.
2) Un autre se trouve en dessous des rochers de l'île de la bordure.
3) Il y en a un à chute lointaine : derrière le galion se trouve plusieurs piliers précurseurs. Au milieu se trouve une partie du vaisseau.
4) Au fond du secteur zéro, tout à l'est de la carte se trouve une autre partie du vaisseau, en face d'un rocher métallique.
5) Un autre à la station de recherche, à l'ouest de la carte, près de la station d'atterrissage.

Lorsque vous avez réuni les cinq pièces, rendez-vous à l'épée du fantôme, dans le hangar. Tym assemblera les pièces et vous pourrez piquer une petite virée dans le ciel.

Jeanne d'Arc

© Sony / Level-5

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE CIMETIÈRE

Après avoir terminé le jeu, sauvegardez votre partie et chargez ce fichier pour avoir accès à une nouvelle carte, le cimetière. Rendez-vous au colysée et terminez 10 combats afin d'obtenir un accessoire spécial que vous ne pouvez pas équipper. Revenez au cimetière en possession de l'accessoire, et vous aurez droit à une scène bonus.

Juiced Eliminator

© THQ / Juice Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES CIRCUITS

Allez dans le menu Extras > Cheats et tapez le code **PIES**.

EXTREME NITROUS

Obtenez un score de 100% en mode Carrière pour débloquer la série Extreme Nitrous.

Kamen Rider : Climax Heroes Ouz

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Scissors

Terminer 1 fois le stage 14.

Ouja

Terminer 2 fois le stage 14.

Nega Den-O

Terminer 3 fois le stage 14.

Ryuga

Terminer 4 fois le stage 14.

Dark Kabuto

Terminer 5 fois le stage 14.

Odin

Terminer 6 fois le stage 14.

Garren

Débloquer tous les personnages hormis WCAX.

WCAX

Débloquer Garren, allez dans le mode Arcade, choisir le dernier emplacement vide et appuyer sur le bouton de sélectiona aléatoire. Terminer le mode Arcade avec WCAX pour le débloquer de açon permanente.

STAGE 14

Terminez le stage 13 pour débloquer le stage 14 ainsi que l'option de sélection des niveaux.

Kazook

© Xplosiv / Monte Cristo Multimédia 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ETRE RICHE

Pour gagner 100 000 dollar, entrez **MONEYSUX** en guise de nom de personnage.

Key of Heaven

© Sony / Climax Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJETS TÉLÉCHARGEABLES

Connectez-vous dans la section Téléchargements et entrez l'un des codes suivants pour obtenir certains objets.

`zoeuiss`	Genbu 6 dan Bugei
`ydkvcex`	Accessoire Seima
`ptiuquc`	Byakko Kenpu 31
`qucmtkb`	Kirin Kenpu 31
`rkjulvj`	Epée Miracle
`aietmaw`	Accessoire Seima
`jticgek`	Bracelet Seima
`lfiynvg`	Boucle Seima
`otkciet`	Broche Seima
`xktmvut`	Anneau Seima
`kakeiti`	Seiryu Kenpu 31
`myuicei`	Suzaku Kenpu 31

NEW GAME +

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie pour pouvoir recommencer en conservant vos parchemins, votre équipement et votre inventaire. Vous aurez d'ailleurs le kenpu Pure San'yuan parmi vos parchemins Bugei.

Killzone Liberation

© Sony / Guerrilla 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMPÉTENCES À DÉBLOQUER

Vous pouvez accéder à la sélection des compétences en appuyant sur sur l'écran de sélection des armes. Les compétences étant des bonus qu'il faut débloquer, il est utile de préciser quelle est la méthode à suivre pour les avoir. En l'occurence, il faut gagner un certain nombre de points en complétant des challenges. Voici le nombre de points nécessaire pour obtenir chacune des compétences :

50% de santé en plus
300 Points

Placemenent de C4 plus rapide
100 Points

3 emplacements de grenades
020 Points

3 emplacements de grenades fumigènes
140 Points

3 emplacements de seringues
060 Points

4 emplacements de mines
220 Points

Pouvoir porter autant de munitions que l'on veut
480 Points

Dommages corps-à-corps doublés
260 Points

Désamorçage de mines deux fois plus rapide
180 Points

Votre ami a 50% de santé en plus
340 Points

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Cobar
Terminez le jeu en mode difficile.

Metrac
Terminez le jeu en mode facile, normal et difficile.

Stratson
Gagnez 100 parties multijoueur (ad-hoc ou infrastructure).

EXTRAS

Artworks 1

Terminer la campagne solo 3-4 en Normal

Cobar (personnage multi)

Terminer la campagne solo 4-4 en Difficile

Evelyn (personnage multi)

Terminer la campagne solo 4-4 en Normal

Fiches des personnages 1

Terminer la campagne solo 1-1 en Facile

Fiches des personnages 4

Terminer la campagne solo 4-4 en Facile

Jukebox

Terminer la campagne solo 2-4 en Normal

Wallpaper 1

Terminer la campagne solo 1-4 en Facile

Kingdom Hearts : Birth by Sleep

© Square Enix 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE DERNIER ÉPISODE

Vous devez récupérer les 13 rapports de Xehanort tout au long du jeu avec les trois personnages :
-Il y a 4 rapports cachés dans le scénario de Terra : *le rapport n°2, le rapport n°5, le rapport n°8 et le rapport n°11*.
-Il y a 5 rapports cachés dans le scénario de Ventus : *le rapport initial, le rapport n°1, le rapport n°9, le rapport n°10 et le rapport n°12*.
-Il y a 4 rapports cachés dans le scénario d'Aqua : *le rapport n°3, le rapport n°4, le rapport n°6 et le rapport n°7*.

Une fois les 13 rapports obtenus, le jeu proposera de créer une sauvegarde à l'écran de fin de jeu pour pouvoir jouer à cet épisode.

Si les 13 rapports sont obtenus après avoir terminé les différents scénarii, vous devrez battre à nouveau le boss de fin du protagoniste ayant récupéré un rapport manquant pour pouvoir mettre à jour le "journal de la trinité" via la sauvegarde de fin du jeu.

TROUVER LE BOSS SECRET

Après avoir terminé le dernier épisode, rendez-vous au Cimetière des Keyblades pour trouver une sphère des ténèbres. Examinez-la pour affronter le boss secret.

DÉBLOQUER LA FIN SECRÈTE

En Débutant

Impossible d'obtenir cette fin.

En Standard

Il faut terminer tous les scénarii du jeu (y compris le dernier épisode) et compléter intégralement les journaux de chacun des personnages.

En Expert

Il faut terminer tous les scénarii du jeu (y compris le dernier épisode).

En Critique (version occidentale uniquement)

Il faut terminer tous les scénarii du jeu (y compris le dernier épisode).

TOUS LES TROPHÉES

Vous pouvez voir les trophées que vous avez débloqués depuis le menu principal.

Trophée 1

Faire 99 999 pas.

Trophée 2

Cumuler 33 333 munnies.

Trophée 3

Eliminer 9 999 Nescients (Unversed).

Trophée 4

Jouer plus de 80 heures (voir le compteur dans Archives du Trio).

Trophée 5

Terminer tous les scénarios en mode Expert ou Critique.

Trophée 6

Terminer l'un des trois scénarios.

Trophée 7

Activer le style de commande "Chance Glaciale" 30 fois. Pour cela, il suffit de manger des glaces, et ce style apparaîtra aléatoirement.

Trophée 8

Terminer tous les défis de l'arène.

LES RAPPORTS DE XEHANORT

Rapports du scénario de Terra

Rapport 2

Terminer le monde "Jardin Radieux".

Rapport 5

Terminer la mission "Patrouille sinistre" de l'Arène des Mirages.

Rapport 8

Assister à la deuxième série d'événements dans le monde "Contrée du Départ".

Rapport 11

Battre le boss final.

Rapports du scénario de Ventus

Rapport original

Terminer le monde "Contrée du Départ".

Rapport 1

Se trouve dans le monde "Espace profond" à l'endroit appelé "Sortie Deck".

Rapport 9

Obtenu automatiquement à "Disneyville".

Rapport 10

Battre le boss final.

Rapport 12

Dans un coffre de la Nécropole des Keyblades.

Rapports du scénario d'Aqua

Rapport 3

Dans un coffre de la maison de Merlin au "Jardin Radieux".

Rapport 4

Obtenu après avoir visité la "Tour Mystérieuse".

Rapport 6

Terminer le monde "Domaine Enchanté".

Rapport 7

Battre le boss final.

SECOND BOSS OPTIONNEL (SPOILER)

Ce boss n'est visible que sur les versions américaines et européennes du jeu. Pour le trouver, vous devez avoir vaincu le premier boss optionnel. Ensuite, chargez une partie dans laquelle vous avez accès à la Contrée du Départ pour assister à une scène à l'issue de laquelle vous affronterez ce boss mystérieux.

EXPÉRIENCE FACILE

Pour gagner de l'expérience facilement, assez tôt dans le scénario de chaque personnage, vous devez mixer les commandes suivantes pour obtenir la capacité Marche EXP. En l'activant, vous gagnerez alors automatiquement 1 point d'expérience à chacun de vos pas. Notez que d'autres fusions peuvent vous permettre d'obtenir le même résultat.

Glacier (lvl max)+ Rafale (lvl max)+ cristal abondant = Glacier+ *(avec Marche EXP)*

ECRASER LES ENNEMIS

Pour gagner beaucoup de temps lorsque vous combattez, surtout avec Ventus qui possède une force de frappe réduite, utilisez et abusez de la commande Mini. De cette façon, vous pourrez réduire la taille de tous vos adversaires, y compris les plus gros, et vous n'aurez qu'à leur marcher dessus pour les éliminer en quelques secondes.

VAINCRE VANITAS SENTIMENT AVEC VENTUS

Fabriquez deux sorts Tornade (lvl max) en mixant un Aimant X (lvl max) et une Rafale X (lvl max). Envoyez une première tornade dès le début du combat pour que Vanitas soit pris dedans et perde la moitié de sa vie. Lancez ensuite votre deuxième tornade au moment le plus opportun pour réduire ses points de vie à 1 HP. Il ne vous reste plus qu'à lui porter un coup de Keyblade juste après la seconde Tornade pour battre votre adversaire.

VAINCRE VANITAS SENTIMENT AVEC AQUA

Pour battre Vestiges de Vanitas (ou Vanitas Sentiment) avec Aqua, prenez la glace permettant d'utiliser le style Afflux Magique 2 fois d'affilée, ainsi que 2 potions, et infligez-lui le coup de grâce du style plusieurs fois. Vous serez invincible durant cette attaque.

SOLUTION COMPLÈTE

Personnage: Terra

La Contrée du Départ

Le jeu commence par l'épreuve du symbole de maîtrise pour devenir Maître de la Keyblade. Détruisez les orbes de lumière incarnés par les maîtres " Eraqus " et " Xehanort ". Utilisez les attaques rapides et les styles de commandes pour neutraliser l'ennemi. Gardez un oeil sur la barre de santé d'Aqua et de Ventus. Dès que vous terminez la mission, vous apprenez un nouveau style de commande : " Impact critique ". Suivez les explications affichées à l'écran pour apprendre les manipulations.

Après la cinématique, vous aurez un lien-D avec Ventus et Aqua et la chasse aux commandes de la Contrée du départ sera débloquée. Vous êtes maintenant dans l'espace et un seul monde est actuellement disponible: le Domaine Enchanté, allez-y.

Le Domaine Enchanté

Neutralisez les monstres et profitez-en pour améliorer vos styles de commande. Ne suivez pas le monstre de la cinématique, ouvrez d'abord le trésor à votre gauche pour prendre une Potion puis prenez l'allée de droite et récupérez le Cristal vibrant dans le coffre à votre gauche, en haut de la colline. Revenez ensuite au chemin emprunté par le Nescient. Prenez le Sticker ballon en face et le trésor qui contient la magie Glacier à votre gauche. Sauvegardez si vous voulez, ensuite continuez tout droit.

Traversez le pont et avancez vers le château en neutralisant tout les Nescients sur votre passage.

Récupérez le trésor Gravité nulle à l'entrée, à droite, puis neutralisez les monstres. Au milieu de la salle en haut se trouve le Sticker Riri, vous pouvez le récupérer soit en projetant un monstre dessus avec un Slam-aérien, soit en revenant à ce stage lorsque vous aurez appris le Super saut et la glissade aérienne (il faut juste effectuer un super saut du haut de l'escalier puis faire des glissades aériennes successives jusqu'à atteindre le sticker). Ouvrez enfin le trésor en bas de l'escalier pour obtenir un Ether et celui au fond de la salle à gauche pour une Potion. Montez les escaliers et dirigez-vous vers le grand couloir. Avancez et tuez tous les monstres qui s'opposent à vous puis prenez l'allée de droite et ouvrez le coffre qui contient de l'Ether. Revenez à gauche et prenez le couloir qui vous mène à une porte fermée par des ténèbres. Utilisez votre Keyblade pour l'ouvrir. Après la cinématique, vous obtenez un lien-D Maléfique. Ouvrez le trésor Carte des lieux en face du lit d'Aurore puis entrez dans la cheminée et récupérez le sticker Ballon volant et les deux trésors en face ; Recette attaque et Morphée.

Placez les Potions et les Ethers dans votre JDC et dirigez-vous vers la salle d'audience où vous attend votre premier Boss Maître tisserand.

Plusieurs parties de son corps peuvent être touchées : la roue, l'aiguille, etc... Toutefois, restez concentré sur le boss lui-même. Celui-ci peut vous paralyser à l'aide d'un fil, appuyez sur la touche Croix à plusieurs reprises pour vous libérer. Lorsqu'il saute, il crée une onde de choc en retombant sur le sol, éloignez-vous de son ombre et sautez au dernier moment pour esquiver. Profitez de la fin de chaque saut pour enchainer quelques attaques. Glissez lorsqu'il lance sa roue dans votre direction et, lorsque vous entamez sa dernière barre de vie, votre adversaire s'évanouit. Profitez de l'occasion pour enchainer un combo puis reculez. Après sa furie passagère, il dispose alors d'une nouvelle attaque : il charge comme un cheval vers vous, appuyez sur Carré au bon moment pour parer. Les attaques au corps à corps peuvent s'avérer dangereuses. Une fois un combo exécuté, appuyez sur la touche Carré vers une direction pour vous éloigner de lui et de son attaque rotative. Lorsque vous êtes à cours de potions et de santé n'hésitez pas à utiliser le lien-D avec Aqua.

Une fois la mission terminée, vous obtenez une case supplémentaire, un style de commande Poussière de diamant et une Keyblade Astre féerique.

De retour dans l'espace, vous avez maintenant le choix pour votre prochaine destination : la Contrée du Départ, la Forêt des Nains ou le Palais des Rêves.

Retour à La Contrée du Départ

Arrivé au sommet, un Cristal apaisant se trouve sur la gauche au niveau d'un pont détruit. Dans la zone suivante, le Sentier de montagne, deux coffres se trouvent sur votre droite, dans un renfoncement et contiennent un Cristal vibrant et une Potion +. Le dernier coffre de cette zone se trouve sur la droite du petit pont qui mène à la zone suivante et vous offre la magie Stop. Utilisez enfin le point de sauvegarde pour repartir.

Le Palais des Rêves

Eliminez les Nescients et, après la cinématique, retournez en arrière près de la fontaine et entrez dans la zone suivante. Au fond à droite, vous trouverez une nouvelle technique de Tir visé appelée Orage et le Sticker cône que vous pouvez obtenir en sautant. Rebroussez chemin et allez vers le château.

Vous atteignez la Cour du château. Ouvrez un coffre sur votre droite pour récupérer une Commande de magie Somni. Dirigez-vous ensuite vers le point de sauvegarde, un coffre se trouve à proximité et contient une Carte. Un autre coffre contient un Cristal vibrant se cache au nord, à droite du grand escalier. Empruntez maintenant ces derniers pour porter une nouvelle fois secours à Cendrillon qui encerclée par les Nescients. Passez le couloir en protégeant cette dernière, veillez à ce qu'elle ne subisse pas de dégâts. Vous arrivez devant un grand escalier, protégez une fois encore la jeune fille jusqu'au sommet et appuyez sur la touche Croix pour mettre fin à cette mission d'escorte. Vous obtenez la compétence Contre puissant (pensez à l'activer).

Une fois que vous incarnez Terra à nouveau, dirigez-vous vers le balcon de gauche pour ouvrir un coffre contenant un Cristal apaisant. Retournez sur vos pas et continuez tout droit jusqu'au second coffre au fond, vous y récupérerez une Potion +. En bas des escaliers, partez à droite pour trouver un troisième coffre et récupérez ainsi une commande de combat Diskobolos. Empruntez la sortie sud pour retourner dans le couloir où vous aviez escorté Cendrillon et sortez dans la Cour. Sur votre droite, vous trouvez un coffre contenant un Cristal ressourçant. Retournez sur vos pas et, dans la salle de l'escalier, empruntez le chemin de droite pour ouvrir un autre coffre sous l'escalier contenant une Potion et passer dans la zone suivante. Un Sticker Ballon volant s'y trouve mais il est trop élevé pour le moment (Super saut nécessaire). Continuez votre chemin pour arriver dans une salle où se trouvent un point de sauvegarde, un coffre contenant une Commande de magie Foudre et un Mog. Profitez de sa présence pour acheter l'indispensable magie Soin et n'oubliez pas de la placer dans votre JDC. Lorsque vous êtes prêt, passez par l'ouverture entre les rideaux.

Attaquez tout d'abord les instruments pour empêcher le Chef d'orchestre de s'en servir contre vous. Profitez de votre nouvelle compétence pour parer leurs coups et contre-attaquer. Ce Nescient peut envoyer les trois instruments à l'attaque, ils vous encerclent et foncent sur vous en même temps. Utilisez votre Parade ou glissez pour vous éloigner d'eux. Une fois les instruments détruits, passez au boss. Il peut se servir de son bâton pour vous attaquer en le faisant tournoyer. Il peut aussi vous envoyer des éclairs. Lorsqu'il saute, sautez à votre tour pour esquiver l'onde de choc produite par le boss. Eloignez-vous quand il est entouré d'une aura noire et qu'il s'énerve.

Lorsque vous l'aurez battu, vous obtenez la Chasse aux commandes du Palais des Rêves, la Keyblade Coup de minuit et le lien-D de Cendrillon. Une fois de retour sur la carte des mondes, retournez au Château des Rêves pour récupérer le dernier coffre du monde Cristal fugace, situé sur le balcon où vous aviez rencontré le boss.

La Forêt des Nains

Quittez la pièce pour traverser les souterrains. Récupérez un Ether dans le petit coffre au fond. Continuez votre chemin jusqu'au fond de la zone sans vous soucier pour le moment du four à bulles sur votre droite. Vous tombez sur un nouveau coffre et récupérez une Lettre-ballon sur la gauche près d'une fiole de couleur. Un four se trouve à proximité, mais il est pour le moment inactif. Revenez au premier four à bulles pour sauter au niveau supérieur. Le coffre face à vous dissimule un Nescient, le second à gauche contient une Potion. Continuez tout droit jusqu'à la prochaine zone.

Face à vous se trouve une roue, attaquez-la pour ouvrir la grille derrière vous. Suivez le chemin jusqu'au coffre Potion et

une nouvelle roue. Notez la présence d'un Sticker Loulou en hauteur, à proximité de la grille, plus bas (compétence d'action Glissade). En frappant la roue, une seconde grille s'ouvre encore plus bas, sautez pour vous y rendre avant la fin du temps imparti. Un coffre se trouve en haut du petit escalier et vous offre une Recette parade. Une autre grille vous empêche d'accéder aux coffres situés derrière elle. Pour l'ouvrir, refaits la même procédure sauf qu'après avoir frappé la deuxième roue, dépêchez-vous de redescendre, de passer la grille ré-ouverte puis la suivante qui était précédemment bloquée. Vous pouvez maintenant ouvrir les deux coffres et ainsi obtenir la commande de combat Taille venimeuse et la magie Brasier. Cette dernière en poche, retournez au four inactif de la zone précédente.
Utilisez-la dessus pour l'allumer et vous permettre de sauter au niveau supérieur où vous trouvez une nouvelle technique de Tir visé, Salve enflammée dans un coffre, ainsi que quelques Nescients. Retournez ensuite sur vos pas et quittez les souterrains.

Une fois à l'air libre, ouvrez le coffre à proximité pour obtenir une Potion. Cette zone contient un Mog, un point de sauvegarde et un second coffre Cristal apaisant situé en haut d'un grand escalier. Sous ce même escalier, dans un petit renfoncement se trouve la Carte. Lorsque vous êtes prêt, passez la grande porte en bois.

Affrontez le groupe de Nescients pour obtenir la compétence Glissade aérienne. Ouvrez le coffre au nord-ouest contenant un Cristal affamé, retournez au Château après avoir récupéré un Sticker ballon près de l'entrée de la forêt. A l'aide de votre nouvelle capacité, vous pouvez atteindre le dernier coffre de ce monde situé dans la petite cour fermée au sud-ouest de la carte, en hauteur. Montez en haut de l'escalier et glissez une première fois en l'air puis une seconde fois vers la droite pour atterrir sur le petit muret. Placez-vous ensuite au niveau de l'arche (le point le plus haut), sautez et glissez à nouveau en direction du coffre. Ce dernier contient une puissante Commande de magie de feu : Brasier X fission. Si vous avez quelques difficultés, attendez d'obtenir le Double saut pour atteindre plus facilement le muret à l'entrée. Retournez voir la Reine, vous êtes alors transporté à l'intérieur de son miroir !

Il s'agit d'un ennemi pour le moins inhabituel que vous devez affronter. Lorsqu'il s'entoure d'une aura violette, attendez qu'il s'approche doucement en zigzaguant et parez au bon moment. Appuyez alors sur la touche indiquée pour contre-attaquer. Utilisez la même technique lorsque votre adversaire charge rapidement dans votre direction. Il peut également disparaitre sous le sol et se multiplier ensuite soit pour vous encercler, soit pour s'aligner sur deux lignes droites. Esquivez les sphères que chaque visage envoie et les boules d'énergies violettes qu'il crache en volant au dessus de vous en glissant. Attaquez ensuite le visage qui sourit.

Vaincu, le miroir vous libère, vous obtenez la Keyblade Mine de joyaux et le style de commande Tempête de feu en récompense. Quittez enfin les lieux.

La Tour Mystérieuse

A l'extérieur, vous pouvez ouvrir trois coffres pour obtenir une commande Soin, une lettre-ballon et un Cristal vibrant. Entrez dans la tour et ouvrez le coffre face à vous pour mettre la main sur une Recette magie. Montez le grand escalier pour rencontrer Yensid.

Vous quittez ensuite automatiquement la Tour. En revenant dans l'antichambre du sorcier, vous trouverez un Sticker ballon en hauteur (Super saut nécessaire). Le Jardin Radieux est à présent accessible.

Le Jardin Radieux

Vous arrivez dans un monde récurrent de la série, et pourtant nouveau, le Jardin Radieux. Comme d'habitude, à peine sur le sol, des Nescients vous attaquent. Eliminez-les pour poursuivre l'aventure. Vous trouverez deux coffres dans cette zone, une Potion et une Potion+, ainsi qu'un Sticker ballon volant près de la grille nord (Super saut nécessaire). Suivez ensuite le chemin emprunté par Maître Xehanort.

Merlin l'Enchanteur apparait devant vos yeux, laissant derrière lui le livre de Winnie l'Ourson. Après le lui avoir rendu, examinez-le pour obtenir la Chasse aux commandes de la Forêt des Rêves Bleus. Récupérez un Cristal chatoyant dans le coffre avant de sortir pour voir un Nescient géant passer devant vous. Ouvrez le coffre qui est à l'extérieur pour obtenir la Carte. Dans cette même zone se trouvent un point de sauvegarde et un Mog.

Suivez ensuite le seul chemin disponible pour arriver devant une immense fontaine. Récupérez le Panacée dans le coffre du coin sud-est puis utilisez les jets d'eau pour grimper d'un niveau. Après le deuxième saut, dirigez-vous vers la droite et utilisez le jet d'eau (vous ne pouvez apercevoir que l'extrémité du jet) pour monter au niveau supérieur. Sautez vers la droite (utilisez une Glissade en l'air pour plus de sécurité) pour atteindre deux coffres gardés par des Nescients. Récupérez ainsi un Cristal fugace et une Commande Déferlement Foudre. Un Sticker Tac se situe en hauteur, le long du mur, à l'est (Super saut et Glissade aérienne). Reprenez votre ascension pour atteindre le côté gauche de la carte jusqu'à la sortie.

Dans cette nouvelle zone, suivez le chemin montant, un coffre contenant une Commande de magie Esuna se trouve au bout. Continuez ensuite à monter jusqu'à la machine, derrière laquelle se trouve la magie Black-out, dans un coffre. Suivez le passage sur l'eau vers le sud et n'oubliez pas la Potion +, sur la gauche. Dans la zone suivante, vous retrouvez vos amis Aqua et Ventus pour affronter ensemble un Nescients géant.

Pour la première partie du combat, Triarmure, comme son nom l'indique, est un assemblage de trois Nescients : une tête, des bras et des pieds. Il commence par lancer plusieurs boules de feu en l'air. Enchainez deux ou trois coups avant de vous écarter pour parer. Il vole ensuite vers vous en vous infligeant d'importants dégâts, la parade reste la meilleure solution contre cette attaque. Il dispose également d'un rayon laser qu'il utilise en tournant autour de la zone de combat, passez au travers avec une Glissade. Après avoir subi un certain nombre de dégâts, il sépare les différentes parties de son corps. Elles commencent chacune par vous attaquer en tournoyant rapidement, utilisez la Parade à chaque fois. Les pieds créent des ondes de choc en rebondissant sur le sol. La partie Hélice (anciennement les bras) peut vous prendre pour cible et lancer des lasers à répétition, parez pour les renvoyer. La Tête quant à elle, s'élance dans les airs et redescend en piqué. Dès qu'une partie est éliminée (les pieds ou les bras), les deux parties restantes peuvent s'associer en créant un laser central. Ne passez pas au travers et attaquez la partie restante en dehors de la tête (celle-ci est la dernière à éliminer, elle ne perd ses HP qu'une fois seule). Seule, la Tête peut toujours tirer des lasers ou concentrer son énergie en un seul rayon qu'elle diffuse sur tout le terrain en tournoyant. Exécutez une roulade pour passer en dessous. Lorsqu'elle tournoie rapidement sur elle-même, elle projette plusieurs boules de feu sur la zone, courez pour les esquiver.

Ventus vous remet un ticket d'entrée à Disneyville et vous aurez comme récompense le style de commande Brise-roche. Retournez sur la place centrale et passez par l'ouverture au sud de la carte. Sauvegardez avant de continuer votre route.

Dans ce nouvel espace, deux coffres ; une Commande de magie Brasier+ et un Cristal vibrant se situent respectivement à gauche et à droite en longeant les murs. Un sticker Avion vous attend au fond de la zone, devant la grille (Super saut nécessaire). Entrez ensuite dans le monument central.

A l'image de son futur Simili, Braig se téléporte au niveau supérieur dès le début du combat et vous prend pour cible. Il utilisera cette technique à de nombreuses reprises. Arrangez-vous pour ne jamais rester dans son viseur et esquivez les salves. Mais vous pouvez aussi vous montrer plus agressif en restant face à lui et en parant ses tirs. Cela aura pour effet de les lui renvoyer. Après deux attaques renvoyées, Braig redescend et vous attaque au corps à corps (ou presque). En effet, votre adversaire se montre très rapide et se sert de ses deux pistolets pour tirer plusieurs salves. Il peut aussi se suspendre la tête en bas, pour tirer. La technique est simple : parez chacune de ses attaques pour les lui renvoyer ou pour contre-attaquer s'il est assez proche de vous. Dès que l'occasion se présente, profitez de la fin d'une série pour enchainer un combo pendant qu'il recharge. Braig se téléporte plusieurs fois, verrouillez-le pour le retrouver rapidement. Lorsqu'il rassemble de l'énergie, éloignez-vous et préparez-vous à glisser pour esquiver son attaque. Il peut également se déplacer autour de vous en tirant plusieurs salves successives, parez le premier tir et continuez à parer jusqu'à la fin pour résister.

Après la scène cinématique, vous obtenez la Commande de tir visé Volée obscure, une Case supplémentaire et le Rapport de Xehanort 2. Avant toute chose, retournez au Jardin Radieux pour récupérer les deux derniers coffres, situés à l'endroit de votre combat contre Braig. Vous obtenez ainsi une Mégapotion et un Cristal chaotique.

Disneyville

A partir du stand de courses, courez droit devant vous sans emprunter l'escalier pour le moment. Tout au bout, après

être passé sous le pont, vous obtenez la compétence Croc-vengeur en ouvrant le coffre. Revenez maintenant en arrière et montez l'escalier. Passez sur le pont et récupérez un Cristal abondant dans le coffre avant de gravir un nouvel escalier. Continuez sur votre gauche pour arriver sur la place centrale. Ouvrez les deux coffres pour obtenir une Potion et la Carte. Frappez la boîte aux lettes pour obtenir la commande Confettis. Dirigez-vous vers la bouche d'égout qui se trouve près du point de sauvegarde.

Suivez le chemin droit devant et récupérez la magie Foudre dans le coffre au fond. Le coffre suivant est en réalité un Nescient. Une seconde magie Foudre vous attend au fond de la salle, près d'une étrange machine qu'il faut recharger à l'aide d'attaques électriques. Pour cela, soit vous appliquez la magie foudre puis vous attaquez avec des combos rapides jusqu'à ce que votre style de commande devient Eclair (vous obtiendrez ce style lorsque vous atteindrez l'expérience 221, plus tard), soit vous placez 4 magies Foudre dans votre JDC et vous les appliquez successivement jusqu'à ce que la machine se charge.
Cela active l'ensemble des mécanismes de la salle. Montez alors sur l'élévateur en forme de tête de Mickey à l'est puis sautez sur la plateforme à votre gauche où se trouvent deux coffres, une Mégapotion et la Commande de tir visé Zéro absolu. Revenez sur l'élévateur et sautez sur l'engrenage suivant. Notez la présence d'un Sticker Pat Hibulaire plus bas, face à la machine. Pour l'attraper, laissez vous tomber et utilisez votre Glissade aérienne. Revenez sur l'engrenage et grimpez sur la main qui se déplace.

Sur l'engrenage suivant, effectuez la même chose sur la droite en faisant attention à la tête de Mickey qui peut vous pousser plus bas. Sautez sur les différentes mains avant qu'elles ne partent pour atteindre une plate-forme où se trouvent deux coffres contenant un Cristal chaotique et une Recette action (sautez et glissez pour les atteindre). Descendez et remontez sur l'élévateur puis sur l'engrenage. Sautez à nouveau sur la main qui vous amène à l'engrenage suivant. Sur place, dirigez-vous à gauche en sautant sur une nouvelle main puis sur un engrenage tournant. Continuez ainsi jusqu'à la sortie en prenant garde aux mécanismes de têtes de Mickey qui peuvent vous faire tomber. Utilisez la Glissade pour plus de sécurité. Sautez ensuite sur la plate-forme, ouvrez le coffre pour gagner un Panacée et sortez.

Traversez le long couloir jusqu'à arriver dans une grande pièce colorée. Montez l'escalier et sautez dans le tube. Vous êtes alors la bille d'un flipper géant ! A l'aide des gâchettes et des rebonds, rendez-vous sur la plate-forme à gauche pour récupérer la magie Gravité nulle+ dans un coffre. Un autre coffre qui contient la commande Courte pause, se situe au centre du flipper. Allumez les quatre boules rouges en touchant les bumpers marqués d'une couronne pour ouvrir le passage. A présent, rebondissez jusqu'à atteindre le sommet du flipper et atterrir sur une plate-forme, à droite. Un coffre se trouve au fond, vous y récupérez une commande Slam aérien. Sortez ensuite par l'ouverture au centre du flipper en ouvrant le coffre, un Cristal chaotique s'y trouve.

Vous voilà de nouveau à l'extérieur, ouvrez le coffre qui se situe sur votre gauche pour obtenir une commande de combat Taille jackpot. Sautez sur les caisses à proximité et observez le sticker cône au loin, sur une plate-forme en hauteur. Revenez le chercher lorsque vous aurez les commandes d'action Super saut, Glissade aérienne et Impact sonique.

Retournez maintenant au stand de course et parlez à Tic et Tac pour commencer une course sur votre Keyblade. L'épreuve n'est pas très difficile, veillez à bien prendre le raccourci au milieu de la course en passant dans le premier cercle rouge. Vous pouvez attaquer vos adversaires lorsque la cible apparait. Ralentissez pour prendre les virages. Attention aux deux tornades en fin de course. Une fois la première place acquise et le Capitaine Justice écarté, vous débloquez les Courses folles dans l'Arène des Mirages. Après les félicitations de la Reine, vous obtenez la Chasse aux commandes de Disneyville. Vous pouvez revenir à ce monde pour améliorer vos capacités en réalisant les autres épreuves.

Le Colisée de l'Olympe

Aidez Hercule à se débarrasser des Nescients. Une fois le travail accompli, faites plus ample connaissance avec le jeune homme. Sortez de la zone en direction du Colisée. Trois coffres sont à ouvrir avant de pénétrer dans le Colisée : l'un sur le côté gauche près des panneaux d'affichage (une Mégapotion), l'autre derrière les pieds d'une statue (une commande de combat Frappe enflammée) et le dernier derrière des colonnes à côté des portes du Colisée (une Recette méga attaque). Un Sticker ballon se trouve derrière les colonnes de droite (Super saut nécessaire).

Entrez au colisée et ouvrez le coffre pour récupérer la Carte. Vous pouvez également sauvegarder ou acheter de nouvelles commandes. Parlez à Hadès pour entamer un tournoi en dix rounds. Chaque round est limité par le temps, n'en perdez donc pas, surtout avec les Ecorcheurs blindés. Utilisez notamment vos Parades/Contre-attaques, votre commande de tir visé (utile pour les Rounds 7 et 10) ainsi que le Style Impact critique.

Une fois les dix rounds remportés, vous obtenez un bonus HP et une nouvelle compétence d'action : Impact sonique : votre glissade peut maintenant occasionner des dommages à vos ennemis. Sauvegardez et parlez à nouveau à Hadès pour affronter un mystérieux soldat.

Zack attaque principalement à l'épée, parez ses coups pour contre-attaquer. Lorsqu'il saute, glissez plus loin ou sautez à votre tour pour esquiver l'onde de choc. Il peut également vous envoyer des boules d'énergie violettes ou un éclair au sol que vous pouvez facilement esquiver en glissant pour vous rapprocher de lui et enchainer quelques combos.

Le combat n'est pas terminé, cette fois, Zack se montre beaucoup plus agressif et rapide. Il peut toujours provoquer une onde de choc en lançant son épée au sol ou invoquer des boules d'énergie. Parez-les pour contre-attaquer immédiatement à l'aide de la commande Réaction. Esquivez les météores qu'il invoque en glissant. Lorsqu'il s'entoure d'une aura violette en levant son épée, il s'apprête à lancer plusieurs attaques successives. Tentez de parer la première et continuez jusqu'à la fin de son enchainement. Profitez ensuite du laps de temps pendant lequel il tente de reprendre le contrôle de lui-même pour attaquer. Vous pouvez utiliser une commande de tir visé lorsqu'il s'apprête à la lancer pour bénéficier d'une invincibilité temporaire, si vous craignez qu'il vous mette KO.

Vous remportez un lien-D avec " Zack " et la Keyblade Symbole de héros.

Espace profond

Alors que vous traversez l'espace sur votre Keyblade, un groupe de Nescients vous barre la route. Neutralisez-les tous, suivez les touches indiquées en bas de l'écran à gauche. Ne craignez rien, ces montres sont faciles à gagner.

Eliminez alors les Nescients ayant fait irruption dans le vaisseau. Dans le hangar où vous vous trouvez, utilisez les différents élévateurs pour ouvrir les cellules (la technique Glissade est utile pour atteindre certaines plates-formes). Cinq coffres sont à récupérer : un Cristal vibrant, une Mégapotion, la commande d'action Super saut, un Mégaéther et une commande de combat Explosion brutale. Un Sticker ballon volant se trouve sous la plate-forme où vous avez obtenu la commande de combat. Sortez pour pouvoir sauvegarder votre partie et récupérer la Carte dans la salle suivante. Activez ensuite le téléporteur au centre.

Dans la prochaine zone, éliminez les Nescients et ouvrez le coffre pour obtenir une Potion+. Dirigez-vous ensuite vers le sas, au nord. Une nouvelle phase en vaisseau Keyblade s'enclenche pour traverser. Vous pouvez vous servir des tours sur les côtés pour éliminer les Nescients. Dirigez-vous de l'autre côté, au nord pour rentrer.

A l'intérieur du hangar, ouvrez les deux coffres sur la droite (un Cristal abondant et un Cristal ressourçant). Au dessus de la machine, au fond, se trouvent deux canons, parez leurs tirs pour les renvoyer à leurs destinataires. Sautez sur les caisses violettes près des coffres pour atteindre un niveau supérieur. Entrez dans la zone suivante où se trouvent un point de sauvegarde et un coffre contenant la magie Mine carrée. De retour au hangar, activez la machine anti-gravité. Les différents blocs se soulèvent et vous pouvez les atteindre facilement en sautant. Montez ainsi jusqu'à la plate-forme au nord-ouest où se trouvent deux autres canons. Au coin opposé, au nord-est, se trouve une autre plateforme avec un coffre, utilisez les caissons roses et la Glissade pour l'atteindre. La magie Foudre+ en main, revenez de l'autre côté et sortez.

Dans cette nouvelle pièce circulaire se trouvent trois coffres : deux sur des petites plates-formes à mi-parcours (un Cristal fugace et un Cristal affamé), le dernier se trouve tout en bas de la pièce et renferme une Mégapotion. Activez ici la machine anti-gravité pour atteindre la porte du niveau supérieur.

Dans la pièce de droite, récupérez la Potion+ dans le coffre. Vous pouvez sauvegarder et faire quelques achats auprès du Mog. Revenez ensuite dans le couloir et prenez l'autre porte, au sud-ouest. Tournez tout de suite à droite pour trouver un coffre (un Ether), continuez ensuite votre chemin jusqu'au fond pour trouver une Potion+ et un Sticker OVNI.

Passez ensuite la porte à proximité pour rencontrer l'Expérience 626, mais aussi votre prochain boss : l'Expérience 221. Cette petite bête électrique peut créer une onde électrique autour d'elle. Elle se déplace tout autour de la pièce et peut s'approcher rapidement de vous pour vous électrocuter. Parez alors au bon moment pour l'en empêcher. Lorsqu'elle se place au centre de la pièce, elle crée des sphères électriques qu'elle envoie dans différentes directions. Parez-les pour les lui renvoyer. Elle peut s'infiltrer dans les deux bras mécaniques de la zone pour vous tirer dessus, attaquez-les pour l'en déloger. Profitez qu'elle soit étourdie pour l'attaquer. Sautez lorsqu'elle crée une grosse sphère de lumière qu'elle lance au sol, rendant une partie de celui-ci électrique.

Vous obtenez la Keyblade Vol en hyperespace, le lien-D de 626 et la Chasse aux commandes de l'Espace profond.

Le monde du Pays Imaginaire est à présent disponible. Avant de vous y rendre, retournez dans l'Espace profond pour récupérer les deux coffres manquants, dans les couloirs menant à l'endroit où vous aviez affronté l'Expérience 221. Descendez dans la Salle de contrôle, prenez à droite, la porte au fond est désormais ouverte.
Récupérez sur votre gauche un Cristal vibrant et une magie Zappeur plus loin dans le couloir. Avec votre nouvelle commande d'action Super saut, pensez à refaire un petit tour dans les mondes précédents pour récupérer quelques Stickers.

Le Pays Imaginaire

Dès votre arrivée, vous rencontrez le Capitaine Crochet et Mr. Mouche encerclés par les Nescients. Après leur avoir porté secours et discuté avec eux, ouvrez le coffre de la zone (un Cristal abondant) et continuez par le seul chemin possible. Vous trouvez un point de sauvegarde, un Mog et deux coffres renfermant une Potion+ et la Carte. Deux chemins s'offrent à vous, dirigez-vous tout d'abord à gauche pour découvrir la Réserve indienne. Eliminez les Nescients puis sautez sur le trampoline pour frapper le totem et récupérer une magie Foudre X. Retournez ensuite dans la zone du point de sauvegarde et prenez le passage au nord. Une Potion+ se cache dans un coffre près de l'arbre, continuez ensuite votre route.

Dans la zone suivante, continuez tout droit. Poursuivez en éliminant les Nescients jusqu'au nord. Vous trouvez un Mégalixir dans un petit coffre sur la gauche, en sautant sur le morceau de terre après l'eau. D'ici, vous pouvez attraper le Sticker arc-en-ciel à l'aide des commandes d'action Super saut, Glissade aérienne et Impact sonique. Le second coffre qui est encore plus grand cache un Nescient. Dirigez-vous au nord pour dénicher une magie Gravité nulle X dans un autre coffre.

Revenez en arrière jusqu'à la grande étendue d'eau. Ici, vous trouvez un Elixir sur un îlot à l'est et un autre coffre dans une petite caverne tout près en nageant (une commande de combat Brume sombre). Montez ensuite sur la falaise rocheuse au centre et sautez pour atteindre la sortie au nord.

Récupérez la Potion+ du coffre au fond et montez par la gauche. Détruisez les rochers qui bloquent le passage. Vous apercevez un coffre un peu plus loin qui n'est en réalité qu'un Nescient. Détruisez le rocher du mur qui est à proximité pour révéler un coffre contenant une magie Brasier X. Montez sur la falaise au centre puis sautez et glissez en direction du coffre pour obtenir une Mégapotion. Remarquez une sortie près du palmier au même niveau à droite. Sautez dans sa direction pour retourner dans la zone précédente, mais au niveau supérieur. Sur place, se trouvent deux coffres, le plus gros cache un Nescient, le plus petit vous offre une commande de combat Géo-impact. Descendez et sortez au nord.

Un nouveau point de sauvegarde et un coffre (Ether) vous attendent. Traversez la grande étendue jusqu'au prochain coffre (Potion+) et prenez la barque pour vous rendre sur le Rocher du Crane. Récupérez un Panacée dans un coffre tout au fond puis sautez au dessus et à droite. Progresser d'une plateforme à l'autre jusqu'au sommet. Empruntez la sortie, le coffre dissimule un Nescient. Ouvrez le suivant qui se trouve au bout (Mégalixir) et sautez en direction des coffres de l'autre côté (une commande de combat Ars Solum et un Cristal chaotique) à l'aide de la Glissade aérienne et de l'Impact sonique (si vous ratez l'occasion, pensez à revenir plus tard). Empruntez la sortie près du coffre pour retourner à l'entrée du Rocher du Crâne où vous attend un Sticker Tic. Revenez en arrière et sautez au fond de la caverne pour déclencher une scène.

Peter vole autour de vous pendant la majeure partie du combat et descend en piqué par moment pour attaquer. Esquivez lorsqu'il s'approche entouré et contre-attaquez. Lorsqu'il redescend à votre niveau, profitez-en pour enchainer

les combos. Il peut également vous attaquer à répétition avec sa dague. Le combat s'arrête lorsque vous lui réduisez sa barre de vie de moitié. Vous obtenez le lien-D de Peter Pan et le style Charge armée.

Alors que vous sortez de la caverne, vous entendez des cris. Retournez-y pour affronter une horde de Nescients. . Le tir visé fera des merveilles pour en venir à bout, les ennemis sont faibles mais surveillez tout de même vos HP. Une attaque groupée peut se révéler dangereuse. Vous obtenez une Keyblade Rameau de fée et une case supplémentaire.

L'Ile du Destin

Terra quitte le Pays Imaginaire pour se rendre sur un autre monde, l'Ile du Destin. Après sa rencontre avec deux jeunes garçons, vous obtenez la Keyblade Terres condamnées. Les Terres funestes sont à présent disponibles et vous obtenez la Chasse aux commandes du Pays Imaginaire.

Avant de poursuivre l'aventure, retournez au Pays Imaginaire pour récupérer une Recette méga magie et un Cristal chatoyant dans les derniers coffres en plus du sticker Fifi, dans l'arbre des Garçons Perdus désormais accessible.

Arrivé sur les terres funestes, vous retrouvez Maître Xehanort. Vous obtenez le Style de combat Impulsion sombre. Rendez-vous ensuite dans la Contrée du Départ.

La Contrée du Départ

Dès le début du combat, Terra bénéficie de son nouveau Style de combat, l'Impulsion sombre. Ce Style pourra être activé à chaque fois que votre jauge de Commande sera remplie. Profitez-en pour infliger un maximum de dégâts à Eraqus. L'attaque finale de ce Style vous plonge au sol pour ressortir à proximité de votre adversaire. Les attaques d'Eraqus sont assez dangereuses, parez-les autant que possible ou esquivez-les en glissant. Suivez donc cette technique lorsqu'il charge vers vous rapidement, Keyblade en avant. Il peut également lancer une sphère de lumière dans votre direction, parez-la pour la lui renvoyer et glissez vers lui pour contre-attaquer. Lorsqu'il s'entoure d'une aura lumineuse et que la zone devient plus sombre, il s'apprête à invoquer des épées de lumière qui peuvent se décliner en trois attaques: soit il les lance dans plusieurs directions, dans ce cas, utilisez votre Parade. Elles peuvent aussi former plusieurs rayons lumineux sur la zone de combat, sautez au dessus lorsque l'un d'eux s'approche de vous. Enfin Eraqus saute en l'air et jette les épées sur le sol, créant trois tornades de feu qui se dirigent vers vous. Esquivez en glissant vers elles.

Vous obtenez la Keyblade Faux du chaos et le Rapport de Xehanort 8. Allez maintenant en direction de la Nécropole des Keyblades.

Arène de Mirage

Mais avant ça, profitez de votre niveau assez puissant pour vous rendre à l'Arène de Mirage et récupérer le rapport de Xehanort N°5 en éliminant le Geôlier de fer II. Pour cela, il faut jouer hors ligne, dirigez-vous vers la machine, appuyez sur créer ensuite choisissez le mode arène. Vous devez terminer tous les scénarios disponibles.

La Nécropole des Keyblades

Retournez-vous pour apercevoir un coffre contenant une Mégapotion. Tournez ensuite à gauche, dans l'impasse, pour récupérer un Elixir au fond. Revenez ensuite sur vos pas et continuez votre route jusqu'au coffre contenant la Carte.

Dans la zone suivante, plusieurs tornades vous barrent la route. Si l'une d'elles vous touche, vous serez transporté à l'intérieur pour affronter des Nescients. Faîtes le tour du pilier central pour mettre la main sur deux coffres (une Mégapotion et une commande d'attaque Coupe vent). Un sticker cône se trouve à proximité. Deux autres coffres se trouvent à gauche (un Mégalixir) et à droite (un Mégaéther) de la sortie. Continuez à avancer pour trouver un point de sauvegarde et un Mog. Préparez-vous avant la suite, il s'agit de votre dernière chance de sauvegarder ou de synthétiser vos meilleures commandes. Lorsque vous êtes prêt, avancez dans le long couloir rocheux vers la lumière.

Xehanort se montre moins agressif que son apprenti. Il se contentera de profiter d'une attaque de ce dernier pour

prendre part au combat en se téléportant vers vous. Il peut alors soit attaquer à la Keyblade, soit invoquer trois sphères de glaces ou faire apparaitre des piliers d'énergie autour de vous. Ces techniques sont assez simples à esquiver et à parer. Concentrez-vous donc sur Vanitas. Après un de vos combo, Vanitas disparait puis réapparait sous vos pieds, glissez pour esquiver. Il peut également invoquer trois boules de feu, parez-les pour les lui renvoyer. Surveillez vos HP et n'hésitez pas à vous éloigner pour vous soigner.

Vanitas parti, vous êtes seul face à Xehanort. Attendez qu'il s'approche de vous pour attaquer, parez et contre-attaquez à chaque fois. Il disparait ensuite au loin et pour préparer une attaque de foudre. Vous pouvez parer ou esquiver en glissant. Xehanort peut également utiliser une tornade de Keyblade. Celle-ci glissera tel un serpent vers vous, glissez jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Quand Xehanort vous envoie une boule d'énergie bleutée, parez-la. Lorsqu'il lève sa Keyblade en l'air, il fera émerger du sol un immense pic rocheux, glissez alors pour esquiver. Il peut aussi invoquer des blocs de glace qu'il lance dans plusieurs directions. Il a la fâcheuse habitude de se téléporter pour esquiver et contre-attaquer, mais il se montre malgré tout assez lent et vous pourrez enchainer quelques combos.

Dans le troisième duel, votre adversaire se montre très agressif et dispose d'un éventail d'attaques impressionnantes. L'astuce étant de parer autant que possible et de contre-attaquer aussitôt, sans enchainer de combos ensuite. Xehanort utilise également le Shoot Lock de Terra qui lui permet d'utiliser la Keyblade comme canon et de tirer une grosse boule d'énergie explosive. Esquivez-la en glissant au loin. Lorsqu'il lève sa Keyblade et fait apparaitre plusieurs blocs rocheux en l'air, préparez-vous à les parer, la glissade ne permettant pas d'aller assez vite pour survivre. Mais la Parade n'est pas infaillible, vous pouvez être touché par l'explosion provoquée par un météore qui frappe le sol à proximité.
Une astuce consiste à activer un Shoot Lock à ce moment pour être invulnérable le temps de l'attaque. Attention car ce boss peut se soigner. Déplacez-vous constamment et parez autant que possible pour contre-attaquer, tout en surveillant vos HP.

Votre ennemi vaincu, vous obtenez le Rapport de Xehanort 11. Vous venez de terminer le scénario de Terra. Gardez la sauvegarde, vous en aurez besoin plus tard.

Personnage: Ventus

La Contrée du Départ

Le jeu commence par l'épreuve du symbole de maîtrise pour devenir Maître de la Keyblade. Détruisez les orbes de lumière incarnés par les maîtres Eraqus et Xehanort. Utilisez les attaques rapides et les styles de commandes pour neutraliser l'ennemi. Votre récompense sera le nouveau style de commande : Pic de fièvre.

Après la scène cinématique, vous obtenez la Chasse aux commandes de la Contrée du Départ, les lien-D de Terra et Aqua, ainsi qu'une lettre de Xehanort.

Une fois sur la carte des mondes, seule la Forêt des Nains est accessible, voici donc votre prochaine direction.

La Forêt des Nains

Sur place, dirigez-vous vers le coffre en face pour obtenir une Potion puis sautez en bas. N'allez pas tout de suite vers l'entrée de la grotte, prenez le chemin opposé pour trouver une seconde Potion dans un coffre. Revenez ensuite sur vos pas et, avant d'entrer dans la mine, ouvrez le coffre à côté contenant un Ether.

Après la scène, vous avez l'occasion de sauvegarder et de faire quelques achats auprès du Mog (même si à ce niveau du jeu, vous ne disposez pas de beaucoup de Munnies). Récupérez votre premier sticker ballon à proximité. Partez ensuite à la poursuite des Nains en montant l'escalier.

Montez sur le rocher en face de vous, au sommet se trouve un coffre contenant une magie Mini. A partir de votre point de départ, partez à droite. Des caisses se trouvent tout au long du chemin, certaines dissimulent des Nescients mais occupez-vous en priorité de celles qui se déplacent toutes seules pour mettre la main sur des Nains. Trouvez ainsi Atchoum près d'un coffre renfermant un Panacée et Grincheux dans une autre caisse à proximité. Continuez plus loin

vers d'autres caisses pour trouver Dormeur, Prof et un coffre vous permettant d'acquérir une commande d'action Lancer vengeur. Plus bas, détruisez la caisse pour découvrir un Joyeux. Timide quant à lui se cache dans un wagonnet qui circule. Attendez que le wagonnet sorte de la mine pour vous placer derrière et l'attaquer. Vous avez maintenant retrouvé les Sept Nains.

Une fois sorti de la mine, continuez tout droit jusqu'à la prochaine zone tout en éliminant les Nescients sur votre chemin. Vous arrivez dans une charmante clairière, devant une petite chaumière où vivent les Nains. Vous entendez alors un cri venant de la forêt. Avant de secourir la demoiselle en détresse, parcourez les lieux pour trouver la Carte dans un coffre derrière la maison. Un autre coffre renferme une magie Brasier et un dernier à gauche, dans une petite impasse en suivant la rivière contient la magie Arsenic. Un sticker glace se situe au centre de la zone, trop haut pour le moment. Pour l'atteindre, revenez une fois la commande d'action Super saut en poche et sautez en grimpant au préalable sur le tronc d'arbre à proximité. N'oubliez pas de fouiller la chaumière pour trouver une Recette attaque.

Sortez et partez au sud, dans la forêt. Ouvrez les deux coffres à proximité (un Ether et une Potion) et continuez au sud en direction d'un coffre contenant un Cristal chatoyant. Parlez ensuite à la jeune fille ; il s'agit de Blanche-Neige.

Votre mission consiste à escorter la demoiselle en lieu sûr, en traversant l'effrayante forêt. Eliminez les Nescients rapidement avant qu'ils ne s'attaquent à elle. Les magies Arsenic et Mini seront très utiles. Les arbres sont aussi à surveiller. Lorsque Blanche-Neige s'approche de l'un d'entre eux, il prend vie et l'attaque. Appuyez sur Carré lorsque l'icône apparaît pour protéger Blanche-Neige puis sur Croix pour contre-attaquer. Une fois arrivé au bout, parlez à Blanche-Neige pour clôturer l'épreuve et obtenir un Bonus HP.

De retour à l'extérieur, équipez-vous de Potions puis rendez-vous dans la forêt pour affronter votre premier boss !

Foncez attaquer votre adversaire puis reculez pour ne pas subir son attaque rotative. Parez également ses coups de pattes au sol. Eloignez-vous lorsqu'il s'agite et qu'il fasse tomber au sol les fusées bleues accrochées à ses branches. L'Arbre saute ensuite dans les airs trois fois, sautez à votre tour pour éviter l'onde de choc au sol. Ses fruits violets tombent alors à leur tour, créant des zones à éviter au risque de vous retrouver empoisonné. Une fois tous ses fruits épuisés, l'Arbre plonge ses racines au sol pour refaire son stock. Profitez-en pour enchainer quelques combos. Le combat reprend alors depuis le début. Une fois ses HP diminués, l'Arbre peut s'évanouir un court instant en relâchant des sphères de HP. Attaquez-le avant qu'il ne retrouve ses esprits puis éloignez-vous pour éviter sa furie passagère. Si vous ne l'avez pas encore éliminé, l'Arbre dispose d'une dernière attaque après ses trois sauts successifs : il tire trois météores qui retombent sur vous.
La Roulade montre ici toute son utilité.

Vous obtenez le lien-D de Blanche-Neige ainsi que la Keyblade Mine de joyaux.

Deux mondes sont désormais disponibles sur la carte mais avant de poursuivre l'aventure, retournez dans la Forêt des Nains. Traversez-la pour arriver dans la clairière où vous attend le dernier coffre de ce monde renfermant un Cristal apaisant.

Le Palais des Rêves

Derrière les murs de la maison, sautez sur les plates-formes pour ouvrir un coffre et récupérer une Potion. Continuez à grimper plus loin et sortez par le trou de souris. Dans la chambre, récupérez la Carte dans un coffre derrière vous. Aidez-vous ensuite de la pelote de laine rouge pour grimper sur le meuble au nord-ouest. Ouvrez le coffre pour obtenir une Recette magie. Montez sur le lit en utilisant à nouveau la pelote de laine puis sautez sur la table de chevet où vous attend une commande d'attaque Taille électrique dans un coffre. Un sticker Feux d'artifice se situe sur le meuble, à gauche de la fenêtre. Remontez sur la pelote de laine, sautez sur la chaise en face du meuble puis sautez dans sa direction.

Sortez de la pièce par le trou de souris et retournez dans la Garde-robe. Faites le tour de la zone pour éliminer les Nescients. Vous pouvez notamment leur rouler dessus en grimpant sur la pelote de laine. Récupérez le Ruban blanc sur le canapé et le Tissu rose au sol. Utilisez la pelote de laine pour atteindre le coffre au sud-ouest (un Cristal fugace) et au nord-ouest (une Lettre-ballon). Un troisième coffre se situe dans le coin à gauche, sous la table (la magie Glacier).

Grimpez à nouveau sur la pelote de laine pour atteindre le tas de livre au nord-ouest où se trouve le Noeud blanc.

Passez ensuite par la sortie au fond à gauche. Dirigez-vous au fond, récupérez une Potion plus haut et continuez à grimper en utilisant la fourchette. Une fois en haut, continuez à droite. Dans la grande pièce, éliminez les Nescients puis sautez en bas et ouvrez le coffre contenant un Ether. Le coffre plus loin contient une commande de tir visé Orage et est encore inaccessible (Glissade aérienne ou Super vol plané nécessaires). Passez par le trou dans le mur pour retourner dans la Garde-robes. Courez sur la règle et sautez pour atteindre l'autre côté. Récupérez le Fil rose et la magie Gravité nulle dans le coffre plus haut, derrière les livres.

Sautez en bas et retournez au trou au fond à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à la fourchette puis, une fois en haut, sautez sur la fourchette au même niveau. Frappez la boîte d'allumettes plus haut. Continuez votre chemin, sautez en direction de la toile d'araignée en utilisant la boîte d'allumettes précédemment attaquée. Frappez la toile pour libérer les deux éponges. Sautez en bas, un Cristal affamé se trouve dans un coffre au coin, caché derrière le mur où est plantée la fourchette. Utilisez à présent les éponges pour atteindre deux plates-formes où se trouvent un coffre (un Cristal vibrant) et la sortie. Le sticker Loulou de la zone est inaccessible pour le moment (commande d'action Super vol plané nécessaire). De retour dans la Garde-robes, récupérez le Bouton blanc sur votre droite. Vous serez ensuite automatiquement ramené vers Jaq.

De retour dans la chambre, sortez et retournez dans la Garde-robes. Le dernier élément pour la robe est une Perle, gardée par le terrible chat, Lucifer. Parez ses coups de pattes, puis enchainez un combo. Lorsque Lucifer saute sur un meuble, faites-lui face et préparez-vous à parer lorsqu'il redescend. A l'occasion, votre adversaire saute plus haut que prévu et s'écrase sur le sol. Sautez pour esquiver sa chute puis frappez-le et appuyez alors sur Carré pour le chevaucher. Pressez les touches indiquées à l'écran pour tenir, Lucifer finira par se cogner et vous pourrez enchainer vos attaques le temps qu'il se remette du choc. Il peut également exécuter une attaque tournoyante ou courir vers vous en essayant de vous écraser. En cas de besoin, utilisez une Potion ou le sort Soin du lien-D d'Aqua.

Vous obtenez la Chasse aux commandes du Palais des Rêves, la Keyblade Coup de minuit, le style de commande Poussière de diamant et le Lien-D de Cendrillon.

Le Domaine Enchanté

Dans la chambre, passez par le souterrain dans la cheminée et ouvrez le coffre pour obtenir une magie Morphée. Redescendez et quittez la chambre. Poursuivez dans le couloir en récupérant la Potion+ dans le coffre et passez dans la prochaine zone. Dans la salle d'audience, récupérez la magie Foudre dans la petite pièce à gauche des trônes. A droite de ces derniers se trouve un sticker Fifi inaccessible pour le moment. Pour l'attraper, revenez avec la commande d'action Super vol plané (à Disneyville) et volez en partant du haut des escaliers.
Une Potion+ vous attend à gauche de la grande porte. Sortez en l'empruntant.

Traversez le pont tout en éliminant vos adversaires. Dans la zone du point de sauvegarde, ouvrez le coffre pour récupérer la Carte et poursuivez. Avancez plus loin dans la zone, récupérez le contenu du coffre en hauteur à gauche (une Potion) et approchez-vous de la barrière enflammée plus loin. Un coffre sur votre gauche contient un Ether, montez ensuite le long du chemin.

Arrivé au château, éliminez les archers plus loin et récupérez le coffre situé en hauteur. Vous obtenez la commande de tir visé Zéro absolu. Passez dans la cour suivante, devant l'entrée du château. N'oubliez pas le coffre dans le coin nord-est (contenant l'indispensable commande de magie Soin) avant d'entrer.

Affrontez les nombreux sbires qui arriveront puis récupérez une Potion+ dans le coffre. Poursuivez à l'ouest, vous arrivez dans une immense salle dans laquelle se trouvent des téléporteurs de couleur. Avancez et vous constaterez que la tâche ne sera pas simple puisqu'il s'agit en réalité d'un gigantesque labyrinthe. Empruntez le téléporteur bleu, avancez au rythme des murs qui apparaissent jusqu'au téléporteur orange puis passez la porte. Restez au niveau supérieur et partez à droite pour récupérer un coffre (un Cristal fugace) à l'ouest. Le second coffre situé sur une plateforme plus loin contient une commande d'attaque Frappe tornade et est pour le moment inaccessible (Glissade aérienne ou Vol plané nécessaires).

Sortez à l'ouest, ouvrez le coffre suivant en revenant dans le labyrinthe (une Potion+) et suivez le chemin jusqu'au téléporteur vert. Récupérez le contenu des deux coffres (un Cristal ressourçant et un Cristal affamé) puis revenez en arrière en passant par le téléporteur vert puis la porte vers le donjon. Sautez en contrebas, éliminez vos ennemis et sortez au sud. Utilisez le prochain téléporteur lorsque celui-ci est bleu pour récupérer un coffre (la magie Aimant) et un sticker Confettis au bout du chemin puis revenez en arrière pour emprunter le téléporteur lorsqu'il devient jaune. Direction le téléporteur suivant, le rouge, qui vous amène devant ce que vous êtes venu chercher, le coeur d'Aurore. Une fois libéré, vous êtes automatiquement ramené au début du labyrinthe, un téléporteur est apparu à gauche pouvant vous ramener là où se trouvait le coeur.

En sortant du labyrinthe, vous affrontez la sorcière Maléfique. Elle se téléporte pour arriver à votre niveau. Elle lance un éclair violet que vous pouvez esquiver en roulant. Approchez-vous d'elle ensuite pour l'attaquer. Lorsqu'elle se téléporte sur le point le plus haut, elle invoque plusieurs colonnes d'énergie autour de vous, exécutez des roulades successives jusqu'à la fin. Si Maléfique se téléporte au centre de la zone et fait apparaitre une sorte de brouillard, elle s'apprête à utiliser des anneaux d'énergie qui, s'ils vous touchent, vous paralysent quelques secondes. L'astuce est de courir vous réfugier dans le cercle de lumière créé par les Fées et d'appuyer sur la touche Carré. Vous devez alors presser les touches en surbrillance au fur et à mesure que le cercle avance puis sur Croix pour stopper le sort. Profitez du fait que votre adversaire soit ensuite endormie pour attaquer. Si vous ne parvenez pas à vous protéger pendant cette attaque, vous serez immobilisé quelques secondes et Maléfique invoquera ses sbires pour vous attaquer.

A la fin de cette mission, vous obtenez la Keyblade Astres féeriques et le style de commande Eclair. Une fois dans l'espace, retournez dans l'enceinte du château de Maléfique. En arrivant dans la cour, atteignez le niveau supérieur en face en montant sur le mur écroulé légèrement à gauche. Deux coffres vous attendent en haut d'un escalier tournant (un Cristal ressourçant et une Lettre-ballon). Redescendez et rendez-vous dans la prochaine cour, en face de l'entrée du château. Grimpez sur le mur écroulé au nord-ouest pour monter au niveau supérieur, un coffre contenant un Cristal apaisant vous attend au bout.

Terres funestes

Vanitas peut enchainer des attaques simples à la Keyblade que vous pouvez parer ou esquiver en roulant pour enchainer un combo une fois le sien terminé. Lorsqu'il s'arrête et lève sa Keyblade vers le ciel, il s'apprête à invoquer une boule d'énergie. Préparez-vous à la parer, elle se divise en trois sphères quelques secondes après avoir été lancée. Au bout d'un de vos combos, Vanitas s'immobilise puis disparait pour réapparaitre au dessus de vous. Lorsqu'il s'arrête, exécutez une roulade pour éviter son attaque. Faites de même lorsqu'il saute et projette un éclair face à lui. N'enchainez jamais un combo complet, attaquez deux ou trois fois, avant de marquer une pause et de réattaquez. Vous pourrez ainsi mieux appréhender les attaques de votre adversaire.

Dans le deuxième round, vous serez accompagné par le Roi Mickey. Lorsque celui-ci vous le propose, appuyez sur la touche Carré pour enclencher une attaque coopérative. Suivez les touches indiquées à l'écran pour infliger de nombreux dégâts à votre adversaire. Il est également possible de protéger votre allié si vous êtes proche de lui au moment où il se fait attaquer. Appuyez alors sur Carré lorsque la touche apparait puis sur Croix pour contre-attaquer.

Vous obtenez une nouvelle commande d'action Super saut (vous permettant de sauter plus haut), une case supplémentaire et le Lien-D du Roi Mickey.

Le Jardin Radieux

La place centrale contient deux coffres (une Potion et un Ether), suivez ensuite la direction prise par Mickey. Vous arrivez dans un grand jardin fleuri, avancez et ouvrez le coffre sur la gauche pour obtenir une Potion+. Montez les escaliers et allez chercher le coffre au fond à gauche (un Cristal ressourçant). Montez à présent les escaliers pour mettre la main sur un sticker Glace. Descendez et continuez tout droit, un coffre contenant une commande d'attaque Frappe d'entrave se trouve tout au bout, droit devant. Prenez ensuite les escaliers, et avant de passer les grilles devant vous, allez récupérer la magie Somni dans le coffre à gauche derrière les arbres. Dans cette nouvelle zone se trouvent un coffre (une Potion+) et un point de sauvegarde. Continuez votre ascension pour déclencher une scène avec de nouveaux personnages.

Remontez les escaliers pour trouver un coffre sur la gauche vous permettant de récupérer une commande d'attaque Lancer bloquant. Un sticker Feux d'artifices est situé à proximité des portes du château, inaccessible pour le moment (commande d'action Super saut nécessaire). Ensuite revenez à la place centrale où un Nescient géant menace Picsou. Ce dernier vous récompense en vous offrant des passes pour Disneyville. Suivez maintenant le chemin pris par le Nescient. Récupérez la Carte dans le coffre. Vous avez l'occasion de sauvegarder et de faire quelques achats. Entrez chez Merlin pour ouvrir un autre coffre contenant une Recette Parade et récupérer la Chasse aux commandes de Winnie l'Ourson en examinant le livre. Sortez et continuez la poursuite du Nescient.

Descendez les escaliers et utilisez les jets d'eau pour grimper sur la fontaine. Après un premier saut, utilisez le jet d'eau suivant puis celui à l'est de la carte dont on ne voit que le haut pour atteindre le niveau supérieur. Sautez ensuite vers le coffre à droite pour récupérer la commande d'action Contre assaut à associer à votre Parade. Pour atteindre le sticker Riri à proximité, placez-vous en face et sautez tout en attaquant en l'air (Super saut nécessaire). Continuez ensuite à l'ouest et sortez. Dans la zone suivante, montez en n'oubliant pas le coffre sur votre chemin (un Panacée). Arrivé en haut, un autre coffre se trouve derrière la machine à droite et vous offre une nouvelle magie, Brasier+. Traversez ensuite le long de la voie d'eau en éliminant les Nescients sur votre chemin et en récupérant la Potion+ du coffre au milieu à gauche. Dans la zone suivante, vous retrouvez vos amis Terra et Aqua pour affronter ensemble un Nescient géant.

Triarmure est un assemblage de trois parties : une tête, des bras et des pieds. Attention aux boules de feu qu'il lance, parez-les pour minimiser les dégâts. Il dispose également d'un rayon laser qu'il utilise en tournant autour de la zone de combat. Passez en dessous en exécutant une roulade. Après avoir subi un certain nombre de dégâts, il sépare les différentes parties de son corps, chacune pouvant notamment vous attaquer en tournoyant. Les pieds créent des ondes de choc en rebondissant sur le sol. La partie Hélice peut vous prendre pour cible et lancer des lasers à répétition, parez pour les renvoyer. La Tête quant à elle s'élance dans les airs et redescend en piqué. Une fois une partie éliminée (les pieds ou les bras), les deux parties restantes peuvent s'associer en créant un laser central. Ne passez pas au travers et attaquez la partie restante en dehors de la tête (celle-ci est la dernière à éliminer, elle ne perd ses HP qu'une fois seule). Seule, la Tête peut toujours tirer des lasers, ou concentrer son énergie en un seul rayon qu'elle diffuse sur tout le terrain en tournant. Exécutez une roulade pour passer en dessous. Lorsqu'elle tournoie rapidement sur elle-même, elle projette plusieurs boules de feu sur la zone, courez pour les esquiver. Une fois vaincu, votre récompense sera le style Cyclone.

Repartez maintenant sur la place centrale du Jardin Radieux pour sauver le jeune Lenzo menacé par des Nescients. Vous obtenez ensuite la commande d'action Feinte : en vous en équipant et en appuyant sur Carré avant une attaque, vous vous retrouverez derrière l'ennemi au lieu de parer.
Une compétence très utile mais difficile à exécuter. Passez ensuite par la porte au sud sur la carte, où vous pourrez sauvegarder. Après la scène avec Terra, ouvrez les deux coffres de la zone (un Cristal apaisant et un Cristal vibrant) et revenez sur la place centrale du Jardin Radieux pour retrouver Aqua. Après la scène cinématique, vous obtenez la Keyblade Flamme ardente.

Disneyville

En arrivant vous trouvez un point de sauvegarde et deux coffres dont l'un contient la Carte et l'autre une Potion. Frappez la boîte aux lettres au nord pour obtenir une commande Confettis. Avant de vous diriger vers le groupe devant la scène, faites un tour dans la bouche d'égout près du point de sauvegarde.

Ouvrez le coffre droit devant vous contenant la magie Foudre, un autre vous attend de l'autre côté près de la machine verte. Attention au gros coffre situé juste avant qui dissimule un Nescient. Il vous faut utiliser diverses attaques de foudre pour réalimenter la machine. Equipez-vous de plusieurs sorts Foudre, commencez à frapper la machine avec de simples attaques à la Keyblade pour remplir votre jauge Commandes de moitié puis lancez les Foudres juste après. Vous activerez alors le Style Eclair qui vous permettra de fournir de l'énergie supplémentaire. Cela a pour effet d'activer toute la machinerie de cette salle.

Empruntez l'élévateur en forme de tête de Mickey au fond à l'est et sautez vers le coffre au nord. Une fois la Mégapotion récupérée, revenez sur l'engrenage et sautez sur la main qui vous amène à un autre engrenage.

Sautez sur la prochaine main sur la droite, en faisant attention de ne pas être poussé par le mécanisme et continuez en

sautant sur les mains suivantes jusqu'à la plateforme où se trouvent deux coffres (Double saut nécessaire). Récupérez la Mégapotion et un Cristal chaotique avant de redescendre. Le sticker Mickey en hauteur près de la série de mains est pour l'instant inaccessible (revenez si vous obtenez la commande d'action Super vol plané plus loin et volez à partir de la toute première main qui vous amène sur l'engrenage). Reprenez l'élévateur, sautez sur la main jusqu'au prochain engrenage. De là, sautez sur la main de gauche puis sur les deux rouleaux en faisant attention à ne pas tomber. La sortie se trouve sur la gauche où vous attend un coffre (Mégaéther).

Avancez dans le couloir pour arriver devant un flipper. Montez par l'escalier sur la droite et jouez ensuite à la bille humaine. Atteignez une plateforme à gauche où se trouvent deux coffres (un Panacée et une Recette action). Un coffre renfermant une commande d'attaque Courte pause se trouve bloqué au centre du flipper par une barrière, allumez les quatre lumières rouges autour en rebondissant sur les bumpers marqués du symbole d'une couronne pour pouvoir y accéder. Bondissez ensuite au sommet du flipper pour atteindre une plateforme sur la droite où se trouve une commande d'attaque Slam aérien dans un coffre et un sticker Minnie. La sortie se trouve au centre du flipper, n'oubliez pas le coffre juste avant pour obtenir un Cristal ressourçant.

De retour à l'air libre, vous vous retrouvez sur les hauteurs de la ville. Ouvrez le coffre sur votre gauche pour récupérer une commande d'attaque Taille jackpot. Grimpez sur les caisses pour apercevoir un coffre sur une plate-forme en face, au loin. Pour l'atteindre, sautez et glissez deux fois en utilisant des commandes Estoc glissé et Estoc Brasier ou revenez lorsque vous aurez obtenu la compétence Vol Plané (après avoir visité le Pays Imaginaire). Le coffre contient la commande d'action Super vol plané. Si vous avez réussi, profitez de l'occasion pour attraper le sticker Tic près du bâtiment à partir duquel vous aviez effectué votre saut (à droite). Descendez, un coffre à l'est vous offre une compétence d'action Frappe feintée. Continuez à l'ouest en descendant les escaliers où se trouve un Cristal chatoyant dans un coffre. Traversez le pont, descendez les escaliers suivants, face à vous se trouve le champ des Courses. Passez sous le pont, ouvrez le coffre (magie Stop) et passez dans la zone suivante où vous pouvez participer à un autre mini-jeu, le Fruitball.

De retour sur la place centrale, retrouvez le groupe près de la boutique de glace. Le but est de fabriquer la plus haute des glaces en reproduisant le rythme donné par Riri, Fifi et Loulou. Marquez le plus de points pour débloquer le mode Maître de la mélodie " It's a Small World ". Vous remportez la Chasse aux commandes de ce monde.

Le Colisée de l'Olympe

Affrontez les Nescients aux côtés des deux guerriers pour un combat sans difficultés. Une fois achevé, dirigez-vous vers le Colisée. Ouvrez le coffre à gauche près des panneaux d'affichage (une Mégapotion), et attrapez le sticker confettis à proximité.
Cherchez la commande de magie Soin+ à gauche de la porte du Colisée, derrière les colonnes, et enfin le coffre derrière les pieds de la statue de l'autre côté (une commande d'attaque Frappe enflammée). Entrez maintenant dans le Colisée où se trouvent un point de sauvegarde et un dernier coffre contenant la Carte puis parlez à Hercule pour commencer à vous entrainer.

Vous devez, en 30 secondes, détruire plus de jarre qu'Hercule. N'hésitez pas à utiliser les tonneaux. L'épreuve terminée, adressez-vous à nouveau à Hercule pour une seconde épreuve similaire. Vous obtenez une Case supplémentaire pour votre JDC.

Dirigez-vous vers la ville et affrontez l'Horde de Nescients. Profitez de l'aide d'Hercule, lorsque celui-ci vous appelle, approchez-vous et appuyez sur Carré pour lancer une attaque coopérative. Vous obtenez le lien-D de Zack, une Glissade aérienne et la Keyblade Symbole de héros. Vous pouvez toujours revenir parler à Hercule pour entamer une nouvelle séance d'entrainement, et obtenir une commande d'attaque.

Espace profond

Attaquez la Métamorphe puis écartez-vous pour observer ses mouvements. Réattaquez lorsque le champ est libre. Soyez prudent dans ce combat car vous n'avez pas la possibilité de vous soigner. Votre adversaire peut vous foncer dessus ou encore tourner sur lui-même pour attaquer avec ses bras. A la fin, vous obtenez le style Lames ailées.

Une fois à l'intérieur du vaisseau, ramassez la Potion+ et un Cristal vibrant dans les deux coffres face à vous puis retournez dans la pièce précédente pour ouvrir un autre coffre contenant un Cristal abondant. Retournez sur vos pas et suivez le couloir. Lorsque vous vous retrouvez enfermé, éliminez les Nescients pour ouvrir la porte. Récupérez le contenu des deux coffres (un Mégaéther et une Potion+) et avancez dans le couloir où vous devrez à nouveau combattre pour sortir.

Après la scène, tournez à gauche, puis de nouveau à gauche dans la zone suivante pour trouver un point de sauvegarde, un Mog et un coffre contenant la Carte. Revenez dans le couloir et prenez à gauche. Dans cette nouvelle salle circulaire, sautez en bas pour ouvrir un coffre (une commande de magie Gravité nulle+) et activez la machine. Cela a pour effet d'annuler la gravité, vous pouvez maintenant atteindre les plates-formes les plus hautes. Retournez donc sur la plateforme précédente puis au second niveau où se trouve un coffre contenant une magie Foudre+. Activez la machine sur la prochaine plateforme pour récupérer le trésor au même niveau à l'aide du Super Saut et de la Glissade aérienne. Vous obtenez ainsi une nouvelle commande de tir visé Bombe puissante. Réactivez la machine et continuez votre ascension jusqu'à la sortie est. N'oubliez pas de récupérer le sticker OVNI à ce niveau à l'aide du Super saut et de la Glissade aérienne.

Dans le hangar, récupérez une Recette méga attaque sur votre droite et détruisez les deux lasers. Vous pouvez notamment parer leur attaque pour la renvoyer. Sautez en bas, détruisez les deux autres lasers et ouvrez les deux coffres près des caisses (une commande d'attaque Déferlement Brasier et un Cristal fugace). Activez la machine pour désactiver la gravité dans la zone. Sautez sur les différents caissons pour atteindre la plus haute plateforme (Double saut et Glissade nécessaire) où se trouve un coffre. Vous obtenez le Rapport de Xehanort 1. A ce niveau, sautez et glissez vers le sticker Glace. Désactivez maintenant la machine et montez sur les caisses violettes à l'est pour sortir. Ouvrez le coffre (une Mégapotion) et sauvegardez avant de passer la porte nord pour retrouver la Métamorphe.

N'hésitez pas à coopérer avec Stitch lorsqu'il sautille pour le projeter vers votre ennemi. Pendant qu'il lui tire dessus à l'aide de son pistolet laser, attaquez le Nescient pour l'empêcher de causer des dommages au vaisseau lorsqu'il s'accroche au pilier central et en absorbe l'énergie (gardez un oeil sur la jauge jaune en haut à gauche de l'écran). Rechargé, il se met à tourner rapidement autour de la zone en vous fonçant dessus. Roulez pour esquiver sa charge. Il peut également se rendre invisible, verrouillez-le pour le suivre malgré cette aptitude. Il peut enfin déclencher une attaque foudroyante ou vous envoyer une attaque à distance à esquiver en roulant. S'il est trop haut, vous pouvez toujours activer la machine anti-gravité et sauter sur les différentes plates-formes pour l'atteindre.

Votre ennemi vaincu, vous obtenez la Chasse aux commandes de ce monde, une Case supplémentaire, le lien-D de 626 et la Keyblade Vol en hyperespace. Il vous reste deux coffres à récupérer dans l'Espace profond. Rendez-vous dans la salle où vous aviez affronté le boss, sur les plates-formes supérieures. Un Cristal chaotique se trouve au nord et une commande de magie Bouclier mine près du pilier central.

Le Pays Imaginaire

Retournez-vous pour trouver un Panacée dans le coffre à gauche puis empruntez la sortie à proximité. Vous trouvez ici deux coffres, ouvrez celui au fond pour obtenir une Lettre-ballon. Pour attraper le sticker Arc-en-ciel de la zone, placez-vous sur le point le plus haut, près du coffre dissimulant le Nescient, et planez jusqu'à lui. Revenez ensuite dans la Côte maritime et passez dans la zone suivante, sans oublier le coffre contenant une Potion+. Plongez dans l'eau et rendez-vous sur un îlot au nord pour trouver un Elixir. Planez ensuite jusqu'au sticker Tac avant de mettre la main sur un autre coffre dans la petite caverne à gauche, celui-ci vous offre une commande de magie Rafale X. Revenez sur vos pas en sautant à partir des plates-formes centrales et continuez droit devant pour faire la connaissance de l'intrépide Peter Pan.

Ouvrez le coffre pour récupérer un Mégaéther puis entrez dans l'Arbre pour trouver un Mog, un point de sauvegarde et deux coffres (un Mégalixir et un Cristal fugace). Sortez et empruntez le seul chemin possible. Ouvrez le coffre face à vous (un Cristal abondant) et récupérez la Carte dans celui situé à côté du point de sauvegarde. Prenez la sortie de droite, vers la Réserve indienne. Sautez sur le trampoline face au totem et enchainez les attaques normales contre celui-ci. Si vous parvenez à frapper le sommet, vous obtenez une commande d'attaque Foudre X. Sortez et passez par le chemin nord. Continuez tout droit après la Cabane dans l'arbre. Vous obtenez la commande d'action Vol plané, activez-le dès maintenant et volez vers la sortie en face des falaises à gauche.

Ouvrez le coffre droit devant contenant une Potion+ puis montez la petite pente et détruisez les rochers si ce n'est pas déjà fait. Vous apercevez un coffre au bout mais ce n'est en réalité qu'un Coffre araignée. Attaquez le rocher à proximité pour trouver une commande d'attaque Lancer aimant dans un coffre. Montez ensuite sur la falaise à droite, volez vers le coffre (une commande de magie Brasier X) sur la plateforme suivante puis vers le palmier à droite donnant vers une sortie. Ouvrez le coffre contenant une commande d'attaque Coup éclair puis revenez dans la zone précédente. Prenez la sortie au nord. Vous trouvez un point de sauvegarde et un Ether. Avancez pour déclencher une scène. Le Capitaine Crochet se retrouve encerclé entre vous et le fameux Crocodile.

Il attaque principalement à l'épée et peut vous lancer des cadeaux explosifs. Vous pouvez facilement parer ses coups et contre attaquer. Attention quand même à ses attaques successives qui peuvent s'avérer dangereuse sans une bonne surveillance de vos HP. Profitez de ces moments de fatigue après ce genre d'attaques. Essayez également de pousser votre adversaire dans l'eau, le Crocodile vous donnera alors un petit coup de main. Tentez également les attaques Brasier et observez la réaction de Crochet !

Vous obtenez la Keyblade Rameau de fée, le lien-D de Peter Pan, une Case supplémentaire et la Chasse aux Commandes du Pays Imaginaire après la scène. L'étoile filante du Roi vous transporte automatiquement dans la Tour Mystérieuse. Lorsque vous le pourrez, revenez récupérer les coffres (un Mégalixir et une Mégapotion) dans la zone de votre combat contre Crochet.

La Tour Mystérieuse

Ouvrez les trois coffres de la cour pour récupérer un Cristal chaotique, un Cristal ressourçant et une magie Aimant X. Le sticker glace vous attend à proximité. Entrez dans la Tour pour trouver un dernier coffre contenant une Recette méga magie. Montez les escaliers. Vous obtenez les lien-D de Donald et Dingo.

Votre destinations seront La nécropole des Keyblades, La Contrée du Départ et enfin l'Ile du Destin. Vous obtenez ainsi la Keyblade Souvenir perdu et le Rapport de Xehanort 9.

La Nécropole des Keyblades

Une fois arrivé, retournez-vous pour apercevoir un coffre (une Mégapotion). Deux autres coffres se trouvent dans l'impasse à gauche, ils renferment un Elixir et le Rapport de Xehanort 12. Récupérez le sticker Glace avant de revenir sur vos pas et de continuer votre route jusqu'au coffre contenant la Carte. Dirigez-vous au nord.

Dans la zone suivante, plusieurs tornades vous barrent la route. Si l'une d'elles vous touche, vous serez transporté à l'intérieur pour affronter des Nescients. Faites le tour du pilier central pour mettre la main sur trois coffres (un Mégaéther, une commande d'attaque Lancer venteux et un Elixir). Récupérez également un sticker glace sur le mur nord-est. Deux autres coffres se trouvent à gauche (un Mégalixir) et à droite (une Mégapotion) de la sortie nord-ouest. Continuez à avancer pour trouver un point de sauvegarde et un Mog. Préparez-vous avant la suite, il s'agit de votre dernière chance de sauvegarder.
Lorsque vous êtes prêt, avancez dans le long couloir rocheux vers la lumière.

Vanitas se montre bien plus combattif que lors de votre première rencontre. Il saute dès le début du combat sur une vague de Keyblade et tourne autour de vous en projetant par moment des sorts de glace. Esquivez en roulant à la dernière minute, lorsque les projectiles sont au plus près. Il répétera cette attaque à plusieurs reprises durant le combat. Après un combo, Vanitas se fige puis réapparait au dessus de vous, parez alors son attaque ou esquivez en glissant. Il peut toujours projeter de la foudre face à lui après un saut, vous envoyer des boules de feu que vous pouvez parer pour les lui renvoyer ou encore se fondre dans le sol en vous poursuivant. Roulez autour de la zone de combat pour éviter qu'il ne se place sous vos pieds et vous attaque.

Au deuxième round votre adversaire sera équipé de la X-Blade. Il peut sauter puis envoyer des décharges électriques devant lui ou enchainer de simples attaques à parer pour contre-attaquer. Lorsque son arme brille, il vous attire vers lui puis fonce vers vous pour vous attaquer. Il projette ensuite des rayons au sol dans plusieurs directions, avant de sauter et d'envoyer une attaque croisée en l'air. Enchainez des Roulades pendant toute cette phase. Observez bien ses mouvements, la clé de la réussite consiste à parer ses coups après chacune de ses téléportations pour enclencher vos

contre-attaques. Lorsqu'il ne lui reste plus qu'un seul HP, Vanitas se lie à vous en tant que lien-D. Utilisez alors ses propres attaques contre lui (Touche Triangle). Lorsqu'il invoque un grand rayon lumineux bleu, attaquez-le pour enclencher une scène : un duel s'amorce durant lequel vous devez tourner le stick analogique. Puis le combat reprend, enchainez à nouveau les attaques Triangle pour conserver la jauge Commandes remplie jusqu'au prochain duel. Une fois que cette jauge est pleine, appuyez sur la touche Croix pour déclencher l'attaque finale qui mettra un terme au combat. Vous obtenez le Rapport de Xehanort 10. Admirez la fin du scénario de Ventus. Gardez la sauvegarde, vous en aurez besoin plus tard.

Personnage: Aqua

La Contrée du Départ

Le jeu commence par l'épreuve du symbole de maîtrise pour devenir Maître de la Keyblade. Détruisez les orbes de lumière incarnés par les maîtres Eraqus et Xehanort. Utilisez les attaques rapides et les styles de commandes pour neutraliser l'ennemi. Votre récompense sera le nouveau style de commande : Afflux magique.

Vous obtenez les lien-D de Terra et Ventus et la Chasse aux commandes de la Contrée du Départ. Une fois sur l'écran de sélections des mondes, direction le Palais des Rêves, le seul monde accessible.

Le Palais des Rêves

Partez à gauche pour récupérer un Cristal fugace dans un coffre puis à droite des escaliers pour un second coffre contenant une commande de combat Déferlement barrière.

Montez ensuite les marches, au sommet se trouvent deux autres coffres de chaque côté (une Potion et une commande de tir visé Orage). Avant d'entrer dans la salle de bal, récupérez votre premier sticker Feux d'artifices face à l'entrée de la salle. Vous obtenez automatiquement la Carte.

Revenez sur vos pas et descendez les escaliers tout en affrontant vos premiers Nescients. Empruntez le couloir suivant face à vous. Dans la cour, vous trouvez trois coffres : à côté des escaliers (une Potion+), un autre près du point de sauvegarde (une commande de magie Somni) et le dernier au sud de la carte (une Potion). Un sticker bulle se trouve près du point de sauvegarde (Double envol nécessaire).

Une fois sorti du château, traversez le petit bois, le coffre devant la fontaine dissimule en réalité un Nescient. Vous pouvez néanmoins l'ouvrir pour compléter votre bestiaire, cet ennemi vous rapporte également quelques munnies. Sortez au sud pour arriver devant la maison de Lady Tremaine. Vous trouvez ici un point de sauvegarde et un Mog. Récupérez la Recette magie dans le coffre au fond de la zone, à droite de la maison, puis dirigez-vous devant la porte d'entrée principale. Lorsque vous êtes prêt, parlez à la fée pour qu'elle vous jette un sort pour entrer dans la maison. Aqua est alors rapetissée à la taille d'une souris. Maintenant vous devez protéger votre nouvel ami Jaq en attaquant les Nescients qui se dressent devant lui jusqu'à ce qu'il arrive devant la sortie. Vous pouvez utiliser la commande réaction disponible pour repousser les ennemis trop près en appuyant sur Carré et enchainez par une contre-attaque avec Croix. Une fois arrivés, appuyez sur Croix pour mettre fin à l'escorte et obtenir le Style de commande Eclair.

Equipez-vous d'objets de soin et sauvegardez avant de vous rendre dans le bois car vous allez affronter un Carrosse maudit. Le Nescient s'avance vers vous en tournant sur lui-même, parez pour l'étourdir ou esquivez. Il peut également vous frapper avec ses bras. Lorsqu'il saute et retombe en créant des ondes de choc, parez-les puis enclenchez la commande Réaction qui suit pour l'étourdir. Profitez de l'occasion pour enchainer quelques combos avant de vous éloigner. Lorsqu'il se relève protégez-vous contre sa fureur. Le Carrosse peut aussi invoquer d'autres Nescients. Lorsqu'il s'écarte et aspire ce qui l'entoure, courez en sens inverse et appuyez sur Carré. Tentez de vous faufiler dans son dos pendant cette attaque pour lui infliger quelques dégâts. S'il parvient à vous avaler, appuyez sur Croix jusqu'à ce qu'il vous libère. N'hésitez pas à utilisez les lien-D lorsque vous êtes à court de potions.

Vous obtenez la Chasse aux commandes du Palais des Rêves, le Lien-D de Cendrillon, une Case supplémentaire et la Keyblade Coup de minuit.

Retour dans la Contrée du Départ

Avant toute chose, retournez au sommet de la Contrée du Départ. En arrivant par la grande cour d'entrainement, vous trouvez un coffre sur la gauche (un Cristal fugace). Dans la zone suivante, ouvrez les deux coffres, juste à droite, près de la chute d'eau (un Cristal chatoyant et une Potion+). Le dernier se trouve près d'un arbre plus bas à gauche et vous offre une commande de magie Ficelage.

La Forêt des Nains

Vous trouverez la commande d'action Déferlement vengeur dans un coffre derrière la maison des Nains (pensez à le placer dans votre commande d'action). Un autre coffre contenant une commande de magie Arsenic se cache dans une petite impasse à gauche en suivant le ruisseau. Entrez dans la maison pour mettre la main sur un troisième coffre (une Recette attaque). Prenez la direction des bois, juste après le petit pont.

Dans les bois, ouvrez les deux coffres face à vous (une Potion et un Ether). Traversez les bois en éliminant les Nescients histoire de vous entrainer un peu et sortez de la zone au nord sans oublier la Potion+ à droite. Une fois sorti de la forêt, vous trouvez un coffre (un Cristal affamé) sur votre droite. Continuez votre chemin jusqu'au château de la Reine où vous rencontrez le prince.

Dans la cour du château, récupérez la Carte sous l'escalier puis les deux coffres de la zone (un Cristal fugace en haut de l'escalier et une Potion dans le passage vers la zone suivante). Un coffre contenant une commande Brasier X fission est situé sur une plateforme en hauteur à gauche et est encore inaccessible pour le moment sans le Double saut. Vous trouverez également un sticker Panier dans cette impasse.

Dans le sous-sol du château, avancez tout droit jusqu'au levier en forme de roue au centre de la carte. Activez-le et passez par la grille qui s'est ouverte. Continuez votre chemin, ouvrez le coffre (un Cristal chatoyant) puis activez la nouvelle roue. Sautez au niveau inférieur et passez la grille qui s'est ouverte. Eliminez les Nescients, vous trouvez un Cristal fugace dans un coffre en haut d'un escalier et une nouvelle grille à travers laquelle vous pouvez apercevoir un autre coffre. Pour l'ouvrir, retournez au dernier levier que vous aviez activé. Redescendez et courez jusqu'à la grille précédemment fermée avant la fin du temps imparti. Redescendez après avoir ouvert le coffre et récupéré la commande de magie Brasier (très utile pour la suite de ce monde). Enfin, passez la sortie face à la roue, au sud-est.

Suivez l'escalier à gauche et ouvrez le premier coffre (un Cristal chatoyant) tandis que le second cache un Nescient. Descendez et partez à droite puis à gauche pour mettre la main sur une Lettre-ballon. Observez le four à proximité et utilisez un sort de feu. Vous pouvez maintenant atteindre le niveau supérieur grâce aux bulles où vous attendent une commande de magie Aimant et des Nescients. Un sticker Bulle se trouve plus en hauteur à ce niveau, vers la prochaine sortie à l'est (Double envol et Glissade aérienne nécessaires). Sautez en bas et tourner à droite. Ouvrez les deux coffres dont l'un dissimule un Nescient et l'autre une Potion. Equipez-vous de quelques Potion puis sortez par la porte d'en face.

Votre nouvelle mission est d'affronter la Miroir magique. Commencez par lui infliger quelques dommages. Lorsqu'il s'entoure d'une aura violette, attendez qu'il s'approche doucement en zigzaguant et parez au bon moment. Appuyez alors sur la touche indiquée pour contre-attaquer. Même technique lorsque votre adversaire charge rapidement dans votre direction. Il peut également disparaitre au sol et se multiplier ensuite en plusieurs visages, soit en vous encerclant, soit en s'alignant sur deux lignes droites. Esquivez en glissant à travers les sphères que chaque visage envoie pour attaquer et les boules d'énergies violettes qu'il crache en volant au dessus de vous. Attaquez le visage qui sourit et esquivez les projectiles qu'il envoie après avoir disparu dans le sol. Si vous êtes touché, vous serez alors désorienté. Votre récompense sera une Case supplémentaire pour votre JDC. Vous obtenez aussi le Lien-D de Blanche Neige et la Keyblade Mine de joyaux.

Le Domaine Enchanté

Votre périple commence devant le château de Maléfique. Mais avant d'avancer vers ce dernier, retournez-vous pour récupérer une Potion+ dans un coffre à droite. Dans la cour du château, les sbires de Maléfique vous attendent. Continuez par le chemin de gauche en n'oubliant pas la commande de magie Morphée dans le coffre situé en hauteur

sur le mur de gauche, avant de vous rendre dans la cour suivante. L'indispensable magie Soin vous attend à gauche de l'escalier menant à la prochaine zone. Entrez pour retrouver Ven face à Maléfique. Votre ami s'enfuit et au terme de votre discussion avec la sorcière, vous rencontrez le Prince Philippe emprisonné ainsi que les trois Fées.

Dans la cellule, vous trouvez un coffre contenant la Carte, un Mog et un point de sauvegarde. Sortez et continuez tout droit pour arriver dans une plus grande salle puis prenez la sortie gauche. Eliminez les sbires de Maléfique aux côtés de Philippe et empruntez la sortie qui est juste à votre droite. Notez la présence d'un sticker Horace en hauteur. Récupérez le contenu du coffre (une Potion+) sur votre droite, l'autre coffre (une commande Barrage de glace) étant inaccessible pour le moment. Prenez ensuite la sortie du même niveau, à droite. De retour dans la grande salle, dirigez-vous vers la sortie d'en face. Montez les escaliers vers le trône pour trouver une commande de combat Frappe étourdissante à votre droite et sortez par l'autre portail (le trou au centre vous ramène dans la cellule).

Vous constatez que la grille est fermée. Occupez-vous des ennemis autour de vous et lorsque la voie est libre, rejoignez Philippe qui vous aide à grimper au niveau supérieur (touches Carré et Croix). Récupérez le contenu du coffre (un Cristal ressourçant) et ouvrez la grille en frappant la roue. Eliminez une nouvelle fois les ennemis de la cour suivante pour permettre à Philippe d'hisser Aqua au niveau supérieur.
Deux coffres (un Cristal vibrant et une commande de tir visé Zéro absolu) vous attendent en haut d'un escalier. Frappez ensuite la roue pour libérer le passage. Vous obtenez la commande d'action Super saut en récompense (pensez à vous en équiper).

Descendez le long du chemin en éliminant vos adversaires et passez dans la prochaine zone. Ouvrez le coffre tout au fond face à vous pour récupérer un Ether puis celui qui se trouve en hauteur un peu plus loin pour obtenir une Lettre-ballon. Continuez droit devant en récupérant le contenu du coffre (une Potion) avant la sortie. Cette nouvelle zone contient un coffre (une Potion+), un sticker Fleur et un point de sauvegarde. Lorsque vous êtes prêt, continuez en empruntant la sortie en face.

Au début, le Dragon reste à l'extrémité du pont. Ses coups de pattes provoquent des ondes de choc au sol, sautez pour esquiver. Lorsqu'il crache ses flammes, approchez-vous du prince pour activer une commande réaction qui vous permettra de stopper l'attaque. Lorsque le Dragon s'envole, approchez-vous de Philippe et activez la commande réaction (Carré puis appuyez sur Croix) quand il vous appelle. Vous pourrez monter sur le dos du dragon pour l'attaquer et l'étourdir. Profitez de sa chute pour lui infliger un maximum de dégâts. Vous obtenez la Keyblade Astres féériques, le style Tempête de feu et le Rapport de Xehanort 6.

Le Jardin Radieux

Sur la place centrale, récupérez une Potion et un Ether dans les deux coffres de la zone puis empruntez la seule sortie accessible, celle à gauche du grand portail en grillage. Dans le jardin, récupérez une magie Gravité nulle plus loin sur votre gauche, montez les escaliers au fond et un autre coffre (une commande de combat Diskobolos) se situe dans le coin à gauche. La porte au dessus est inaccessible, partez donc dans l'autre direction, un coffre (un Cristal ressourçant) se trouve tout au fond à droite. Montez les escaliers, récupérez le coffre (un Cristal fugace) sur votre gauche et continuez.

Ouvrez les deux coffres près du point de sauvegarde dont l'un vous offre la Carte et le second un Panacée. Un sticker Jus (Double envol nécessaire) se situe au dessus de votre point d'arrivée. Montez vers le château pour rencontrer la jeune Kairi encerclé par des Nescients. Le Roi Mickey intervint à temps et se joint à vous pour le combat. N'hésitez pas à utiliser son attaque de coopération lorsqu'il vous le propose. Vous obtenez le Lien-D du Roi Mickey et la Keyblade Appel du Destin. Devant le château, récupérez une commande Mine carrée dans le coffre à gauche puis redescendez et suivez la route du Nescient dans la zone suivante en empruntant la porte détruite.

Ce boss est un assemblage de trois Nescients : une tête, des bras et des pieds. Attention aux boules de feu qu'il lance, parez-les pour minimiser les dégâts. Il dispose également d'un rayon laser qu'il utilise en tournant autour de la zone de combat. Passez au travers avec une roue.

Après avoir subi un certain nombre de dégâts, il sépare les différentes parties de son corps, chacune pouvant notamment vous attaquer en tournoyant. Les pieds créent des ondes de choc en rebondissant sur le sol. La partie

Hélice (anciennement les bras) peut vous prendre pour cible et lancer des lasers à répétition, parez pour les renvoyer. La Tête quant à elle s'élance dans les airs et redescend en piqué. Une fois une partie éliminée (les pieds ou les bras), les deux parties restantes peuvent s'associer en créant un laser central. Ne passez pas au travers et attaquez la partie restante en dehors de la tête (celle-ci est la dernière à éliminer, elle ne perd ses HP qu'une fois seule). Seule, la Tête peut toujours tirer des lasers ou concentrer son énergie en un seul rayon qu'elle diffuse sur tout le terrain en tournant. Exécutez une roulade pour passer en dessous. Lorsqu'elle tournoie rapidement sur elle-même, elle projette plusieurs boules de feu sur la zone, courez pour les esquiver.

Vous obtenez ainsi le style de commande Charge armée.

Suite au combat, Ventus vous remet un billet pour Disneyville. Dans la zone suivante, continuez tout droit sans oublier la Potion+ dans le coffre en cours de route à votre droite ni les deux prochains, derrière la machine (une Recette Parade et la commande de magie Foudre+). Un sticker Doughnut se trouve également derrière la machine, grimpez sur le trottoir puis sautez et attaquez pour l'atteindre. Descendez en récupérant une Potion+ sur la gauche et continuez de descendre jusqu'à la prochaine zone.

Une fois arrivé devant une immense fontaine, tournez à gauche et essayez de rester en haut. Utilisez alors les différents jets d'eau pour atteindre deux coffres au fond (une commande d'action Contre explosif et un Cristal apaisant) puis sortez par l'allée en face pour rencontrer Merlin.
Suivez-le dans sa maison pour ouvrir un coffre contenant le Rapport de Xehanort 3 et récupérez la Chasse aux commandes de la Forêt des Rêves Bleus en examinant le livre. Sortez, pensez à sauvegarder et à récupérer le sticker Fleur à sa gauche. Prenez la sortie à droite jusqu'à la place centrale où vous attend Vanitas.

Attendez qu'il s'approche de vous et parez ses coups pour contre-attaquer immédiatement. Enchainez ensuite un combo puis éloignez-vous avec la touche Carré. En effet, après un de vos enchainements, Vanitas disparait et réapparait au dessus de vous. Vous pouvez éventuellement tenter de parer cette attaque pour contre-attaquer et ne laisser aucun répit à votre adversaire. Il peut lancer une vague d'éclairs devant lui, esquivez-la en roulant. Il peut également invoquer une boule de feu que vous pouvez facilement parer ou simplement enchainer des attaques à la Keyblade.

Votre récompense sera une Case supplémentaire.

Disneyville

Ouvrez les deux coffres à votre droite pour récupérer la Carte et une Potion. Un sticker Minnie se trouve en hauteur, devant l'entrée du kiosque au centre (Double envol nécessaire). Frappez la boîte aux lettres à proximité du point de sauvegarde pour obtenir la commande Confettis. Vous pouvez ici fabriquer des glaces qui enclencheront certains Styles de combat lorsque vous les utiliserez ou encore participer à un mini-jeu musical en parlant à Fifi.

Empruntez la bouche d'égout près du point de sauvegarde. Suivez le chemin droit devant et récupérez une magie Foudre dans le coffre au fond. Le coffre suivant est en réalité un Nescient. Un troisième coffre vous attend au fond de la salle (une autre magie Foudre), près d'une étrange machine qu'il faut recharger à l'aide d'attaques électriques. Commencez par la frapper à coups de Keyblade pour remplir un peu votre jauge Commande puis enchainez des Foudres pour activer le Style Eclair et fournir ainsi l'énergie nécessaire à activer l'ensemble des mécanismes de la salle. Montez alors sur l'élévateur en forme de tête de Mickey et sautez sur la plateforme de gauche où se trouvent deux coffres (un Cristal vibrant et une Mégapotion). Reprenez ensuite l'élévateur, grimpez sur l'engrenage puis sur la main qui se déplace. Sur l'engrenage suivant, sautez de main en main sur la droite en faisant attention à la tête de Mickey qui peut vous pousser plus bas. Sur une plate-forme au bout se trouvent deux coffres contenant un Cristal vibrant et une Mégapotion (pour atteindre la plateforme, sautez et utilisez une attaque glissante).

Descendez et remontez sur l'élévateur, puis sur l'engrenage. Cette fois-ci, grimpez sur la main puis sautez à gauche vers une autre main. Sautez à présent vers l'engrenage en faisant attention à ne pas retomber et ainsi de suite. Prenez garde également aux mécanismes de têtes de Mickey qui peuvent vous faire tomber. Utilisez une attaque glissante si besoin. Sautez ensuite sur la plateforme, ouvrez le coffre (un Cristal affamé) et sortez.

Traversez le long couloir jusqu'à arriver dans une grande pièce colorée. Montez l'escalier et sautez dans le tube. Vous ferez office de bille dans un flipper géant. A l'aide des gâchettes et des rebonds, rendez-vous sur la plate-forme de gauche pour récupérer un Panacée et une Recette action dans les deux coffres. Un autre coffre se situe au centre du flipper, allumez les quatre boules rouges en touchant les bumpers verts pour ouvrir le passage. Une fois la commande de combat Courte pause récupérée, bondissez jusqu'à atteindre le sommet du flipper et atterrir sur une plateforme se trouvant à droite. Vous trouvez au fond une commande de combat Slam aérien. Sortez ensuite de la zone par l'ouverture au centre du flipper, sans oublier le coffre qui s'y trouve (un Cristal apaisant).

De retour dehors, le coffre sur votre gauche vous offre une commande de combat Taille jackpot. D'ici, sautez plus bas et dirigez-vous sous le pont en récupérant une magie Brasier+ dans un coffre juste avant. Vous pouvez vous essayer à la course en vous dirigeant vers le stand qui est au fond. Montez l'escalier en face du stand et continuez votre chemin en récupérant le dernier coffre (un Cristal abondant). Avant de sortir de la zone, retournez-vous vers son centre pour faire face au pont de pierre, un sticker Daisy se situe en hauteur (Double envol et Glissade aérienne nécessaires). De retour à la place centrale, parlez à Horace pour commencer un mini-jeu. Le but est de renvoyer les fruits dans le but adverse tout en protégeant le votre. Attention aux peaux de banane sur le sol, qui peuvent vous faire perdre un temps précieux. Appuyez principalement sur la touche Triangle pour envoyer un projectile en l'air puis en direction du but. La victoire acquise, vous obtenez une lettre-ballon et vous rencontrez la Reine Minnie qui vous félicite de votre exploit. Vous obtenez la Chasse aux commandes de Disneyville.

Le Colisée de l'Olympe

Un groupe de Nescients vous attaque, ce combat reste assez basique et vous pouvez par moment coopérer avec Hercule. Après la cinématique, récupérez le contenu des trois coffres de la zone, à savoir une commande de magie Soin+ derrière les colonnes à gauche de la porte du Colisée, une commande de combat Frappe enflammée derrière la statue de droite et une Mégapotion près des panneaux. Un sticker Feux d'artifice se situe en hauteur, près de la sortie vers la ville. Sautez à partir de la marche devant l'entrée puis enchainez deux attaques pour l'attraper. Vous pouvez aller en ville pour faire quelques combats mais la suite de l'aventure se déroule dans le Colisée.

Ouvrez le dernier coffre contenant la Carte. Vous pouvez éventuellement sauvegarder et acheter de nouvelles Commandes auprès du Mog pour vous préparer pour la suite de l'aventure. Parlez à Phil pour commencer un tournoi de dix rounds dans lequel vous devez affronter des groupes de Nescients durant le temps imparti. En cas de difficulté, n'hésitez pas à utiliser votre commande de tir visé. Face aux Nescients qui repoussent toutes vos attaques frontales, attendez qu'ils vous attaquent pour contre-attaquer. Vous obtenez un Bonus HP.

Retournez à l'intérieur du Colisée et parlez à Phil pour continuer le tournoi.

Le combat contre Zack est loin d'être difficile. Sa principale attaque consiste à sauter puis à retomber sur le sol épée en avant, une attaque que vous pouvez facilement parer pour contre-attaquer rapidement. Il peut également lancer un éclair à esquiver avec la touche Carré. La technique reste la même : parez chacune de ses attaques et contre-attaquez. Votre récompense sera un Case supplémentaire.

Parlez à nouveau à Phil, votre dernier adversaire n'est autre que le Titan de Glace mais Hadès se joint à lui pour vous affronter. Attaquez-vous d'abord au Titan, Hadès restera tranquille pendant la première partie du combat, en venant simplement vous brûler quelques fois. Le Titan provoque des ondes de choc glacées en marchant. Si vous vous éloignez trop, il peut cracher des pics de glace à parer absolument au risque d'être prisonnier de ses tirs successifs. Collez-vous aux jambes du titan et attaquez-les. Si vous parvenez à toucher sa tête ou après avoir épuisé sa barre de vie, il s'évanouit ; concentrez-vous alors sur Hadès. Celui-ci attaque avec ses poings enflammés, lance des boules de feu et peut tourner sur lui même en embrasant ses bras. Pour cette dernière technique, le corps d'Hadès est entouré de flammes et est totalement invulnérable. Attendez que sa colère se dissipe pour retourner à l'attaque.

Votre victoire vous permet d'obtenir la Keyblade Symbole de héros, le style Poussière de diamant et le Lien-D de Zack.

Espace profond

Une nouvelle fois, votre aventure commence par un combat contre un groupe de Nescients. Après la scène

cinématique, vous trouvez deux coffres (un Ether et une Lettre-ballon), accompagnés d'un Mog et d'un point de sauvegarde. Empruntez ensuite la porte de droite dans le couloir. Prenez à droite dans ce nouveau couloir, continuez tout droit jusqu'à la prochaine sortie tout en éliminant les ennemis. Dans cette pièce circulaire, récupérez une Potion+ dans le coffre et entrez dans le téléporteur, au centre. Récupérez la Carte dans le coffre derrière vous et profitez du point de sauvegarde avant de passer la porte de gauche. Vous retrouvez Stitch qui se joint à vous pour affronter un groupe de Nescients. Lorsque votre allié rebondit sur le sol, approchez-vous de lui et appuyez sur les touches Carré puis Croix pour vous servir de lui comme projectile et infliger des dégâts aux ennemis. Vous obtenez un Bonus HP.

Ouvrez ensuite les diverses cellules en utilisant les élévateurs pour récupérer quatre coffres : un Cristal abondant et une commande d'attaque Coup éclair dans les cellules de gauche, un sticker Tac, une commande d'action Coup en traitre et une Mégapotion à droite. Pour atteindre certaines cellules, utilisez des attaques qui permettent de glisser dans les airs rapidement. Si vous avez des difficultés, sachez que vous obtiendrez la capacité Glissade un peu plus loin dans ce monde. Rebroussez ensuite chemin jusqu'au téléporteur et dirigez-vous vers la zone encore inconnue.

Aqua s'équipe de son armure pour sortir dans l'espace. Vous allez pouvoir affronter des Nescients à l'aide de votre Keyblade transformée en vaisseau. Vous pouvez vous servir des tours sur les côtés pour éliminer vos ennemis. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous obtiendrez la commande d'action Glissade aérienne.

Après la scène, retournez dans le couloir et prenez à gauche cette fois. Sautez en bas, éliminez les Nescients et ouvrez le coffre pour obtenir une commande d'attaque Déferlement Brasier.
Activez maintenant la machine, ce qui aura pour effet de désactiver la gravité pour atteindre les plates-formes en hauteur. Activez la prochaine machine pour récupérer une commande de tir visé Pluie multicolore dans le coffre du même niveau et réenclenchez la gravité zéro. Un sticker OVNI vous attend au centre de la zone au même niveau, sautez dans sa direction puis glissez pour l'attraper. Continuez votre ascension jusqu'à la sortie.

Stitch vous prête à nouveau main-forte en attaquant le Capitaine avec son pistolet-laser. Dès le début, collez-vous à votre adversaire pour éviter ses tirs de laser (que vous pouvez éventuellement parer pour les lui renvoyer) et profitez-en pour enchainer quelques combos. Il peut vous attaquer avec ses poings ou foncer vers vous si vous êtes éloigné. Lorsque Stitch rebondit sur le sol, approchez-vous de lui et appuyez sur Carré puis sur Croix pour l'utiliser comme projectile et l'envoyer vers Gantu. Pendant que ce dernier est occupé avec l'extra-terrestre, attaquez le plus possible.

La présidente du Grand Conseil intervient et Stitch est ramené en lieu sûr. Vous obtenez la Chasse aux commandes de l'Espace profond, le Lien-D de 626, une Case supplémentaire et la Keyblade Vol en hyperespace.

Retournez dans l'Espace Profond pour ouvrir les quatre derniers coffres, dans la salle où vous aviez combattu Gantu. Récupérez-y le contenu des deux coffres au sol (un Mégaéther et un Cristal affamé) puis grimpez sur les caisses violettes au nord-est pour découvrir une nouvelle zone où se trouvent une Recette Méga attaque et un point de sauvegarde. Retournez dans le hangar et activez la machine anti-gravité. Sautez sur les caisses roses pour atteindre le coffre (une magie Gravité nulle+) sur la plateforme la plus haute. Utilisez le point de sauvegarde récemment découvert pour quitter ce monde.

Le Pays Imaginaire

Aidez-vous du trampoline pour attaquer le sommet du totem du camp indien, vous y obtiendrez une commande de magie Foudre X. Pour cela, déclenchez un style de commande puis sautez sur le trampoline, bloquez un totem et enchainez un combo. Avant de le terminer, appuyez sur R pour passer au totem supérieur, continuez ainsi jusqu'à atteindre le sommet. Dans la zone suivante, récupérez la Carte à gauche et ouvrez le second coffre en face (une Mégapotion). Continuez à gauche, et récupérez une Potion+ dans le coffre. Avant d'entrer dans l'arbre où se trouvent un point de sauvegarde, un Mog et deux autres coffres (une commande de magie Bouclier mine et un Elixir), remarquez la présence d'un sticker Feux d'artifice près d'une branche (Double envol nécessaire). Sortez et continuez votre route au nord pour rencontrer le Capitaine Crochet, celui-ci n'hésitant pas à vous prendre pour cible en tirant des boulets de canon dans votre direction.

Un sticker Arc-en-ciel vous attend au sud-est. Tout en évitant les tirs, commencez par sauter dans l'eau et dirigez-vous au nord-est, vers une petite caverne, pour mettre la main sur une commande de magie Eclatement Brasier X. Retournez

dans l'eau et partez en direction de l'îlot à proximité, le long du mur est. Vous apercevez un coffre contenant un Elixir, emparez-vous-en. La sortie nord étant inaccessible, retournez à présent sur la terre ferme à l'ouest, en sautant à partir de la plateforme rocheuse au centre de l'eau puis empruntez la sortie qui est à gauche. Ouvrez le coffre sur votre droite puis un autre au fond à gauche de la sortie pour obtenir une Potion+ et un Ether. Dans la zone suivante, la poudre de Clochette vous permettra d'atteindre le sommet de la falaise. Mais avant d'entamer votre ascension, inspectez la zone pour trouver deux coffres (un Cristal fugace et un Panacée) le troisième étant le plus gros dissimule un Nescient.

Une fois en haut, passez dans la prochaine zone. Avancez un peu et sautez dans la poudre de Clochette sur votre droite. En haut, vous trouvez un coffre contenant une commande de magie Brasier X. A ce niveau, continuez à l'est en suivant la poudre pour atteindre un autre coffre (une commande de combat Donne Temps) et un sticker Tic. Revenez ensuite au niveau inférieur, près de votre point de départ. Continuez tout droit en sautant deux fois grâce à la poudre de Clochette devant la cascade. Arrivé sur la plateforme suivante, sautez en contrebas pour trouver la magie Foudre X et un Cristal chaotique au coin à droite dans deux coffres. Remontez maintenant jusqu'au sommet à l'ouest et quittez la zone. En arrivant, ouvrez le dernier coffre de ce monde sur votre gauche pour obtenir un Mégaéther et continuez au nord-est.

Vous obtenez une nouvelle commande d'action Double envol (en appuyant deux fois sur Croix, Aqua pourra sauter encore plus haut). Profitez du point de sauvegarde avant de vous rendre dans la Réserve des indiens pour affronter Vanitas.

Sa manière de combattre reste assez similaire à votre première rencontre. L'astuce est d'attendre qu'il vous attaque pour parer et contre-attaquer ou d'utiliser votre capacité de téléportation pour réapparaitre dans son dos (appuyez sur Carré juste avant qu'il n'attaque).

Vous obtenez la Keyblade Rameau de fée, le style Pulsion fantôme et le Lien-D de Peter Pan. Après la scène cinématique, vous obtenez la Keyblade Tourmente, pensez à vous en équiper car elle augmente grandement toutes vos statistiques.

Avant de vous rendre à la Tour Mystérieuse, profitez de la capacité Double envol pour récupérer les stickers et les coffres inaccessibles dans la Forêt des Nains et au Domaine Enchanté.

La Tour Mystérieuse

Récupérez un Mégalixir, un Cristal chatoyant et une commande de magie Aimant X dans les trois coffres de la cour se trouvant à droite, à gauche et en face du château. Entrez à l'intérieur de la tour pour trouver un dernier coffre et ainsi obtenir une Recette Méga magie. Récupérez d'autre part le sticker Donald en utilisant le Double envol sous l'escalier. Empruntez ces derniers pour clôturer ce stage.

Vous obtenez les Lien-D de Donald et Dingo ainsi qu'un Rapport de Xehanort 4.

La Nécropole des Keyblades

Retournez-vous pour découvrir un coffre contenant un Mégapotion puis un Elixir dans l'impasse se trouvant à gauche. Reprenez votre chemin sans oublier la Carte ni le sticker Fleur à sa gauche. Dans la zone suivante, différentes tornades tournent autour d'un pilier central. En les touchant, vous serez transporté dans un autre univers pour combattre des Nescients, profitez-en pour améliorer vos capacités et vos styles de commandes. Deux coffres se trouvent autour du pilier central (une commande de magie Rafale X et un Mégaéther), deux autres en longeant les murs de droite et de gauche (une Mégapotion et un Mégalixir) de la sortie. Vous pouvez ensuite sauvegarder et acheter de nouvelles Commandes auprès du Mog. Un sticker Bulle se trouve en hauteur, devant la sortie. Préparez-vous avant d'avancer plus loin car vous ne pourrez plus reculer.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Braig. Il disparait et réapparait à différents endroits en tirant des salves successives. N'avancez pas vers lui et attendez qu'il tire pour parer et lui renvoyer ses lasers. Faites-en de même lorsqu'il court autour de vous en attaquant, parez à plusieurs reprises (sans contre-attaquer). S'il s'entoure d'une aura violette, il s'apprête à tirer une puissante salve, éloignez-vous puis esquivez lorsqu'elle s'approche de vous. Il peut

également tirer plusieurs salves violettes difficiles à parer lorsqu'il s'élève dans les airs. A ce moment, déverrouillez votre cible et courez autour de la zone ou bien appliquez une attaque visée ainsi vous serez invulnérable pour quelques secondes. Les lasers restent plantés au sol, ne vous en approchez pas au risque de subir quelques dégâts. Parez successivement les attaques des lasers et esquivez les tirs puissants. Ne préférez pas les attaques rapides, elles vous causeront de graves dégâts.

Votre prochain adversaire sera Vanitas. N'hésitez pas à utiliser la coopération de Mickey. Vanitas se montre particulièrement rapide et agressif. Effectuez des roulades lorsqu'il fonce vers vous X-blade en avant ou parez pour contre-attaquer. Ne vous jetez pas à corps perdu dans la bataille, observez ses mouvements et profitez de la fin d'une attaque pour le toucher. Comme lors de votre précédent combat, il peut s'enfoncer dans le sol et vous poursuivre ou encore lancer des éclairs en l'air. Il déclenche son attaque la plus puissante lorsqu'il se place au centre de la zone et accumule de l'énergie. Approchez-vous alors de Mickey pour lancer votre attaque coopérative afin de vous protéger. Sinon, préparez-vous à utiliser une Commande de tir visé au moment de l'explosion. Ce boss exige de la patience et beaucoup de concentration.

Après votre victoire, vous obtenez le Rapport de Xehanort 7. Vous venez de terminer le scénario d'Aqua. Gardez la sauvegarde, vous en aurez besoin plus tard.

Episode final

Pour débloquer le dernier épisode, qui constitue la fin commune des trois scénarios, vous devez avoir en votre possession la lettre et les 12 rapports de Xehanort. Une fois le scénario du troisième personnage complété (peu importe l'ordre dans lequel vous les avez incarnés), le jeu vous proposera de créer une nouvelle sauvegarde à l'écran de fin. Dans le cas où vous avez déjà terminé les trois histoires avant de rassembler tous les rapports, il vous faudra terminer le jeu une nouvelle fois avec le personnage ayant récupéré le rapport manquant.

Vous êtes maintenant dans l'espace, préparez vous avant d'aller au Jardin Radieux pour affronter Xehanort. N'oubliez pas de vous équiper de la nouvelle Keyblade Armoiries. N'hésitez pas à accomplir les duels dans l'Arène des Mirages pour augmenter votre HP Max.

Souvenez-vous du combat final du scénario de Terra, les techniques de votre adversaire sont assez similaires. Bien entendu, Xehanort est beaucoup plus puissant. Excepté sa technique où la Keyblade se transforme en canon (que vous pouvez facilement esquiver en vous éloignant), toutes ses attaques peuvent être parées. Attendez qu'il s'approche de vous, parez lorsqu'il s'apprête à attaquer puis contre-attaquez. La difficulté réside dans la rapidité des mouvements de votre ennemi, le timing est essentiel à votre survie. Contre ce boss, vous n'avez besoin ni d'utiliser des commandes compliquées (JDC) ni des attaques surpuissantes, optez plutôt pour les soins X. préférez l'attaque visée Zéro Absolu pour engendrer un max de dégâts.

Au deuxième round, Xehanort sera accompagné d'un Gardien. Un certain délai s'écoule entre les attaques, vous avez donc le temps de vous éloigner et de vous soigner si nécessaire. Il disparait, un cercle ténébreux apparait au sol et vous suit en explosant. S'il parvient à vous attraper, il vous projette en l'air et vous retombez au sol. Esquivez avec Carré huit explosions de suite puis profitez du laps de temps pour attaquer Xehanort. Il s'approche lentement vers vous et tente de vous attraper. Tentez de vous libérer en appuyant sur la touche indiquée avant qu'il n'arrive et enchaine un combo. S'il réussit son enchainement, la zone change d'apparence et le Gardien vous envoie des boules d'énergie successives. Parez-les et tentez de vous rapprocher de Xehanort pendant le court laps de temps de répit. Appuyez sur Carré pour revenir au Jardin Radieux tandis qu'il écarte les bras et projette deux éclairs face à lui. Ils sont impossibles à parer, donc esquivez-les avec la touche Carré. Votre ennemi frappe avec son bras si vous êtes trop proche, parez ou esquivez rapidement. Il fait aussi apparaitre deux boules de feu dans ses mains et les projette dans votre direction l'une après l'autre. Cette attaque est facile à parer, mais si vous vous faites toucher, vous serez alors atteint de l'altération d'état Cécité.

Admirez à présent la véritable fin du jeu. Mais un autre défi reste à relever dans la Nécropole des Keyblade, le boss le plus puissant du jeu : l'Esprit Persistant de Vanitas.

Gardez les mêmes techniques que lors des combats précédents contre Vanitas et vous vous en sortirez comme un

chef. Lorsqu'il enchaine des attaques simples à la Keyblade, parez-les ou esquivez en roulant pour enchainer un combo une fois le sien terminé. Lorsqu'il s'arrête et lève sa Keyblade vers le ciel et invoque une boule d'énergie, préparez-vous à la parer. Lorsqu'il s'immobilise puis disparait pour réapparaitre au dessus de vous, exécutez une roulade pour éviter son attaque. Faites de même lorsqu'il saute et projette un éclair face à lui. Continuez à le harceler jusqu'à en venir à bout.

Knights in the Nightmare

© Sting

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC YGGDRA

Pour jouer avec Yggdra, lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Yggdra Union sur votre Memory Stick. Ou bien terminez le jeu.

L.A. Rush : Showdown

© Midway 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à effectuer en cours de partie.

Vitesse max

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

Nitro infini

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

Là-Haut

© THQ / Asobo Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE (ABC)

En plus des codes de triche que vous pouvez acheter dans la section dédiée à l'aide des points accumulés dans le jeu, il existe 4 codes à saisir pour débloquer de nouvelles fonctions bonus. Après avoir entré les codes souhaités (voir la liste ci-dessous), lancez votre partie et mettez le jeu en pause. Choisissez l'option Codes et activez-les.

AVIATORGOGGLES	Lunettes d'aviateur
BALLOONPARTY	Ballons multicolores
BUTTERFLY	Attirer les papillons
CARLHEAVYWEIGHT	Bascules pour sauter

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Atterrissage forcé

Après la scène cinématique durant laquelle vous rencontrez Russel, vous devez rattraper la maison qui s'envole dans les airs. Pour cela, suivez le chemin du conduit et lisez les instructions qui apparaissent à l'écran. Approchez-vous du rebord et poussez le bloc de pierre pour libérer le passage. Ensuite, sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau et ramassez la plante qui permet de soigner les blessures.

A présent, sautez en vous dirigeant vers le nord et suivez le chemin. Après la courte scène, utilisez Russel pour vous approcher du papillon volant et l'attraper. Descendez les grandes marches, repérez le bloc de pierre qui est à gauche et interagissez avec. Ramassez, ou écrasez, les insectes qui apparaissent et poursuivez à droite. Approchez-vous du rebord et sautez afin que Carl puisse utiliser sa canne et grimper. Ensuite, tournez-vous et aidez Russel à monter.

Maintenant, avancez vers le nord et sautez par-dessus les plantes épineuses. Avancez légèrement, sautez sur le rebord de droite et faites monter Russel. Ensuite, interagissez avec le tronc d'arbre se trouvant à droite et écrasez les insectes. Poursuivez à gauche, sautez depuis le rebord et accrochez-vous à la corde. Bondissez et atteignez l'autre bord. Ramassez un papillon se trouvant sur la plateforme qui se trouve au sud de votre position puis poursuivez le chemin en prenant à gauche.

Descendez les marches, saisissez un autre papillon puis approchez-vous du rebord par le coté nord. Sautez et agrippez-vous à la corde puis balancez-vous pour atteindre le côté opposé. Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation et allez d'abord vers le sud. Sautez sur la plateforme qui est sur l'eau, ramassez la seconde photo et rebroussez chemin. Suivez maintenant le chemin qui mène au nord.

Après la scène cinématique, sautez sur la balançoire et propulsez Russel de l'autre côté. Ensuite, utilisez Russel et poussez le bloc de pierre se trouvant à proximité. Une fois que Carl est remonté, poursuivez. Sautez sur les plates-formes et les planches se trouvant sur l'eau et atteignez ainsi la zone suivante.

Maintenant, suivez le chemin de droite et sautez sur les plates-formes aquatiques. Repérez une troisième photo (au nord) et récupérez-la. Ensuite, prenez à droite et sautez par-dessus des plantes épineuses. Descendez les marches, approchez-vous de la caisse et déplacez-la à gauche. Sautez dessus et utilisez la canne de Carl pour vous accrocher

au rebord puis remontez Russel.

Prenez à gauche, descendez les marches et sautez depuis le rebord pour vous accrocher à la branche. Balancez-vous et sautez de l'autre côté. Faites la même chose à nouveau et sautez sur la première branche. Attendez que le second personnage s'accroche à vos pieds et envoyez-le sur la seconde branche. Continuez ainsi jusqu'à pour atteindre la terre ferme.

Sautez sur la corde, balancez-vous et atteignez le côté opposé. Suivez le chemin qui mène vers le nord, placez Russel sur le socle de pierre pour qu'il fasse la courte échelle pour que Carl puisse sauter sur le rebord. Ensuite, utilisez ce dernier et poussez la caisse pour permettre à Russel de monter.

Poursuivez au nord, descendez les marches et sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau. Récupérez la photo sur la dernière plateforme, poussez le tronc d'arbre et écrasez les insectes. Descendez les marches, prenez un fruit si vous êtes blessé et approchez-vous du dispositif suivant. D'abord, utilisez Russel comme courte échelle et faites monter Carl sur le rocher à droite. Ensuite, placez Russel sur le côté gauche de la balançoire et propulsez-le grâce à Carl. Enfin, utilisez Russel et poussez le bloc de pierre qui se trouve en haut. Une fois que Carl est monté, avancez sur le chemin. Descendez les marches, sautez par-dessus les plantes épineuses et achevez ainsi ce chapitre

Chapitre 2 : Equipiers Rameurs

Après la scène cinématique, vous êtes sur un fleuve et vous devez éviter les obstacles et ramer sans vous arrêter jusqu'à la fin. D'abord, accélérez et contournez les plates-formes qui sont sur l'eau. Ensuite, avancez et faites attention aux deux crocodiles qui se trouvent dans un petit lac. Poursuivez votre chemin et évitez les deux qui sont sur les deux côtés du fleuve.

Ensuite, remontez une petite pente et fuyez trois reptiles qui rôdent dans un autre petit lac. Avancez dans le fleuve et passez entre les deux prochains. Ensuite, faufilez-vous entre les obstacles et passez de nouveau au milieu de plusieurs crocodiles étalés sur les côtés du fleuve.

Maintenant, faites attention aux singes qui lancent des noix de coco. Mettez-vous à couvert derrière les rochers puis ramez jusqu'à la zone suivante. Lorsque vous arrivez près du grand alligator, tournez autour de la plateforme pour l'attirer puis fuyez. Enfin, continuez à avancer, évitez les reptiles qui sont des deux côtés du fleuve et remontez jusqu'à la fin.

Chapitre 3 : Bienvenue dans la jungle

Une fois sur la terre ferme, attrapez le papillon et suivez le chemin vers le nord. Faites attention aux plantes carnivores et évitez de marcher dessus. Si vous êtes pris dans une plante carnivore, appuyez su la touche de saut de façon répétée pour vous libérer.

Avancez jusqu'à la chute d'eau et prenez la photo en chemin. Récupérez un papillon et approchez-vous du rebord de droite. Sortez le miroir de Russel, orientez le réticule vers le serpent et éliminez-le. Sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau, récupérez une autre photo et utilisez la corde suspendue pour atteindre la rive.

A présent, utilisez le sonotone de Carl et faites fuir les porcs-épics. Récupérez la photo à droite, écrasez les bêtes puis sautez sur les plates-formes suivantes. Secouez l'arbre pour ramasser les fruits, sautez sur le rocher qui se trouve à gauche de l'arbre puis faites monter Russel. Sautez sur les plates-formes de gauche, récupérez le papillon puis sautez à gauche.

Maintenant, grimpez à la montagne et allez à gauche. Après la courte scène, sortez votre corde et déplacez-vous vers la gauche afin de ramener Carl sur le rebord. Ne vous approchez pas des plantes épineuses et dirigez-le vers le haut, vers la gauche, vers le bas puis vers le haut.

Continuez à gauche, sautez sur la plateforme puis sur la branche. Balancez-vous, sautez et atteignez le côté gauche de la chute. Descendez par les grands rebords, avancez à droite et atteignez une autre branche. Balancez-vous, rejoignez

l'autre côté et marchez sur la corde. Descendez par les rochers, atteignez une grande plateforme et approchez-vous du tronc d'arbre. Déplacer le tronc, évitez les trois racines et faites avancer Russel. Refaites la même opération avec Carl et faites attention à la chauve-souris qui passe au milieu du tronc.

A présent, suivez le chemin qui mène vers le nord puis allez à gauche et remontez une courte pente. Récupérez un papillon en chemin puis rejoignez la balançoire. D'abord, faites la courte échelle pour que Carl puisse grimper sur la plateforme de droite puis placez-le sur le côté gauche de la balançoire. Puis, prenez la photo et sautez pour propulser Russel vers le haut (un peu à gauche). Par la suite, utilisez ce dernier pour pousser la caisse et ainsi faire remonter Carl. Traversez en marchant sur les cordes, écrasez les insectes et prenez la photo. Enfin, marchez sur une dernière corde et atteignez ainsi la maison.

Chapitre 4 : Pièges dans la jungle

Après la scène cinématique, avancez le long du chemin et faites attention aux chinens qui approchent. Utilisez le sonotone de Carl, ou le miroir de Russel, et battez-les. Projetez-les dans l'eau, ou obligez-les à reculer jusqu'au piège. Poursuivez à droite, utilisez Carl pour sauter sur la plateforme de droite puis aidez Russel à remonter.

Ensuite, sautez sur la plateforme se trouvant juste à droite, prenez la photo et retournez. Sautez en direction du nord, utilisez le sonotone pour faire fuir les porcs-épics et avancez. Faites gaffe aux projectiles que le singe vous lance, utilisez le miroir de Russel et aveuglez-le. Traversez via les planches, couvrez-vous derrière le mur de pierre lorsqu'il lance les projectiles puis courez jusqu'au côté opposée.

A présent, utilisez le sonotone sur les porcs-épics et écrasez les insectes. Avancez tout droit et traversez le vide en passant sur le tronc d'arbre. Evitez les racines du tronc et faites avancer le personnage jusqu'à l'autre côté. Ensuite, faites la même chose avec le second personnage et faites attention aux chauves-souris.

Avancez, utilisez Carl et grimpez sur les plates-formes de droite. Récupérez une photo puis descendez. Poursuivez le chemin vers le nord, récupérez le papillon (à gauche) puis avancez vers la droite. Repoussez les porcs-épics, sautez et chassez le chien. Avancez, utilisez le miroir de Russel et aveuglez le singe. Couvrez-vous derrière les piliers, aveuglez le singe et courez à gauche jusqu'à ce que vous échappiez à ses attaques.

A présent, traversez le long de la corde et utilisez le sonotone pour chasser les porcs-épics. Ensuite, chassez le chien qui se trouve près du levier, prenez la photo dans la cage puis activez le levier. Utilisez Carl pour monter au-dessus de la cage, utilisez la canne pour aider Russel à remonter puis avancez en direction du nord.

Chapitre 5 : Une bécasse prise au piège

Avancez d'abord vers le sud-est, écrasez les insectes et repartez à gauche. Utilisez le miroir pour anéantir le serpent, sautez sur les plates-formes et utilisez les cordes pour traverser. Achevez un autre serpent, avancez et utilisez la courte corde suspendue pour atteindre l'autre côté du vide. Poursuivez le chemin, attendez que Carl sorte la lanterne pour allumer la cave et traversez-la. Une fois que vous êtes de l'autre côté de la cave, sautez sur la plateforme mobile et sautez rapidement à gauche avant qu'elle ne tombe.

Ecrasez quelques insectes, sautez sur la plateforme de gauche et utilisez la canne pour faire monter Russel. Avancez et accédez à l'entrée (à droite). Après la courte scène, mettez-vous à deux et poussez la grande caisse vers le fond. Sautez sur la caisse, prenez la photo puis revenez et entrez dans la grotte.

Montez la pente et sautez. Avancez à gauche, sautez et accrochez-vous à la branche. Attendez que la plateforme mobile émerge de l'eau, sautes dessus puis atteignez la plateforme suivante. Utilisez Russel pour faire la courte échelle et sautez sur la plateforme puis prenez la photo. Ensuite, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Incarnez Carl, accrochez-vous à la corde et sautez vers la gauche. Poussez la caisse en bois, utilisez la canne pour remonter Russel et utilisez de nouveau le miroir de ce dernier pour achever le serpent.

Entrez dans la grotte, récupérez le papillon et sortez de l'autre côté. Escaladez la pente, descendez sur la passerelle inférieure et remontez la pente. Prenez la photo en chemin et continuez à avancer. Lorsque le rocher tombe de la

montagne, rebroussez chemin, courez et cachez-vous près de la plante. Remontez la pente à nouveau et récupérez une photo près de la cachette de la grenouille. Utilisez le miroir de Russel, achevez le serpent puis utilisez la corde suspendue pour traverser. Continuez à avancer et prenez à gauche. Approchez-vous de la plateforme qui se trouve près de la balançoire et récupérez le fruit. Descendez et placez le fruit sur le côté droit de la balançoire. Incarnez Carl, montez sur la plateforme de gauche et sautez pour projeter le fruit près des fourmis. Maintenant que les fourmis sont occupées, entrez dans la cave pour clore le chapitre.

Chapitre 6 : Taïaut

Dans ce chapitre, vous incarnez l'oiseau Kevin et vous devez fuir les chiens errants. Pour cela, déplacez le volatile et évitez ainsi les obstacles. Dès que vous en repérez un, sautez pour l'éviter. Si vous heurtez un de ces obstacles, vous perdez un temps précieux et vous risquez d'être rattrapé par les chiens. Traversez donc les chutes d'eau via les planches en bois.

Sautez sur les rebords qui s'effondrent, montez les grandes marches et courez jusqu'au lac. Courez sur les planches et sautez sur les plateformes avant qu'elles ne coulent. Faites attention aux crocodiles, traversez le lac et sautez par-dessus les autres obstacles. Atteignez le chemin montagneux et étroit pour clore ce chapitre.

Chapitre 7 : Embuscade

Dans ce chapitre, vous êtes pris dans une embuscade par des chiens errants. En effet, vous devez utiliser la balançoire comme catapulte et propulser des pierres sur la plateforme qui porte l'ennemi. Utilisez Russel pour placer la pierre sur le coté sud de la balançoire puis utilisez Carl pour monter sur les marches et sautez. Effectuez cette attaque trois fois de suite pour détruire la plateforme. Après chaque lancer, un groupe de chiens errants vous attaque. Utilisez le sonotone de Carl ou le miroir de Russel et projetez-les dans le vide. Une fois que la plateforme du chef des chiens est détruite, le chapitre s'achève.

Chapitre 8 : Retour à la Maison

Ce chapitre est assez simple. En effet, vous n'avez qu'à avancer et sauter d'une plateforme à l'autre. De temps à autre, vous devez effectuer de grands sauts et vous ne devez pas tomber dans le vide. Continuez à sauter jusqu'à ce que vous atteigniez la terre ferme.

Chapitre 9 : La Voix

Dans ce chapitre, dirigez-vous vers le nord, attrapez le papillon et rejoignez Kevin. Approchez-vous de l'oiseau et incarnez-le. Sautez sur les rochers et poussez le plus grand d'entre eux pour créer le passage puis traversez la rivière.

Après la courte scène, allez au sud-ouest de la plateforme et sautez vers la gauche. Ecrasez les insectes, sautez du rebord gauche et accrochez-vous à la corde. Balancez-vous, sautez et accrochez-vous à la branche puis bondissez et atteignez la plateforme suivante. Utilisez Russel comme courte échelle pour faire sauter Carl et placez-le du côté gauche de la balançoire. Une fois qu'il est projeté sur le rocher, sautez sur le rebord du coté sud, ramassez le papillon puis allez vers le nord. Approchez-vous du rebord et sortez la corde. Suivez le chemin de pierre creusé dans la montagne, évitez les plantes épineuses et faites monter Carl.

A présent, utilisez Carl et revenez d'abord à gauche. Récupérez la photo, retournez à droite et ramassez une autre photo. Suivez le chemin, approchez-vous du rebord (à droite) et incarnez Russel. Utilisez le miroir pour chasser les chauves-souris, sautez sur les plates-formes mobiles et atteignez le côté opposé. Poursuivez à droite, récupérez une autre photo et poussez la caisse. Descendez, poussez la caisse vers le nord et utilisez-la pour atteindre la section suivante.

Maintenant, faites attention au tatou et esquivez ses attaques. Le sonotone et le miroir ne sont pas efficaces contre cet adversaire. Approchez-vous du piège (à droite) et utilisez-le pour piéger le tatou . Ensuite, poursuivez à droite, prenez le fruit et utilisez-le pour divertir les fourmis. Poursuivez à droite, récupérez le papillon et approchez-vous du rebord. Utilisez le miroir de Russel pour achever le serpent, sautez sur les rochers et atteignez l'autre côté de la chute d'eau.

Avancez, chassez les porcs-épics et utilisez Carl afin de sauter sur la plateforme rectangulaire qui se trouve à gauche. Poussez la caisse sur les points d'eau pour que Russel puisse sauter sur les plates-formes qui sont au nord. Une fois que Russel atteint le rebord, utilisez-le et avancez jusqu'au levier puis activez-le. Enfin, chassez les porcs-épics, entrez par le passage qui vient de s'ouvrir et avancez jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 10 : nouveau Maitre

D'abord, commencez par déplacer le tronc d'arbre à gauche puis déplacez Russel jusqu'à l'autre bout de la zone. Faites la même chose avec le second personnage et évitez les chauves-souris.

Utilisez Russel pour faire la courte échelle et montez sur le rocher puis sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez à droite. Sautez d'une plateforme à l'autre et atteignez une cour. Faites attention au tatou et piégez-le dans les filets. Avancez, utilisez Russel comme courte échelle et montez. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire et projetez-le en haut en direction du nord. Ensuite, allez au flanc sud et utilisez la corde pour traverser. Approchez-vous de Kevin, incarnez-le et montez près de Russel. Poussez la caisse à droite, utilisez Carl et Russel et poussez-la de nouveau à droite.

Chassez le chien, sautez sur le rocher et allez à droite. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire puis utilisez Carl et grimpez sur les combinaisons rocheuses qui sont au nord avant de sauter. Utilisez Russel, sortez la corde et tirez Carl. Déplacez ce dernier vers le haut puis à droite. Sautez par-dessus les espaces et évitez la chauve-souris. Suivez le chemin, sautez sur la poutre puis remontez. Sautez à droite deux fois et remontez. Récupérez la photo qui est à gauche puis revenez et allez à droite pour achever ce chapitre.

Chapitre 11 : Là où l'eau coule deux fois

Dès que le chapitre commence, avancez puis sautez du rebord vers la gauche. Sautez encore une fois à gauche, approchez-vous du chien et utilisez-le pour ouvrir la porte en acier. Incarnez Doug, engouffrez-vous dans la brèche et activez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez, avancez en direction du nord et sautez du rebord. Poursuivez à gauche, balancez-vous sur la corde et sautez à gauche. Grimpez sur les rebords des plates-formes, aidez Russel à remonter et faites attention au tatou. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire, grimpez sur le rocher qui est à gauche et sautez. Ensuite, utilisez Russel et sortez la corde. Allez à gauche et sautez, remontez, sautez à droite puis descendez et avancez à droite. Bondissez vers la droite puis remontez en haut jusqu'au rebord.

A présent, récupérez d'abord la photo qui est à gauche puis revenez et allez à droite. Sautez sur le rebord, remontez Russel et traversez via le tronc d'arbre. Ensuite, chassez le chien et grimpez sur le rocher. Faites descendre la cage, faites Grimper Russel au-dessus de la cage et remontez-la. Incarnez Russel, allez à gauche et sortez la corde près du rebord. Suivez les roches et faites monter Carl.

Avancez à gauche, poussez la caisse à droite et utilisez-la pour grimper. Sautez au nord, chassez les chiens et avancez vers le nord à nouveau. Utilisez Russel, grimpez sur le rocher (à gauche), sautez et accrochez-vous au bout de glace qui est à droite. Sautez une autre fois et atteignez ainsi la fin de ce chapitre.

Chapitre 12 : Rafting dans la Rivière

Vous êtes à nouveau sur l'eau et vous devez Ramer jusqu'au début de la rivière. En effet, vous devez remonter cette dernière à contre courant et faire attention aux différents obstacles que vous rencontrez. Evitez d'abord les crocodiles éparpillés des deux côtés. Aussi, vous devez éviter les troncs d'arbres qui risquent de détruire votre embarcation. De temps à autre, faites attention aux tourbillons et contournez-les. Ensuite, fuyez les singes qui vous lancent des noix de coco. Continuez à ramer et descendez les pentes jusqu' à ce que vous aperceviez la maison.

Chapitre 13 : Jamais ! Jamais ! Jamais !

Dans ce chapitre, vous affrontez de nouveau le chef des chiens. Le combat contre cet ennemi se divise en trois phases.

D'abord, attendez que la combinaison rocheuse s'écroule et grimpez sur la plateforme de gauche. Utilisez le club de golf de Carl et lancez des cailloux sur le levier du chien ennemi.

Dans la seconde phase, chassez d'abord les chiens soldats et attendez que la caisse tombe. Poussez-la vers la gauche, utilisez-la pour monter sur la plateforme et lancez des cailloux sur le second levier.

Dans la dernière phase, esquivez d'abord les noix de coco jusqu'à ce qu'un point d'eau apparaisse. Ensuite, placez Carl sur la plateforme mobile et utilisez Russel pour tirer la caisse puis placez-la au-dessus du point d'eau. Incarnez Carl, prenez le club de golf et lancez des cailloux sur le dernier levier.

Chapitre 14 : Elévation

Sautez simplement d'une plateforme à l'autre, utilisez les tourbillons de vent pour remonter et effectuez des sauts planés jusqu'à ce que vous atteignez la terre ferme.

Chapitre 15 : vol au vent

Votre objectif est de transporter la maison jusqu'au bout du canyon. D'abord, suivez les cordes (à droite), récupérez un papillon dans la cave et rebroussez chemin. Ensuite, suivez les cordes (à gauche), attaquez l'oiseau qui porte une photo souvenir et récupérez-la. Enfin, portez la pierre de la maison et avancez vers le milieu. Utilisez le sonotone de Carl et chassez le félin qui bloque le chemin. Montez au niveau supérieur, activez le levier pour descendre la cage, placez la pierre sur cette dernière et activez de nouveau le levier pour remonter la maison.

Ensuite, chassez un autre oiseau (à gauche), prenez la photo et poursuivez à droite. Ramassez un autre papillon, faites attention au tatou et piégez-le dans les filets se trouvant au nord. Continuez jusqu'à la prochaine section et récupérez d'abord la photo sur la plateforme qui est au nord. Ensuite, revenez à la cour et tuez le serpent. Placez la pierre de la maison sur le bout de terre qui est à droite et poussez la caisse sur le point d'eau.

Portez la pierre, avancez à droite et approchez-vous du rebord. Lâchez d'abord la pierre, sautez sur la plateforme qui est au sud et utilisez Russel pour faire la courte échelle pour monter. Approchez-vous de l'oiseau Kevin et incarnez-le. Sautez sur la plateforme du nord, déplacez la première caisse à gauche sur le premier point d'eau et permettez ainsi à Russel d'avancer avec la pierre. Ensuite, déplacez la seconde caisse sur le second point d'eau, incarnez Russel et avancez sur la seconde plateforme. Enfin, déplacez la première caisse sur le dernier point d'eau et franchissez ainsi la chute.

Avancez jusqu'à la section suivante, placez Russel avec la pierre sur le côté droit de la balançoire et lancez-les vers la droite. Ensuite, traversez le long des cordes se trouvant au nord et rejoignez Russel de l'autre côté.

Avancez légèrement et repérez le singe qui vous lance des noix de coco. Allez au sud, chassez le serpent et sautez du rebord. Utilisez Russel pour faire la courte échelle et monter sur la plateforme puis incarnez Russel. Utilisez le miroir pour aveugler le singe, incarnez rapidement Carl et utilisez le club de golf pour lancer des cailloux. Enfin, rebroussez chemin, transportez la pierre et avancez jusqu'au rebord.

A présent, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Incarnez Carl, montez sur la balançoire du côté gauche, courez vers le côté droit et sautez sur la plateforme de droite. Utilisez le club de golf et chassez définitivement les chauves-souris. Ensuite, sautez sur la balançoire pour projeter Russel à gauche. Incarnez Russel et sortez la corde. Déplacez Carl le long des rochers, évitez les deux chauves-souris et remontez-le jusqu'au rebord. Poussez la caisse, descendez et transportez le rocher de la maison.

Poursuivez à droite, piégez le tatou dans les filets, chassez le serpent et continuez à avancer. Repérez un autre singe, aveuglez-le grâce au miroir et utilisez rapidement Carl pour lui lancer des cailloux.

Maintenant, prenez le rocher et avancez. Placez-le sur la caisse en bois, pourchassez l'oiseau et emparez-vous de la photo qu'il porte. Ensuite, récupérez une autre photo, au nord de la caisse, puis déplacez celle-ci vers la droite.

Transportez la caisse à droite et relâchez-la. Sautez par-dessus le fossé, approchez-vous de Doug et incarnez-le. Remontez la petite pente à droite et sautez sur la plateforme du nord. Utilisez Russel pour chasser les chauves-souris puis incarnez Doug et sautez à gauche. Entrez par la trappe et poussez la caisse en bois. Enfin, transportez le rocher, chassez le serpent et avancez jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 16 : Retrouvailles

D'abord, utilisez Carl, sautez sur les plates-formes et prenez la photo. Incarnez Russel, grillez le serpent avec le miroir et avancez. Sautez sur la branche, balancez-vous et sautez à droite. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo et poursuivez à droite.

Sautez du rebord et agrippez la corde. Balancez-vous et sautez vers le côté opposé. Utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris et permettez ainsi à Russel de passer. Utilisez une autre corde pour traverser, chassez le serpent et approchez-vous de la balançoire. Mettez-vous sur le côté droit de la balançoire, utilisez Russel et escaladez les plates-formes pour rejoindre Kevin. Utilisez ce dernier et descendez par le chemin de Russel. Traversez vers Carl via la passerelle de gauche et sautez sur la balançoire pour propulser Carl.

A présent, poursuivez à gauche et utilisez la corde pour sauter. Faites attention au tatou, utilisez une autre corde pour traverser puis utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris. Suivez le chemin, incarnez Doug et entrez par la trappe. Avancez jusqu'au fond et prenez à droite. Sautez en direction du sud pour rejoindre Russel et mettez-vous à deux pour pousser la caisse.

Maintenant, utilisez Carl et traversez le long de la corde vers la gauche. Chassez d'abord les chauves-souris qui bloquent le chemin de Russel. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo puis continuez. Ensuite, lancez la corde à Carl et déplacez-le le long des pierres jusqu'au rebord inférieur.

Chassez le petit oiseau, récupérez la photo et entrez dans la grotte. Utilisez le miroir de Russel pour chasser le serpent et suivez le chemin. Utilisez le club de golf, chassez les chauves-souris et avancez. Incarnez Russel, prenez le fruit qui se trouve près de l'arbre et placez-le sur le flanc droit de la balançoire. Placez Russel sur la plateforme mobile, utilisez Carl et déplacez la caisse sur le point d'eau. Utilisez Russel et sautez sur la balançoire pour lancer le fruit près des fourmis et ainsi clore le chapitre.

Chapitre 17 : Rapporte !

Suivez le chemin qui mène vers le nord, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Avancez, chassez le tigre puis utilisez la corde suspendue pour traverser. Suivez le chemin, chassez les chauves-souris et utilisez une autre corde pour sauter. Marchez sur une autre corde pour passer la rivière et utilisez le tronc pour traverser.

Ensuite, esquivez les attaques du tatou et utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris. Avancez, utilisez la corde suspendue pour traverser et esquivez un deuxième tatou. Chassez le serpent, sautez et suivez le chemin. A la bifurcation, suivez d'abord le chemin gauche, sautez sur la plateforme et utilisez le club de golf pour chasser le singe. Revenez et suivez ensuite le chemin qui se trouve à droite, utilisez la corde suspendue pour traverser et chasser le serpent.

Continuez, esquivez un tatou et approchez-vous du chien Doug pour l'utiliser. Sautez par-dessus les plantes épineuses et poussez la caisse dans le fossé. Ensuite, utilisez Carl et sautez sur la caisse pour continuer la quête.

Chassez le serpent, récupérez le papillon et pourchassez l'oiseau. Prenez la photo, utilisez la corde suspendue puis la deuxième qui est à la verticale et traversez la rivière. A présent, faites attention aux rochers qui tombent de la montagne et avancez le long du chemin. Par la suite, suivez la corde qui est à droite, prenez une autre photo et continuez à avancer. Chassez le tigre, sautez via la corde suspendue et esquivez le tatou.

Chassez les chauves-souris, montez rapidement sur la branche et sautez par-dessus la rivière avant qu'elles ne reviennent. Enfin, récupérez le papillon et suivez le chemin du nord jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 18 : Poursuite dans la rivière

Comme dans les autres chapitres, vous devez utiliser le tronc d'arbre et ramer jusqu'à la rive. Faites attention aux plantes épineuses, aux crocodiles et aux alligators que vous rencontrez et évitez-les. Les tourbillons ne sont pas dangereux et ne font que désorienter le tronc. Aussi, évitez les attaques des singes et utilisez les roches avoisinantes pour vous couvrir. Suivez le chemin de la rivière jusqu'à ce que vous atteigniez la rive.

Chapitre 19 : Chasse à l'habitat

Avancez et chassez le serpent. Sautez sur les rochers qui sont à gauche, récupérez une photo et revenez sur vos pas. Sautez sur la plateforme de droite, faites attention aux rochers qui tombent de la montagne et suivez le chemin de droite.

Descendez les grandes marches, chassez le tigre et sautez vers la plateforme suivante. Utilisez le miroir de Russel pour chasser les chauves-souris puis utilisez la corde et balancez-vous vers la plateforme suivante. Chassez le serpent, suive le chemin puis chassez un tigre. Avancez, montez encore plus haut et faites monter Russel grâce à la canne. Allez à droite et revenez au sud. Récupérez la photo qui est au fond puis poursuivez au nord. Achevez le serpent, chassez les chauves-souris et approchez-vous du rebord. Utilisez le grappin de Russel pour rapprocher la corde et traverser la rivière.

Avancez le long du chemin, chassez l'hérisson et le serpent puis avancez. Approchez-vous du rebord, utilisez le miroir de Russel contre les chauves-souris et sautez sur la branche d'arbre. Sautez de l'autre côté, chassez deux autres procs-épics et récupérez la photo puis approchez-vous du grand tronc. Déplacez le tronc à droite et à gauche, évitez les obstacles et avancez jusqu'à l'autre bout.

Suivez le chemin qui mène vers le nord, faites attention au tatou et avancez. Chassez les chauves-souris, utilisez la branche pour atteindre la plateforme suivante puis grillez le serpent avec le miroir. Ensuite, montez la pente et courez vers le petit plateau qui se trouve à droite, avant que la pierre ne vous écrase.

Chapitre 20 : Esprit d'aventure

Dans ce chapitre, l'oiseau Kevin vous emporte sur son dos et échappe aux chiens ennemis. Vous devez l'aider à s'enfuir. Pour cela, vous pouvez incarner Kevin et fuir tout le long de la course. Mais, il est préférable d'incarner Russel et d'attaquer les chiens avec le miroir. Utilisez cette attaque pour ralentir les chiens qui s'approchent. Laissez Kevin courir et sauter par-dessus les obstacles et concentrez-vous sur les chiens errants. Repoussez-les jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que la mission se termine.

Chapitre 21 : les chiens sont de meilleurs guerriers que les hommes

D'abord, utilisez le sonotone de Carl et repoussez les deux chiens qui vous attaquent. Ensuite, restez près de la balançoire et évitez les coups de feu du dirigeable. Attendez qu'une petite pierre apparaisse, récupérez-la et placez-la sur le côté gauche de la balançoire. Utilisez Carl, montez sur la plateforme de droite et sautez sur la balançoire pour lancer la pierre sur le chien. Maintenant, repoussez trois autres chiens grâce au sonotone et répétez la même opération deux fois pour gagner la bataille. Repérez la roche qui est à gauche, cette fois-ci, et prenez un des fruits se trouvant à proximité en cas de blessure puis poursuivez la même attaque.

Chapitre 22 : A la recherche de l'Esprit d'aventure

Ce chapitre est très simple. En effet, vous devez sauter d'une plateforme à l'autre afin de rejoindre la maison. Effectuez de grands sauts et planez. Dirigez vos personnages dans les airs et atterrissez au bon endroit. Faites attention aux plates-formes qui s'écroulent et sautez avant qu'elles ne s'effondrent et vous emportent. Evitez aussi les plantes épineuses et suivez le chemin des plates-formes jusqu'à la fin.

Chapitre 23 : Libération de Russel

Utilisez le chien Doug, avancez à droite et sautez sur la passerelle pour activer le mécanisme et permettre à Carl de sauter. Avancez à droite, attendez que la passerelle se referme et traversez-la avant qu'elle ne se rouvre. Ensuite, activez le levier et marchez sur les ailes du biplan. Sautez sur les passerelles suivantes, faites attention à celle qui se divise en deux puis à la poulie et avancez.

Sautez d'une passerelle à l'autre, incarnez Carl et utilisez la corde pour atteindre la passerelle suivante. Prenez le chemin du nord, sautez à droite puis avancez encore à droite pour entrer par la trappe.

Maintenant, emmenez d'abord Carl à droite, prenez la photo et retournez à gauche. Incarnez Doug et entrez par la trappe qui se trouve dans le portail. A présent, les deux personnages suivront deux chemins parallèles et se retrouveront au bout. Incarnez Doug, sautez sur la passerelle et activez le levier. Sautez rapidement sur la passerelle mobile puis sur la suivante avant qu'elle ne s'ouvre. Incarnez Carl, sautez sur une passerelle mobile puis bondissez rapidement sur la suivante. Marchez sur la corde, activez le levier et traversez via une autre corde. Atteignez le point de rencontre, mettez-vous à deux et poussez la caisse vers la droite. Grimpez sur cette dernière et entrez par la trappe.

A présent, courez à gauche et faites attention aux barils qui roulent dans votre direction. Descendez via les passerelles qui tombent, sautez par-dessus les caisses et suivez le chemin jusqu'à la porte métallique.

Utilisez Doug, entrez par la trappe et activez le levier pour ouvrir la porte. Utilisez Carl, récupérez la photo sur les caisses (au nord) et escaladez-les. Atteignez la passerelle, activez le levier et chassez le petit oiseau afin de récupérer une autre photo. Incarnez Doug, entrez par la trappe qui se trouve dans la porte et approchez de la sortie.

Dans la salle de réunion, pourchassez l'oiseau, prenez la photo et entrez par la porte de gauche. Avancez dans le couloir et entrez dans la pièce suivante. Utilisez Doug et poussez la caisse directement à gauche. Ensuite, placez Carl au-dessus de cette caisse et déplacez-la près de la porte de sortie. Enfin, ouvrez la porte et complétez ainsi ce chapitre.

Chapitre 24 : opération libération des oiseaux

D'abord, écrasez quelques insectes, prenez la photo dans le coin et activez le levier se trouvant sur la caisse. Montez sur la passerelle, faites attention aux jaillissements de vapeur et sautez d'une passerelle à l'autre. Récupérez un papillon, suivez le chemin et approchez-vous du rebord. Utilisez le grappin de Russel et lancez-le pour l'accrocher à la poulie. Ensuite, attendez que les jets de vapeur s'arrêtent et utilisez la corde pour traverser.

Poursuivez le chemin, descendez la pente et affrontez deux chiens ennemis. Utilisez le sonotone de Carl et propulsez-les dans le trou qui se trouve au milieu. Ensuite, récupérez une photo dans le coin sud-ouest et dirigez-vous vers la balançoire qui est au nord-est.

Approchez-vous de la grande caisse (à droite), utilisez Russel pour faire la courte échelle et grimpez. D'abord, sautez sur la passerelle qui se trouve en haut, à droite, prenez la photo et revenez sur la caisse. Placez Russel sur le côté gauche de la balançoire et sautez. Incarnez Russel, activez le levier et descendez. A présent, déplacez la caisse vers la plateforme qui est à gauche et utilisez-le pour monter. Activez le second levier, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Avancez en direction du sud, faites descendre les deux personnages par la plateforme mobile. Récupérez le papillon, faites remonter Russel et placez-le près du rebord pour lancer la corde à Carl. Remontez, passez au-dessus de la vapeur et descendez. Passez entre les deux jets et évitez les décharges électriques. Passez entre les faisceaux de vapeurs et descendez par la passerelle.

Activez le levier, descendez Russel pour récupérer un papillon puis poursuivez à droite. Évitez les décharges électriques, prenez la photo que porte l'oiseau et récupérez un papillon, près des caisses. Ensuite, approchez-vous du rebord et utilisez le club de golf pour activer le levier. Traversez via la passerelle qui vient de s'abaisser et entrez dans le canal.

Maintenant, prenez d'abord le papillon (à droite), avancez et écrasez quelques insectes. Avancez, prenez une photo dans le coin droit, revenez sur vos pas et grimpez sur les caisses (à gauche). Prenez la photo, sautez à droite et

remontez jusqu'à la trappe. Suivez le corridor, entrez par la porte de gauche et avancez dans le couloir.

Chapitre 25 : l'aventure est là

Sortez du couloir, récupérez le papillon (à gauche) puis avancez vers le nord. Déplacez la caisse près de la cage en verre, grimpez-dessus et faites monter Russel. Sautez sur les cages en verre, pourchassez l'oiseau et prenez la photo. Sautez sur les cages suivantes, passez à travers la corde et sautez à gauche. Lorsque vous atteignez la passerelle, écrasez les insectes puis utilisez la corde pour sauter à gauche.

Maintenant que vous êtes dehors, marchez sur les chaines. Prenez un papillon, récupérez une photo en chemin et continuez. Faites attention à la vapeur qui sort des fenêtres et avancez lorsqu'elle cesse. Ensuite, prenez un fruit si vous êtes blessé et ramassez la photo sur les caisses.

Continuez à droite, utilisez la corde pour sauter, faites attention à la vapeur et entrez par la fenêtre. Avancez au nord, prenez la photo et continuez à droite. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire, sautez de l'autre côté et lancez-le sur la passerelle. Utilisez Russel, attrapez la corde suspendue et activez le levier.

Descendez vers la passerelle qui vient d'apparaitre et allez à droite. Écrasez quelques insectes, poursuivez à droite et approchez-vous des deux animaux. Incarnez d'abord, Doug, sautez sur les caisses qui sont au sud puis sur la passerelle accrochée. Courez et sautez à droite. Incarnez Kevin et rejoignez Doug puis utilisez les deux animaux pour pousser la caisse.

A présent, utilisez Carl, atteignez la passerelle suspendue et prenez la photo. Ensuite, grimpez sur la caisse qui vient de tomber, remontez Russel grâce à la canne et escaladez les caisses qui sont au fond à droite. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo et avancez le long de la passerelle. Utilisez la corde pour sauter, évitez les jets de vapeur et passez dès qu'ils cessent. Passez un personnage à la fois puis montez la pente jusqu'à la porte.

Chapitre 26 : La bande de Muntz

Dans ce chapitre, vous êtes de nouveau sur le dos de Kevin et vous devez fuir les attaques des biplans et éviter les obstacles. Il est préférable d'incarner Kevin et de le guider sur le toit du dirigeable. D'abord, sautez au-dessus des trous et des barrières et esquivez les coups de feu. Ensuite, déplacez-vous à gauche et à droite et esquivez les coups de feu. Dans la dernière section, sautez constamment au-dessus des plaques qui s'écroulent puis évitez de nouveau les coups de feu.

Chapitre 27 : Au-dessus du paradis, les cieux

Dans ce dernier chapitre, vous pilotez un Biplan et vous devez protéger la maison de Carl. Pilotez le biplan et attaquez en même temps. D'abord, détruisez quatre biplans ennemis avant que le temps imparti ne s'écoule. Freinez afin de virer rapidement, placez-vous derrière les ennemis et tirez lorsque le viseur tourne au bleu. Détruisez une première vague de quatre biplans puis détruisez une seconde vague de quatre avions avant de devoir abattre six biplans ennemis.

Après la courte scène, visez les quatre moteurs sur le flanc gauche, ceux qui sont sur le flanc droit et détruisez-les tous. Pour ce faire, essayez de freiner pour disposer de plus de temps afin de tirer puis d'accélérer et atteindre l'autre côté. Une fois que les moteurs du dirigeable sont détruits, le chapitre et le jeu s'achèvent. Félicitations, c'est la fin de l'aventure !

ENERGIE INFINIE

Remportez tous les concours d'insectes pour débloquer le code d'énergie infinie.

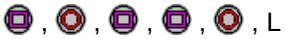
Le Parrain

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant une partie, mettez la pause et faites l'une des manipulations suivantes. Pour entrer un nouveau code après en avoir validé un, il vous faudra attendre 5 minutes.

$1000

L

Le plein de munitions

Gauche, Droite, R

Santé au maximum
Gauche,
Droite,
Droite, L

Le Seigneur des Anneaux : Tactics

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMPÉTENCES ULTIMES

La Communauté de l'Anneau

Gandalf	Appel des Aigles (3000 pièces d'or)
Aragorn	Armée des morts (3000 pièces d'or)
Sam	Invocation des Ents (2500 pièces d'or)
Frodon	Lumière de Galadriel (2000 pièces d'or)
Legolas	Etalons de l'Eau (2500 pièces d'or)
Gimli	Séisme (1500 pièces d'or)

L'Assaut du Mordor

Saroumane	Oeil de Sauron (2500 pièces d'or)
Sauron	Appel du Nazgûl (3000 pièces d'or)
Roi-Sorcier	Ruine du Mordor (3000 pièces d'or)
Lurtz	Volée de Flèches (1500 pièces d'or)
Gothmog	Libération des Wargs (2500 pièces d'or)
Grima	Langue Noire (2000 pièces d'or)

Legacy of Kain : Soul Reaver

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2011

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, pressez la touche Start et entrez les codes suivants :

Tous les bonus

R2, Bas, L2, R1, gauche, L2, bas, L1, et

Tous les combos

Droite, bas, haut, bas, bas, R1, , , et bas

Tous les power-ups

Gauche, gauche, haut, haut, L1, R2, , bas, et

Obtenir toutes les dark chronicles

R1, bas, R2, L1, droite, R2, , bas, L1

Charges reaver infinies

Bas, bas, haut, gauche, R1, R2, bas, , et

Pas de textures

L1, bas, R2, droite, R2, haut, , L1, et bas

Cartoon

Haut, bas, haut, bas, R1, R2, bas, , et

Invincibilité

L1, bas, R2, droite, R2, haut, , L1, et bas

Statistiques à fond

Gauche, droite, gauche, droite, R1, L1, , , et bas

Lego Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables pour le mode Jeu Libre. Ils doivent être saisis depuis l'ordinateur situé au deuxième niveau de la Batcave.

Personnages

BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
CCB199	Le Joker (Tropical)
CRY928	Homme du Sphinx
DDP967	Commissaire Gordon
DWR243	Balayeur du Zoo
GTB899	Homme de Poison Ivy
HGY748	Poissonnier
HJK327	Homme du clown
HKG984	Tireur d'élite de Police
HTF114	S.W.A.T.
JCA283	Chapelier fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JRY983	Officier de police
KJP748	Sbire du Pingouin
M1AAWW	Catwoman (Classique)
MKL382	Policier militaire
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Yéti
NKA238	Homme du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
UTF782	Acolyte du Joker
XEU824	Acolyte du Sphinx
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred

Gameplay

18HW07	Score x 10
BBD7BY	GlideSlam (Glide Suit)
EVG26J	Pièces rapides (Attract Suit)
HJH7HJ	Régénération d'énergie
JXUDY6	Immunisation contre la glace
ML3KHP	Coeurs supplémentaires
WYD5CP	Invincibilité
XWP645	Plus de cibles pour le Batarang

ZOLM6N	Marcher plus vite (Magnet Suit)

Véhicules

BCT229	Kart de Mr. Freeze
BTN248	Sous-marin du Penguin
CHP735	Hélicoptère de Port
CWR732	Hélicoptère de Police
DUS483	Benne à ordures
EFE933	Armored Truck de Double-Face
GCH328	Helicoptère
HAHAHA	Jet du Sphinx
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du Chapelier fou
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JUK657	Vaqn du Joker
KJL832	Voiture de Police
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Vélo de Police
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier fou
MAC788	Van de la police
PLC999	Bateau de Police
RDT637	Hammer Truck d'Harley Quinn
TTF453	Sous-marin de Robin
VJD328	Watercraft de Police

PERSONNAGES SECRETS

Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

PERSONNAGES DE DC COMICS

Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

SOLUTION COMPLÈTE

I-Niveaux : Héros

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Batman à la banque

Avancez à droite en détruisant tout ce qui se trouve sur votre chemin. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et prenez l'allée pour détruire les poubelles. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille et approchez-vous de la pile de Lego pour construire une accroche pour votre grappin. Approchez-vous ensuite de la marque au sol et lancez votre grappin pour atteindre la corniche supérieure. Ramassez les briques et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille d'en bas. Montez à l'échelle pour récupérer le premier Bloc de Lego et descendez. Allez vers la grille ouverte et prenez le deuxième Bloc de Lego.

Avancez encore à droite et détruisez les fenêtres du bâtiment d'en bas. Entrez et libérez l'otage. Sortez ensuite et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine corniche. Avancez à droite et utilisez le fil suspendu pour atteindre une nouvelle corniche. Avancez vers les piles de Lego et construisez un support de fil suspendu pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez vers le nouveau costume de Batman et emparez-vous-en. Vous pouvez maintenant placer des bombes pour vous frayer un chemin. Descendez et avancez à droite en détruisant tout sur votre passage. Placez ensuite une bombe devant le camion. Avancez ensuite par cette même route jusqu'à atteindre le deuxième camion. Avancez dans la nouvelle zone et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Allez à l'endroit entouré par les arbres et assemblez les pièces de Lego pour obtenir un nouveau costume pour Robin (sachez que vous pouvez incarner Batman ou Robin à n'importe quel moment du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton spécifique). Portez-le et allez vers l'interrupteur (là où il y a la marque au sol). Actionnez-le pour prendre les commandes d'une petite voiture téléguidée. Dirigez-la vers la rampe verte et jaune. La voiture entre dans la boutique par le petit trou qui est devant la rampe. Une fois à l'intérieur, appuyez sur les trois interrupteurs rouges. La porte de la boutique s'ouvre.

Revenez à Batman et entrez dans la boutique puis détruisez tout ce qu'il y a. Détruisez la porte qui se trouve à droite pour affronter votre premier boss.

Boss : Gueule d'Argile
Frappez ce boss en incarnant Batman jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Utilisez ensuite les bombes et placez-en quelques unes à droite et à gauche du boss. Quand Gueule d'argile se sauve et se place sur la cage, utilisez votre Batarang pour toucher les trois interrupteurs qui se trouve derrière lui. Gueule d'argile tombera dans la cage et se retrouvera prisonnier.

Niveau 2 : Un accueil bien froid

Eliminez les ennemis qui arrivent des deux camions qui se trouvent dans la zone. Les renforts n'arrêteront pas de rappliquer jusqu'à la destruction totale des deux camions. Allez ensuite à gauche et détruisez les briques de Lego. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir un nouveau costume pour Robin. Ce costume vous permet de marcher sur les surfaces magnétiques. Allez ensuite vers les pièces de Lego qui se trouvent en face de chaque camion et construisez deux canons. Pour les actionner, sautez sur la pompe pour créer une boule rose qui détruira le camion.

Allez ensuite à gauche vers le camion de glace et détruisez les piles de Lego pour obtenir les pièces manquantes du camion. Réparez-le et détruisez toutes les structures métalliques et surtout celles qui se trouvent près du cercle central. Placez ensuite le camion sur le cercle et descendez. Construisez ensuite l'interrupteur de la plateforme circulaire. Actionnez-le pour échanger le camion contre un grand cône de glace. Détruisez ce cône pour obtenir un Bloc Lego.

Détruisez ensuite les accroches qui maintiennent le grillage central avec votre Batarang. Allez à gauche et activez le levier pour modifier la couleur de la glace (bleu). Utilisez Robin pour atteindre le deuxième levier, en haut. Modifiez la couleur de la glace vers le rouge pour ouvrir le portail central.

Dans cette nouvelle zone, détruisez les piles de Lego puis construisez une manivelle. Tournez-la vers la gauche pour déplacer le flux de gaz glacial de couleur bleue. Rassemblez ensuite d'autres pièces pour obtenir le nouveau costume "planeur" de Batman. Enfiliez-le et planez en appuyant deux fois sur la touche du saut et en vous dirigeant vers la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et réparez le pont pour permettre à Robin de traverser.

Avancez ensuite à droite et utilisez le Batarang pour détruire les deux blocs de glace suspendus. Construisez ensuite un escalier et montez sur les deux vannes puis arrêtez le flux de gaz. Avancez à droite et montez en incarnant Robin sur la plateforme magnétique pour placer l'accroche que Batman utilisera pour monter à son tour.
Continuez d'avancer à droite jusqu'au tuyau magnétique. Montez dessus (avec Robin) et construisez un bloc. Poussez-le ensuite dans le vide.

Descendez et construisez une plateforme mouvante qui vous mènera vers une autre plateforme. Montez encore une fois avec Robin jusqu'au sommet et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez dans la nouvelle zone.

Planez avec Batman vers la plateforme suivante. Tournez ensuite la manivelle pour déplacer l'accroche vers Robin. Tournez la manivelle dans l'autre sens pour ramener Robin auprès de vous. Sautez ensuite sur la vanne pour créer des escaliers sur la pente. Attendez que Robin en fasse de même avec la vanne d'en haut et montez.

Sautez ensuite sur les deux plates-formes circulaires avant que celles-ci ne descendent et disparaissent dans la vapeur. Eliminez les ennemis et utilisez le canon pour ouvrir le robinet et pour gélifier le liquide dans les cuves. Avec ce même canon, éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Traversez ensuite les deux cuves. Utilisez Robin pour avancer sur la plateforme magnétique et atteindre le levier. Actionnez-le et utilisez votre grappin pour vous hisser vers le haut. Poussez la caisse qui se trouve à gauche jusqu'au fond ensuite sautez sur les deux interrupteurs pour pourvoir entrer dans l'ouverture circulaire.

Boss : Mister Freeze
Commencez à frapper votre ennemi et quand il effectue une pause et changez de personnage avant qu'il ne vous tire dessus avec son arme. Si vous être pris dans la glace, bougez rapidement les touches directionnelles dans tous les sens. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il saute au sommet de la dénivellation. Allez alors au centre de la pièce et construisez le canon. Sautez sur la pompe du canon pour créer et lancer le projectile qui détruit le ventilateur.

Mister Freeze reviendra à l'assaut. Remettez-vous au travail jusqu'à ce qu'il se sauve une nouvelle fois. Il va ensuite remplir les deux cuves qui se trouvent à droite et à gauche. Allez avec Robin vers la cuve de droite et montez. Sautez sur le cercle vert puis vers le levier. Tirez-le pour faire apparaître des piles de Lego en bas. Refaites la même chose avec l'interrupteur de gauche. Sautez ensuite en bas et construisez deux wagons avec les piles de Lego. Poussez-les vers l'avant pour qu'un bloc de glace tombe sur votre ennemi.

Le boss repasse à l'attaque avec l'aide des ses acolytes. Contentez-vous de frapper votre ennemi en passant d'un personnage à l'autre jusqu'à sa défaite totale. Quand il attaque l'un des personnages, passez vite à l'autre et attaquez-le par derrière pour plus d'efficacité.

Niveau 3 : La chasse à Pile ou Face

Dans ce niveau, vous pouvez utiliser la Batmobile ou la moto de Robin. Roulez dans les rues et localisez le grand van vert. Tirez continuellement sur ce van et sur les autres véhicules ennemis. Tirez aussi sur les éléments du décor pour récupérer différentes briques et bonus.

Une fois le van vert renversé, lancez votre crochet et remorquez le véhicule jusqu'à la zone indiquée par le projecteur de l'hélicoptère. Affrontez ensuite trois autres vans verts et remorquez-les tous vers la zone.

Boss : Pile ou face
Il conduit son camion blindé à travers les rues de la ville. Poursuivez-le et tirez sans arrêt sur les ennemis qui vous interceptent. Pile ou Face lancera de petites voitures téléguidées. Elles roulent vers vous et explosent au contact de votre véhicule. Tirez sur elles pour les exploser avant qu'elles ne vous touchent. Tirez aussi sur le camion de Pile ou Face jusqu'à le renverser. Remorquez-le ensuite jusqu'au projecteur. Refaites cette opération trois fois pour capturer Pile ou Face.

Niveau 4 : Un rendez-vous empoisonné

Dès le début, avancez vers le carré de sable et semez les graines pour faire pousser des carottes géantes. Détruisez-les pour obtenir le premier Bloc Lego. Eliminez les ennemis qui rappliquent sans cesse. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin et assemblez les pièces pour construire une fontaine au milieu du bassin. Montez sur cette fontaine pour atteindre des briques de Lego. Avancez ensuite dans le carré qui se trouve en face du bassin et détruisez tout ce qui s'y trouve. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un bulldozer. Utilisez-le pour tout raser dans le jardin (même les plantes qui s'accrochent au mur).

Avancez ensuite vers la fontaine et détruisez-la. Assemblez les pièces pour gagner un nouveau costume pour Batman. Il s'agit du costume sonique. Utilisez votre Batarang pour détruire les plantes suspendues aux plates-formes supérieures. Approchez-vous ensuite de la porte et utilisez votre arme sonique pour briser la vitre et entrer.

Avancez et avec votre arme, détruisez les trois réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent le chemin. Avancez à droite et détruisez la porte vitrée. Entrez et détruisez un autre réservoir. Libérez l'otage de l'emprise de la plante et sortez avant d'éliminer les ennemis sur votre route. Détruisez les deux autres réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent l'entrée de l'allée. Prenez ensuite cette l'allée et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Détruisez tous les éléments qui se trouvent dans cette allée pour trouver les pièces nécessaires à la construction de la borne du costume de Robin. Prenez ensuite le costume "Attraction" et ramassez les pièces de Lego éparpillées dans la zone.

Baladez-vous donc dans la zone et ramassez au moins 25 pièces de Lego. Avancez ensuite vers la plante carnivore et allez à sa droite. Placez les pièces de Lego dans la boite Attracto pour créer une bombe qui explosera la plante. Franchissez le passage qui était obstrué par la plante.

Avancez dans la caverne et avec votre Batarang visez le cadenas qui bloque l'échelle. Montez ensuite en utilisant cette même échelle. Ramassez les briques et montez la dénivellation pour atteindre d'autres briques. Descendez ensuite et détruisez les piles de Lego pour trouver les pièces qui constituent la nouvelle borne de costume pour Batman. Prenez le costume de protection thermique et assemblez les barres rouges qui vous permettent d'atteindre l'alcôve qui se trouve en haut.

Revenez ensuite en bas et sautez sur la feuille géante lorsqu'elle est abaissée. Avancez avec Batman et sautez sur les structures métalliques chaudes. Construisez le support de la corde suspendue. Utilisez-la ensuite pour atteindre la nouvelle zone.

Entrez dans le laboratoire et éliminez les ennemis. Allez avec Robin et déposez les 25 pièces dans la boite Attracto pour ouvrir la porte. Franchissez-la et brisez l'armoire de gauche. Construisez ensuite trois plantes et appuyez dessus pour faire apparaître trois plates-formes dans le bassin toxique. Sautez dessus et un fois de l'autre coté de la rive détruisez les deux arbres pour ensuite construire une manivelle qui (une fois tournée à gauche) ouvre la porte.

Boss : Poison Ivy
Battez les hommes de Ivy et allez vers les piles de Lego devant la plante carnivore de gauche pour construire la première bombe. Il faut impérativement tuer tous les ennemis qui sont dans la zone pour que les plantes crachent les derniers morceaux de la bombe. Construisez ensuite une autre bombe devant la plante du milieu. Après la destruction des deux plantes Ivy va descendre pour vous combattre. Changez de personnage pour échapper à Ivy et construisez la

troisième bombe pour détruire la dernière plante. Combattez ensuite Ivy au corps à corps jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Règlement de comptes

Avancez à droite en détruisant tout sur votre chemin. Approchez-vous ensuite du coté gauche de la porte et détruisez la structure de Lego. Rassemblez les pièces et allez vers le container et détruisez-le. Continuez alors votre construction et actionnez les deux interrupteurs. Montez ensuite dans le camion et avancez vers la porte. Après le scan, la porte va s'ouvrir. Avancez avec le camion et détruisez tout sur votre passage.

Descendez et utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur le rebord du pont. Assemblez ensuite les pièces qui se trouvent au bout du pont et prenez la tenue de planeur de Batman. Placez-le ensuite sur la plateforme marron et incarnez à Robin. Tournez la manivelle. Une fois Batman en haut, incarnez-le à nouveau et sautez puis planez vers la rive opposée. Utilisez ensuite votre Batarang contre l'hélice pour rompre le champ qui protège l'interrupteur. Actionnez cet interrupteur pour permettre à votre acolyte de vous rejoindre.

Revenez maintenant vers le camion, traversez le pont et placez le véhicule sur la structure bleue pour ouvrir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Restez dans le camion et roulez sur le carré rouge (à droite) pour détruire la structure. Rassemblez ensuite les morceaux pour récupérer la tenue magnétique de Robin. Détruisez tout dans cette zone à l'aide du camion.

Descendez ensuite et allez au fond à droite. Utilisez le grappin pour atteindre un Bloc Lego. Descendez et rassemblez toutes les pièces qui se trouvent devant l'entée pour récupérer un autre Bloc Lego. Allez ensuite à gauche et montez vers l'interrupteur. Actionnez-le et sautez à droite vers les barres fixes. Déplacez-vous à droite ensuite sautez vers le haut pour atteindre la plateforme supérieure. Détruisez les pièces qui se trouvent près du bord et fixez une corde suspendue pour permettre à Robin de vous rejoindre.

Montez sur la nacelle et détruisez les outils. Construisez un autre interrupteur et abaissez les deux interrupteurs à la fois.
Une fois en haut, brisez la grille rouge pour entrer. Frappez Pile ou Face pour le faire fuir et allez à gauche pour détruire les piles de Lego. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Ramassez alors les pièces de Lego (s'il n y'en a pas assez, revenez en bas pour en trouver d'autres).

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre jusqu'à la boite Attracto. Placez les 25 pièces de Lego pour obtenir un aéroglisseur. Allez vers Pile ou Face et frappez-le encore pour qu'il prenne la fuite. Suivez-le et construisez trois plates-formes. Sautez dessus pour atteindre la rive d'en face et éliminez les ennemis. Montez l'escalier qui se trouve à droite et actionnez l'interrupteur. Planez ensuite vers l'interrupteur de droite et actionnez-le aussi. Descendez ensuite et entrez par le passage central.

Dans la salle suivante, marchez sur les quatre plates-formes bleues en évitant les rayons verts. Entrez ensuite par la porte pour affronter les deux prochains boss.

Boss : Le Sphinx et Pile ou Face
Commencez par détruire les lingots d'or qui se trouvent à gauche. Combattez ensuite Pile ou Face jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite le deuxième lot de lingots qui se trouvent à gauche et assemblez la machine qui contre les attaques du Sphinx. Assemblez ensuite les pièces des deux coffres qui se trouvent à droite. Détruisez-les puis construisez la machine. Combattez ensuite le Sphinx et Pile ou Face lorsque ce dernier est contrôlé par le premier. Essayez de placer votre adversaire entre Batman et Robin pour le surprendre par l'arrière à chaque fois.

Episode 2 : Le pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Encore elle

Avancez à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Avancez jusqu'au fond et assemblez la plaque qui sert de manivelle. Ouvrez la grille et construisez un petit véhicule. Montez et allez à droite et détruisez tout sur votre passage.

Allez au fond de la dernière ruelle et détruisez les barils. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite sur la plateforme métallique. Actionnez le levier pour faire descendre les échelles et montez vers le balcon. Une fois en haut, utilisez la corde suspendue pour atteindre un nouveau balcon. Utilisez votre grappin pour monter encore plus haut et assemblez les pièces de Lego pour installer une corde suspendue. Traversez-la. Assemblez l'échelle et montez sur le toit.

Avancez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Montez à l'échelle et utilisez votre grappin pour atteindre un autre toit. Prenez la tenue "Planeur" de Batman et descendez. Avancez à droite et planez vers un autre immeuble. Assemblez ensuite le pont pour que Robin vous rejoigne. Avancez et descendez par la première échelle. Eliminez les ennemis et détruisez les vitres. Semez ensuite les graines pour faire pousser des fleurs et ouvrir la grille de gauche. Montez dans le petit véhicule qui se trouvait derrière la grille et rasez toutes les plantes pour récupérer un Bloc Lego.

Revenez ensuite en haut, avancez et descendez par l'échelle suivante. Avancez sur la passerelle et, avec Robin, traversez la plateforme magnétique jusqu'au sommet. Construisez une accroche pour Batman pour qu'il puisse monter à son tour. Planez avec Batman vers la structure suivante et descendez via l'échelle. Tournez la grue pour votre ami et descendez tout en bas. Détruisez le baril qui se trouve en bas, à gauche. Assemblez ensuite les pièces pour fixer une corde suspendue. Avancez ensuite à droite pour affronter Catwoman. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle prenne la fuite.

Planez ensuite vers le toit suivant et installez la corde pour Robin. Atterrissez sur le toit suivant et sauvez l'otage qui se fait agresser. Revenez ensuite en haut et montez avec Robin sur la plaque magnétique. Actionnez le levier pour abaisser l'échelle. Descendez et prenez la tenue technologique de Robin. Montez avec Batman et prenez la tenue de destruction. Allez ensuite sur le toit de droite et placez une bombe devant les bonbonnes pour les détruire puis assemblez le petit véhicule. Avancez ensuite avec Robin vers le panneau de contrôle pour contrôler la voiture téléguidée.

Dirigez-la à travers la fente et appuyez sur les deux interrupteurs rouges pour faire apparaître un lot de bonbonnes de gaz. Placez des bombes pour les détruire ensuite assemblez l'hélicoptère qui vous mènera vers un autre toit (à droite). Détruisez les bloc de Lego qui se trouvent à droite et construisez avec les débris deux interrupteurs. Abaissez-les pour ouvrir une trappe au sol. Passez par cette trappe et détruisez les fenêtres pour sortir. Fixez une corde et passez vers un autre bâtiment. Entrez par la grande fenêtre, éliminez l'ennemi et poursuivez Catwoman.

Boss : Catwoman
Commencez à frapper votre ennemi jusqu'à ce qu'elle se sauve. Construisez une échelle pour la poursuivre. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit le plus haut. Commencez à la frapper pour qu'elle se sauve encore une fois. Elle envoie ses sbires contre vous. Éliminez-les et poursuivez-la à nouveau. Le combat consiste à poursuivre Catwoman pour la combattre. Elle est très rapide et ne reste pas longtemps au même endroit. Battez ses sbires avant de vous concentrer sur elle.

Niveau 2 : La bataille en Batbateau

Avancez avec le Batbateau vers la droite et détruisez tout sur votre chemin. Batman possède la capacité de tracter des mines pour détruire des obstacles tandis que Robin peut lancer des torpilles contre les cibles vertes et rouges. Accrochez une cible sur le phare pour la tracter et allumer ce dernier. Avancez ensuite sur la rampe et sautez pour prendre un Bloc Lego. Tractez ensuite la mine qui se trouve au centre et avant d'atteindre la porte, faites un demi tour pour que la mine prenne la trajectoire du portail.

Entrez dans la nouvelle zone et sautez sur une autre rampe pour dépasser le portail. Brisez-le ensuite pour permettre à Robin de vous rejoindre. Avec ce dernier, lancez une torpille contre les barrières de droite pour les détruire. Revenez à Batman et traînez la mine pour la lancer contre le portail qui bloque la route. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre un vaste bassin. Tractez une mine contre le portail sombre puis tirez sur l'interrupteur. Utilisez ensuite la torpille de Robin pour détruire les barrières vertes et rouges et tirez sur le deuxième interrupteur. Tirez ensuite sur les deux derniers interrupteurs qui se trouvent à droite.

Boss : Sous-marin du Pingouin
Pour couler le sous-marin, vous devez utiliser les mines contre lui. Vous devez projeter quatre mines sur les quatre

cotés du sous-marin. Tirez continuellement et placez vos mines. Quand les ennemis pingouins apparaissent, utilisez les torpilles de Robin pour les éliminer. Détruisez aussi les mines rouges qui vous empêchent de bien manoeuvrer pour placer vos bombes. N'arrêtez pas tirer (surtout à la fin de la bataille) quand le sous-marin est entouré de plusieurs sortes d'ennemis. Quand les quatre cotés sont touchés, tirez sur le sous-marin pour le couler une fois pour toutes.

Niveau 3 : Sous la ville

Avancez dans les égouts en éliminant les assaillants. Détruisez les pièces de Lego ensuite rassemblez-les pour avoir une tenue pour Robin. Utilisez cette tenue pour montez la plateforme métallique. Actionnez le levier pour descendre l'échelle pour Batman. Montez avec ce dernier et prenez la tenue du destructeur. Placez une bombe devant la grille de droite pour l'exploser et passez.

Avancez et ramassez les briques de Lego sur votre chemin. Neutralisez les ennemis en utilisant votre Batarang. Détruisez les pièces de Lego qui se trouvent à droite ensuite rassemblez-les pour construire une sorte de robinet. Tournez-la avec Batman et attendez que Robin se place sur la valve rouge. Passez à Robin et sautez vers le nouveau costume. Cette tenue vous permet de nager sous l'eau. Continuez à droite pour trouver un otage à libérer.

Revenez au coté gauche de la zone et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de la cuve de gauche. Sautez dans la cuve et avancez vers celle de droite. Montez à l'échelle et construisez une pompe. Sautez dessus pour vider les cuves et permettre à Batman d'avancer. Avec ce dernier, placez une bombe devant la porte blindée, explosez-la et entrez par cette ouverture. Avancez ensuite à droite en sautant sur les tuyaux. Une fois sur le toit de la cabane, placez une bombe devant la grille pour la détruire. Construisez ensuite l'accroche pour votre grappin. Montez et prenez les costumes de Batman et de Robin. Incarnez ce dernier et sautez à droite vers la plaque métallique. Traversez-la et éliminez les crocodiles qui vous attendent sur l'autre rive. Détruisez ensuite les objets qui se trouvent à droite et appuyez sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Revenez en arrière et prenez la tenue de destructeur de Batman. Rebroussez chemin et placez une bombe sur la grille des égouts. Descendez par cette ouverture. Avancez à droite jusqu'au bassin. Détruisez l'amas de Lego près des deux escalators et réparez-les. Utilisez votre Batarang pour cibler les deux boîtiers qui se trouvent au fond de la salle. Nagez ensuite vers le bout de la pièce et assemblez les pièces de Lego pour construire un interrupteur. Actionnez-le et revenez aux escalators. Montez à celui de droite et montez encore d'autres escaliers. Assemblez et actionnez un levier avant de détruire la grille avec une bombe.
Assemblez le crocodile et bondissez dessus pour faire sortir des briques de Lego de sa bouche.

Descendez et avancez à droite avec Robin et montez vers la dénivellation. Prenez la tenue de plongée et sautez dans l'eau. Actionnez le levier pour remplir la cuve de droite. Avec Batman, sautez sur les trois plates-formes pour atteindre la rive de droite. Montez ensuite à l'échelle pour rencontrer Killer Croc.

Boss : Killer Croc
Vous devez éviter les projectiles que lance Killer Croc. Quand il vous attaque, frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il se replie derrière le liquide toxique. Restez à proximité de votre ennemi pour voir les trajectoires des projectiles qu'il lance. Revenez ensuite à l'assaut et répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la défaite du boss.

Niveau 4 : A deux au zoo

Eliminez les premiers assaillants qui foncent sur vous. Avancez vers le bâtiment qui se trouve au fond et détruisez ses portes. Eliminez les ennemis qui sortent de la salle de jeux ensuite détruisez les machines d'arcade. Rassemblez les éléments Lego pour obtenir le costume planeur de Batman.

Allez ensuite au bâtiment de gauche et neutralisez tous les ennemis qui se trouvent dans ces lieux. Prenez la tenue magnétique de Robin et sortez. Avancez ensuite vers la porte et allez à droite pour reconstruire le pingouin et récolter des briques de Lego. Allez ensuite à gauche et montez, avec Robin, sur la plateforme magnétique. Construisez l'accroche pour que Batman vous rejoigne. Avec ce dernier, planez vers le bâtiment central.

Avancez à droite et sautez derrière la grille. Construisez un bulldozer et défoncez-la. Défoncez ensuite la grille de

gauche pour atteindre une nouvelle zone. Foncez sur le tas et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Entrez dans la cage aux lions pour récupérer des briques de Lego. Visitez ensuite la zone des éléphants et montez sur l'un d'eux pour récupérer un Bloc Lego.

Avancez ensuite et allez près du bâtiment vitré et assemblez les pièces qui sont à sa gauche pour prendre la tenue technologique de Robin. Allez à droite de ce bâtiment et détruisez les blocs de Lego pour construire ensuite un panneau de contrôle.

Planez ensuite avec Batman pour atteindre la rive de droite. Détruisez les tas de Lego à droite et à gauche de la porte. Construisez une tortue sur la gauche et une manivelle à droite de la porte. Tournez cette manivelle pour déployer le pont. Revenez avec Robin et utilisez le panneau de contrôle vert. Conduisez la tortue à travers l'ouverture qui se trouve en bas à droite du bâtiment vitré. Placez la tortue sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez avec Batman, libérez l'otage et prenez la tenue sonore. Traversez alors le pont et allez vers l'interrupteur qui est bloqué par une vitre. Brisez cette vitre et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vers le bateau et éliminez la horde d'ennemis qui se trouvent dans les environs. Détruisez ensuite tous les éléments de la barque, même le Macaron. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un plongeoir. Bondissez ensuite sur les feuilles pour éviter les crocodiles et atteignez la rive opposée. Une fois sur la rive de droite, détruisez tout ce qui est autour de la structure cylindrique. Construisez ensuite une échelle et une borne de tenue. Prenez la tenue de destructeur de Batman.

Revenez au bateau en bondissant sur les feuilles. Avancez vers le bas de l'écran, à droite, pour trouver un Bloc de Lego et sautez ensuite dans le bateau. Placez une bombe sur la grille de la cale. Descendez ensuite par cette trappe pour affronter le boss.

Boss : Man-bat
Commencez par le frapper jusqu'à ce qu'il prenne son envol. Evitez ses bombes et détruisez les structures de Legos qui se trouvent au centre. Assemblez ensuite les morceaux pour construire une sorte de phonographe. Tournez la manivelle pour émettre de la musique. Man-bat va atterrir à cause du son et vous pouvez l'attaquer à ce moment. Quand il reprend ses esprits, il va s'envoler encore une fois et enverra ses sbires pour vous combattre. Il détruira aussi votre machine. Eliminez les hommes de Man-bat et reconstruisez le phonographe puis tournez la manivelle. Répétez cette opération jusqu'à la défaite de Man-bat.

Niveau 5 : La tanière du Pingouin

Eliminez les ennemis et les pingouins qui vous attaquent. Détruisez tous les arbres qui se trouve à droite ensuite semez les graines pour faire pousser une carotte. Avancez ensuite vers la droite. Pour atteindre la borne du costume, détruisez les plantes qui se trouvent devant la dénivellation et construisez une échelle. Montez et prenez la tenue "Planeur". Descendez et planez vers la rive de droite.
Neutralisez vos ennemis et détruisez tout ce qui trouve dans cette zone.

Rassemblez ensuite les pièces manquantes à la pompe et sautez dessus pour gonfler le bateau pour que Rabin vous rejoigne. Allez ensuite à gauche et semez d'autres graines pour faire pousser une deuxième carotte. Utilisez votre Batarang pour détruire les stalactites et construisez ensuite un four devant la porte glacée de la cabane. Entrez et prenez le costume de plongeur de Robin. Plongez avec ce dernier et abaissez le levier pour monter le pont.

Traversez le pont et, avec Batman, allez à gauche et détruisez les arbres. Utilisez votre grappin pour monter et planez à gauche pour atteindre un Bloc Lego. Revenez en bas et allez au bout du chemin de droite pour libérer l'otage des mains des ennemis. Semez aussi les graines pour que la dernière carotte vous permette de recevoir un Bloc Lego. Avancez ensuite dans la grotte pour rencontrer le dernier boss de cet épisode.

Boss : Catwoman et le Pingouin
Attaquez Catwoman jusqu'à ce qu'elle vous laisse tranquille et monte auprès du Pingouin. Lancez votre Batarang contre les deux turbines qui se trouvent derrière le Pingouin. Il commencera alors à vous envoyer des pingouins-bombes. Utilisez les volets qui sont en bas pour diriger les bombes vers les protections des générateurs. Explosez ensuite les

générateurs sans protection. Utilisez ensuite votre Batarang contre les voyants lumineux qui se trouvent au dessus des générateurs pour débloquer un Bloc Lego.

Une fois les générateurs détruits, le Pingouin va planer au dessus de vous. Faites-le atterrir en utilisant votre Batarang et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Pingouin.

Episode 3 : Le retour du Joker

Niveau 1 : Dans le domaine du Joker

Avancez et détruisez les cadenas pour pouvoir entrer. Utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur la plateforme du haut. Détruisez aussi les deux supports qui se trouvent au dessus des ennemis. Assemblez ensuite les pièces qui sont tombées pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Détruisez tout ce qui ce trouve dans la zone pour aspirer au moins 25 pièces de Lego. Allez ensuite vers la boite Attracto et déposez les 25 pièces pour obtenir un véhicule. Utilisez-le pour aspirer les flaques toxiques vertes en passant dessus. Allez ensuite à droite et détruisez le tas de Lego rouge et jaune. Assemblez ensuite les barres fixes et montez. Utilisez votre grappin pour atteindre le niveau supérieur. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue de planeur pour Batman. Sautez à gauche et construisez des vannes pour arrêter le flux de gaz vert. Avancez à gauche et planez vers la rive gauche. Fixez une corde suspendue pour Robin ensuite montez à l'échelle.

Suspendez-vous avec votre ami des deux cotés de la plateforme qui contient des barils pour les faire tomber. Descendez ensuite par le trou nouvellement créé. Eliminez les ennemis et sortez par la gauche. Poussez le bloc de Lego pour le faire tomber. Planez vers le coté gauche et faites la même chose avec le bloc de Lego. Descendez ensuite et neutralisez vos ennemis. Récoltez 25 pièces de Lego et placez-les dans la boite Attracto pour détruire la grille de droite. Revenez alors à la première zone et amenez le véhicule aspirateur pour aspirer le liquide vert. Déposez ensuite tout le liquide vert dans le réservoir de droite pour obtenir un Bloc Lego.

Allez ensuite vers la porte et rassemblez les pièces de l'engrenage de la porte. Actionnez ensuite les deux leviers pour ouvrir le portail. Entrez et avancez à droite. Utilisez votre Batarang pour éliminer vos ennemis. Montez les marches et poussez vers le bas les trois blocs qui se trouvent sur les plates-formes. Rassemblez ensuite les pièces pour construire un véhicule. Montez sur ce véhicule et détruisez tout sur votre chemin. Avancez au niveau du gaz vert qui bloque le chemin (en haut) et construisez une petite plateforme. Sautez dessus pour arrêter le flux de gaz.

Allez ensuite vers la gauche de la structure verte et construisez une échelle pour monter. Avancez à droite et planez vers l'interrupteur puis sautez dessus pour arrêter le flux de gaz. Descendez ensuite et éliminez vos ennemis à nouveau. Ramenez votre véhicule dans cette zone et détruisez les blocs bleus. Assemblez ensuite la manette, grimpez sur la barre fixe à l'arrière et sautez en direction des blocs présents dans le coin gauche. Reconstituez le robinet et revenez au niveau du sol. Tournez la manette pour placer le robinet à droite. Montez ensuite vers le levier et actionnez-le pour remplir le container. Sautez sur les plates-formes et planez vers la rive de droite.

Abaissez un deuxième levier pour déployer le pont. Revenez à votre véhicule et amenez-le dans cette nouvelle zone. Positionnez ce dernier sur la plateforme orange pour activer l'ascenseur. Montez dans cet ascenseur et allez à droite. Entrez dans le tunnel vers une nouvelle zone.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent et utilisez votre Batarang pour détruire les bonbonnes qui se trouvent en haut. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite à droite, assemblez la batterie du générateur et poussez-la vers son emplacement pour déployer une partie du pont. Planez ensuite avec Batman vers la gauche et assemblez les pièces manquantes du même pont. Avancez ensuite et, avec Robin, montez la dénivellation pour assembler une manette. Tournez-la pour ouvrir la porte du garage.

Boss : Le Chapelier Fou
Commencez par attaquer votre ennemi pour le faire fuir. Si le Chapelier fou se met sur la trappe de droite, allez à droite et montez avec Robin vers la dénivellation. Avancez sur le pont pour le faire tomber. Batman va vous rejoindre et vous devez sauter sur les deux boutons rouges pour faire tomber votre ennemi. Descendez ensuite et attaquez votre ennemi

au corps à corps. Allez ensuite à gauche et assemblez l'ascenseur et montez activer les deux boutons pour faire tomber votre ennemi à nouveau. Revenez ensuite au corps à corps pour vaincre le chapelier Fou

Niveau 2 : Chagrin au grand chapiteau

Avancez à droite et défoncez la porte de la cabane qui contient la tenue de destruction de Batman. Enfilez-la et allez à droite pour placer une bombe devant la grille de droite. Entrez ensuite et éliminez la horde d'ennemis qui vous attendent. Détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite et construisez une manette. Tournez-la pour faire apparaître une plateforme magnétique. Allez ensuite au coin droit et prenez la tenue sonique de Batman. Brisez ensuite les vitres de l'immeuble central. Rassemblez les pièces de Lego pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Revenez à la plateforme magnétique et montez dessus. Construisez une accroche pour Batman et sautez vers la droite.

Allez vers les chaises et les tables et détruisez-les. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Récoltez au moins 25 pièces et placez-les dans la boite Attracto. En cherchant des pièces de Lego, allez derrière les tasses de café et libérez l'otage de ses agresseurs. Montez ensuite à l'échelle qui apparaît suite à l'injection des 25 pièces dans la machine. Avancez à gauche et entrez dans la tour pour glisser sur le toboggan et récolter au passage un Bloc Lego. Entrez ensuite dans le bâtiment vitré et allez à droite. Avancez ensuite encore à droite vers la porte et détruisez tout sur votre passage. Construisez ensuite une manette pour ouvrir la porte.

Boss : Harley Quinn
Restez près du cercle central et poursuivez Harley pendant qu'elle effectue ses cascades. Lorsqu'elle est étourdie par le nombre de roulades, approchez-vous d'elle et attaquez-la. Eliminez ensuite ses alliés avant de recommencer la poursuite jusqu'à sa défaite.

Niveau 3 : Le vol de la chauve souris

Tirez continuellement pour éliminer vos ennemis et pour détruire les éléments du décor. Détruisez ensuite la caisse grise et jaune pour récupérer des bombes avec l'avion de Batman. Utilisez une bombe contre la tour ennemie pour qu'elle explose le panneau qui bloque le chemin. Avancez dans la nouvelle zone et récupérez des bombes. Détruisez alors les trois tours. Détruisez aussi la structure qui se trouve près des deux tours pour obtenir une mine volante que Robin peut tracter avec son hélico. Avancez sur le pont et prenez le Bloc Lego qui se trouve sur les rails. Détruisez ensuite les tours qui se trouvent à droite et prenez le Bloc Lego qui flotte derrière elles. Avec Robin, prenez une mine et lancez-la sur le tuyau en feu. Avancez ensuite dans la nouvelle zone.

Détruisez tout et prenez les bombes. Repérez ensuite toutes les cibles en violet et détruisez-les pour ouvrir le passage et rencontrer le boss.

Boss : l'Epouvantail
Avec Batman, récupérez les bombes et détruisez les tourelles qui vous tirent dessus. Passez ensuite à Robin et cherchez l'avion ennemi. Accrochez-vous à lui avec votre câble et immobilisez-le. Revenez à Batman et lancez vos bombes sur le boss pendant qu'il est immobilisé. Soyez rapide et tirez avant que le câble de Robin ne lâche et laisse filer l'Epouvantail. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Niveau 4 : Dans le noir

Avancez à droite et détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite de la porte. Construisez ensuite un ascenseur et montez dessus. Sautez à droite et allez vers la cabine téléphonique puis détruisez-la. Allez ensuite à la ruelle et construisez un ventilateur. Actionnez le levier pour le faire fonctionner.
Sautez dessus pour vous envoler vers la corniche de gauche. Avancez ensuite encore à gauche et sautez vers la plateforme.

Détruisez les pièces de Lego pour construire une manette. Placez Batman sur l'ascenseur et tournez la manette avec Robin. Prenez la tenue de destruction de Batman. Revenez ensuite en bas et détruisez le camion qui bloquait la route.

Entrez dans la salle de jeu et éliminez vos ennemis. Détruisez le tas de Lego qui se trouve en bas, à droite, et

rassemblez le bloc de Lego. Poussez-le ensuite contre le mur pour faire apparaître un interrupteur. Allez ensuite vers le comptoir de droite et détruisez les chaises pour construire une accroche pour votre grappin. Montez et fixez une corde suspendue. Traversez-la et détruisez tous les projecteurs. Descendez et réparez le sol avec les pièces du projecteur. Poussez le bloc bleu contre le mur et actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte.

Entrez dans la nouvelle salle et construisez deux enceintes à droite et à gauche de la statue. Détruisez ensuite cette statue pour obtenir la tenue technologique de Robin. Allez ensuite à la piste de danse et explosez le bloc qui se trouve sur la piste. Construisez une boule à facettes. Marchez ensuite sur les carreaux qui s'illumine au sol (à la Billie Jean) jusqu'à l'apparition d'un Robot. Allez alors vers le panneau de contrôle et commandez ce robot. Dirigez-le vers le mur fissuré pour qu'il l'explose. Entrez ensuite par cette ouverture.

Allez en bas à droite et libérez un otage. Avancez ensuite vers les blocs de Lego qui se trouvent à droite et détruisez-les. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Avancez ensuite près du liquide vert et allez sur la plateforme magnétique. Une fois de l'autre coté, construisez la pompe pour aspirer tout le liquide toxique. Utilisez ensuite les bombes de Batman pour détruire les blocs de Lego et construire une autre plateforme magnétique. Allez à gauche pour prendre le Bloc Lego puis allez à droite. Traversez la corde suspendue et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle pour Batman.

Placez ensuite une bombe devant la grille pour accéder au toit. Utilisez votre Batarang pour détruire les structures murales et les blocs qui se trouvent sur le toit. Rassemblez les pièces pour construire une lance à eau. Sautez-la sur les deux boutons pour éteindre le feu qui brûle en bas. Descendez alors et explosez l'obstacle avec une bombe. Continuez votre route jusqu'à la porte et entrez.

Boss : Killer Moth
Attaquez votre ennemi pour qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite tous les blocs de la zone ainsi que les bonbonnes de gaz rouges. Reconstituez le générateur de gauche. Allez ensuite à droite et poussez la batterie jusqu'au fond, à droite. Allez ensuite vers la gauche près de l'interrupteur et prenez le costume technologique de Robin. Revenez au générateur de gauche et tournez la turbine. Allez ensuite actionner les deux leviers pour allumer la grosse lampe. Votre ennemi sera attiré par la lumière et tombera ensuite à proximité de vos personnages. Ruez-vous dessus avant qu'il ne se sauve encore une fois. Reconstituez ensuite le générateur de droite et allumez la lumière puis attaquez votre ennemi jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Le haut de la tour

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui agressent un otage. Allez vers le portail central et prenez la tenue de destruction de Batman. Allez à droite vers la tour et utilisez votre grappin pour monter. Explosez la grille avec une bombe et prenez la nouvelle tenue de Robin. Allez ensuite à gauche et explosez la gargouille qui se trouve devant la tour pour assembler une plateforme magnétique. Poussez vers la droite la statue (qui se trouve à droite). Montez ensuite sur la tour et sautez encore vers la droite. Tournez la manette qui se trouve à droite pour voir Harley apparaître.

Descendez alors vers les camions de police et installez-vous sur l'une des lances à eau. Visez votre ennemi et trempez-le. Après la contre-attaque de votre ennemi qui détruit les deux camions, assemblez une autre lance à eau et tirez sur Harley. Allez ensuite vers la gargouille qui vient de tomber et assemblez les pièces pour construire un ventilateur. Sautez dessus pour voler jusqu'au balcon et entrez par la porte.

Avancez à droite et détruisez les pièces de Lego qui se trouvent dans le coin pour dévoiler un levier. Actionnez-le pour abaisser la statue et allez à droite. Montez les escaliers et assemblez une plateforme magnétique pour Robin. Montez dessus et actionnez le levier pour déplacer le lustre. Sautez avec Batman sur le lustre pour atteindre l'autre rive. Montez à l'escalier et prenez la tenue du planeur pour Batman. Montez ensuite à l'échelle et planez vers le coté gauche. Tournez la manette pour aider Robin à vous rejoindre puis placez Batman sur l'interrupteur au sol. Allez avec Robin à la plateforme magnétique et montez dessus. Sautez sur la statue puis vers la gauche et construisez une accroche pour Batman. Avancez ensuite derrière les vitres et actionnez les deux interrupteurs.

Boss : Le Joker
Reconstruisez le petit tas de blocs (tout en bas à gauche) pour pouvoir grimper sur la plateforme à l'aide du grappin.

Planez ensuite avec Batman vers la plaque suivante et servez-vous du nouveau tas de Lego pour construire un élément qui permettra à Robin de vous rejoindre. Positionnez-vous sur les deux boutons, avec vos deux héros. Reconstruisez ensuite les dalles sur le côté droit et faites en sorte de pouvoir monter sur la plateforme. Dégagez un accès pour Batman et montez simultanément sur les deux boutons.

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Assemblez les deux canons à eau qui se trouvent au centre. Prenez les commandes de l'un d'eux et tirez sur l'hélico. Inutile de suivre l'hélico, visez le centre et l'hélico sera obligé de traverser le jet d'eau.

Après la destruction de l'hélico, le Joker viendra vous attaquer au corps à corps. Frappez-le et quand il utilise la technique de la poignée électrique, changez de personnage pour riposter. Refaites cette action plusieurs fois pour le battre.

II-Niveaux : Vilains

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Le Sphinx fait un retrait

Allez à droite et actionnez le levier. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à tourner la manette qui ouvre le portail. Passez par cette porte et avancez à droite. Eliminez les forces de police qui se trouvent en place et allez avec Face d'argile vers le camion orange. Déplacez-le en le poussant par l'arrière pour dévoiler deux interrupteurs et un ascenseur. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez à gauche et repérez l'otage qui se trouve derrière la fenêtre. Frappez la vitre sans arrêt et grâce à un bug vous allez pouvoir éliminer l'ennemi et libérer l'otage. Sautez ensuite en haut avec Face d'argile pour vous accrocher à la barre fixe et tirer la plateforme bleue. Montez dessus et allez à gauche. Faites un double saut pour atteindre l'échelle et la déplier. Montez ensuite à cette échelle et avancez dans la nouvelle zone. Descendez et soulevez les camions qui bloquent la route avec Face d'argile. Allez ensuite au camion qui se trouve au fond et traînez-le jusqu'à la plateforme orange. Avec le Sphinx prenez le contrôle de l'ouvrier qui se trouve à gauche et forcez-le à actionner le levier.

Complétez la construction du véhicule et allez à droite pour détruire la grille. Allez encore à droite et défoncez une autre grille. Eliminez les assaillants et continuez à droite pour défoncer les piliers qui se trouvent dans le coin. Soulevez ensuite la trappe avec Face d'argile et entrez par cette ouverture.

Allez devant la banque et construisez l'échelle qui vous mène vers la corniche d'en haut. Fixez une corde suspendue et traversez-la. Contrôlez ensuite l'homme qui se trouve derrière la fenêtre et placez-le sur la barre rouge pour faire tomber la gargouille. Sautez ensuite en bas et détruisez les bancs. Montez dans la voiture de police et détruisez tout ce qui se trouve dans la zone. Défoncez les portes rouges (à gauche) pour atteindre un Bloc Lego. Détruisez ensuite les objets situés à droite de l'entrée. Construisez un détonateur et sautez dessus pour exploser la porte.

Niveau 2 : Sur les roches

Eliminez les policiers et allez vers le tuyau de gauche. Soulevez le bloc et sautez sur le ventilateur pour voler et atterrir sur le rebord droit. Avancez à droite et détruisez le cornet de glace et faire apparaître un interrupteur. Allez à droite en utilisant la barre fixe et détruisez le deuxième cornet de glace. Actionnez ensuite les deux interrupteurs, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Tirez la poignée orange avec Mr Freeze et montez dessus. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme bleue qui se trouve dans le bassin. Créez des plates-formes de glace avec Mr Freeze pour atteindre la rive d'en face. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve sur cette rive. Forcez-le à construire une manette qu'il tournera ensuite pour monter le niveau de la glace.

Allez ensuite à gauche de la porte et détruisez le bloc qui est sur le mur. Réparez la porte, faites-la coulisser vers la droite et montez les marches. Avancez avec le Sphinx à droite et contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à détruire le tas de Lego et à construire un levier qu'il actionnera. Remontez la caisse vers le haut et poussez-la avec Mr Freeze pour la faire tomber sur la grille. Sautez ensuite dans le trou et allez à droite. Tirez le pilier pour ouvrir un passage pour votre ami. Remontez ensuite à l'échelle et placez le Sphinx sur la valve. Contrôlez l'homme qui se trouve en haut des escaliers et placez-le sur la deuxième valve pour déployer le pont.

Avancez à droite et sautez sur la dénivellation où se trouve une partie du levier. Utilisez les pièces de Lego pour réparer le levier et actionnez-le. Tirez ensuite sur le liquide pour le congeler et traversez dessus. Placez ensuite le Sphinx devant les petits volets pour qu'il oblige l'homme à ouvrir la porte.

Eliminez les policiers et détruisez les blocs pour créer un canon qui détruira le ventilateur. Approchez-vous alors du fond de la salle et contrôlez l'homme qui se trouve sur la dénivellation. Eliminez les policiers et poussez la caisse vers le bas. Allez au coin gauche et prenez le Bloc Lego. Revenez ensuite à vos deux héros et construisez l'échelle. Montez et appuyez sur les boutons dans cet ordre de couleur ; bleu, vert, jaune et rouge.

Niveau 3 : La main verte

Avancez à gauche et détruisez les blocs de Lego qui se trouvent en face de la porte. Construisez un véhicule et utilisez-le pour détruire tout sur votre chemin. Défoncez aussi les deux grillages situés des deux cotés de la porte. Allez ensuite à gauche et montez pour atteindre un Bloc Lego. Allez ensuite à gauche du portail et construisez une manette. Montez ensuite sur le monte-charges. Accrochez-vous ensuite à la barre et rejoignez la corniche. Traversez avec Ivy la toxine verte et actionnez le levier du coté gauche tandis que le Sphinx actionne celui de droite pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez donc et entrez dans la nouvelle zone. Faites pousser deux fleurs dans le bassin avec Ivy pour pouvoir passer. Allez à droite de la cage et faites pousser un champignon. Sautez dessus puis sur un autre pour atteindre les balcons. Avancez à gauche et poussez la statue sur la cage. Construisez un volet avec les débris et placez le Sphinx devant ces volets pour qu'il vous ouvre la porte par ses propres moyens.

Allez vers le coin haut, à droite, et détruisez tout dans la zone. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière la vitre et forcez-le à abaisser le levier. Avec les nouvelles pièces, vous pourrez compléter votre construction. Construisez alors une plante mécanique. Montez dessus et détruisez le portail de droite. Descendez ensuite et assemblez la barque pour traverser le basin en évitant les mines. Descendez ensuite sur le rive de droite et prenez le contrôle du jardinier qui se trouve derrière la porte. Forcez-le à détruire les blocs de droite et de gauche puis placez-le sur le bouton rouge qui se trouve à droite. Entrez ensuite par la porte et actionnez le levier qui se trouve à gauche.

Avancez à droite et détruisez les blocs pour construire un véhicule. Amenez cette voiture vers le Sphinx. Montez dessus avec le Sphinx et traversez le liquide toxique. Descendez et allez devant le volet pour ouvrir la porte. Entrez et descendez dans une nouvelle zone.

Avancez à droite avec Ivy et appuyez sur le bouton rouge. Montez ensuite à l'échelle et actionnez le levier. Allez encore à droite et appuyez sur un autre bouton. Descendez et passez en compagnie du Sphinx par le tunnel. Avance ensuite à droite et commencez la construction de l'ascenseur. Faites pousser deux plantes à droite de l'ascenseur et sautez dessus pour atteindre les dernière pièces. Montez ensuite vers une autre zone.

Vous devez exécuter les manoeuvres suivantes tout en éliminant les ennemis qui n'arrêtent pas de rappliquer. Détruisez les fleurs de droite pour construire une valve. Sautez dessus plusieurs fois pour faire monter la batterie. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de l'homme qui se trouve en haut. Poussez la statue vers le bas et, avec les débris, assemblez la deuxième batterie. Allez ensuite vers les trois leviers, au centre, et sautez dessus pour faire pousser trois arbres.

Niveau 4 : Un vol bien entreprenant

Eliminez les policiers et allez à droite. Détruisez les blocs de Lego et construisez une manette devant les escalators.

Tournez-la pour changer le sens des escalators et montez. Allez ensuite à gauche, détruisez le tas de Lego et assemblez quatre boutons. Appuyez sur ces boutons dans cet ordre ; bleu, rouge, jaune et vert. Entrez ensuite par la porte.

Montez à l'échelle et utilisez la barre fixe pour vous hisser à droite. Actionnez l'interrupteur pour inonder la zone. Sélectionnez ensuite Pile ou Face et nagez vers le coin droit, en bas. Construisez un générateur et poussez-le contre le mur. Allez ensuite au fond, à gauche, et faites-en de même pour ouvrir la porte de droite. Passez par cette porte vers une autre zone.

Assemblez le robot et allez devant la grande vitre pour prendre le contrôle du technicien. Placez-le devant le panneau de contrôle. Faites avancer le robot vers les rayons laser pour qu'il les détruise. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Montez ensuite vers le rebord grâce aux accroches. Traversez la zone toxique par la gauche avec Pile ou face et détruisez le couvercle jaune du générateur. Descendez ensuite et actionnez le levier. Montez sur le véhicule et tournez autour du dôme vitré en passant au dessus des rectangles rouges.

Après l'ouverture de la porte du dôme, entrez et tournez la manette pour faire sortir une plateforme. Montez dessus et allez à droite pour détruire le deuxième générateur. Descendez et allez vers la porte de droite.

Appuyez sur les boutons jaune, rouge et vert pour enclencher le mécanisme. Avec le Sphinx, contrôlez le technicien qui se trouve à gauche. Abaissez le levier pour obtenir un premier tas de Lego. Incarnez ensuite Pile ou Face et allez vers la droite puis traversez le liquide toxique pour abaisser un autre levier et obtenir un autre tas de Lego. Détruisez ensuite ces tas et construisez un robot. Utilisez-le pour détruire les bobines rouges et avancez vers l'arme qui se trouve au centre.

Niveau 5 : Casser les briques

Eliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez vers la droite jusqu'au chantier. Contrôlez l'ouvrier avec le Sphinx et construisez une bombe et un détonateur. Forcez l'ouvrier à sauter sur le détonateur pour exploser la bombe et la porte en même temps. Entrez et réparez la grue grâce aux blocs de Lego. Utilisez ensuite la grue pour détruire les containers qui se trouvent devant l'échelle du pilier de droite.

Montez à cette échelle, brisez le projecteur et construisez une batterie. Poussez-la ensuite pour remettre le courant et actionner le levier. Fixez ensuite une corde suspendue. Traversez-la pour atteindre les balcons. Remettez la batterie du coté gauche en place et revenez au centre. Rassemblez les pièces pour construire une machine et placez le Sphinx dessus. Prenez le contrôle du pilote de l'hélicoptère et détruisez le portail central.

Descendez et entrez. Détruisez les bancs pour construire deux manettes. Tournez-les ensuite et prenez le contrôle de l'homme se trouvant derrière la vitre pour abaisser le levier. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Allez à droite et détruisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille. Détruisez le tas de Lego et construisez un bloc. Poussez-le vers les rayons lasers. Pour les détruire.

Avancez ensuite avec Pile ou Face et entrez dans l'ascenseur. Incarnez le Sphinx et construisez une manette puis tournez-la pour faire monter votre allié. Revenez à Pile ou Face et détruisez le cadenas de la porte centrale puis actionnez le levier pour permettre à votre ami de vous rejoindre. Contrôlez l'homme qui se trouve derrière la grille pour qu'il vous ouvre la porte.

Détruisez les trois panneaux de contrôle qui activent les lasers et avancez. Passez ensuite la fumée verte avec Pile ou Face et tirez le levier. Poussez ensuite le bloc vers le bouton rouge au sol pour ouvrir la grille. Entrez et détruisez la machine pour arrêter la fumée verte. Placez vos deux amis sur les valves qui se trouvent devant la porte pour désactiver les rayons rouges. Avancez ensuite et tirez sur le panneau de contrôle pour désactiver les rayons-laser.

Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez avec Pile ou Face dans la salle pleine de liquide toxique. Actionnez le levier et sortez. Commencez la construction d'un robot à l'aide des pièces qui se trouvent au centre. Construisez ensuite un trampoline à gauche de la porte blindée et sautez dessus pour atteindre le rebord. Faites tomber un bloc de

Lego. Descendez, construisez un levier et actionnez-le.

Avec le Sphinx, contrôlez l'homme derrière la vitre. Construisez une échelle et montez. Construisez une manette à droite et tournez-la pour ouvrir la grille. Allez ensuite à gauche et descendez dans la pièce d'en bas. Actionnez enfin le levier. Continuez ensuite la construction du robot géant. Commandez-le et tirez sur la grille centrale pour accéder aux lingots d'or. Avancez avec le robot vers le sas et sautez dans le coffre.

Episode 2 : Le Pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Le rock dans le débarcadère

Lancez un pingouin explosif sur la grille de droite et entrez. Eliminez vos ennemis et soulevez la remorque qui bloque le chemin. Montez ensuite dans le camion et défoncez le portail. Foncez ensuite sur les blocs bleus, à gauche, et détruisez-les. Placez ensuite le camion sur la plateforme orange pour ouvrir la porte.

A l'intérieur de l'entrepôt, brisez les éléments situés en haut, à gauche, pour reconstituer une bouche d'air qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une passerelle. Avec le Pingouin, volez jusqu'à la plateforme de droite, puis détruisez les fils rouges pour permettre à Bane de vous rejoindre.

Incarnez ce dernier, soulevez l'obstacle et avancez en utilisant la force de Bane contre tous les obstacles. Avancez sur le liquide toxique et soulevez la grille des égouts. Avancez ensuite vers le navire et éliminez les marins. Détruisez les bonbonnes avec les pingouins explosifs. Construisez un bloc et tirez le navire vers l'avant. Montez dedans et allez à droite.

Envoyez un pingouin explosif sur le portail. Entrez ensuite et nettoyez la zone avec Bane. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à droite, derrière les containers que Bane soulèvera avec sa force. Traversez ensuite la flaque toxique avec Bane et actionnez le levier. Allez ensuite à gauche et actionnez le deuxième levier. Brisez un bloc pour réparer ensuite le câble électrique. Traversez le bassin pour actionner un autre levier. Revenez ensuite au centre et montez dans l'ascenseur. Allez à gauche et prenez le Bloc Lego puis allez à droite. Lancez un pingouin à droite et descendez pour construire la parabole.

Niveau 2 : Un spectacle merveilleux

Sautez sur le ventilateur pour atteindre le toit. Planez ensuite vers le toit de droite. Fixez une corde suspendue pour que Catwoman vous rattrape. Descendez pour éviter les ventilateurs et planez vers la droite pour actionner le levier et les arrêter. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la fenêtre avec Catwoman pour qu'elle ouvre la porte. Montez sur la dénivellation, détruisez les pièces puis construisez un bloc et poussez-le vers le Pingouin. Construisez une échelle et montez. Envoyez ensuite un pingouin explosif sur la bonbonne pour construire un monte-charges. Montez et affrontez l'hélicoptère de la police.

Quand l'hélico se place sur la gauche et se prépare à larguer sa bombe, placez-vous sur le bouton rouge pour repousser la bombe vers l'hélico. Répétez cette action jusqu'à la destruction de l'hélico.

Avec les débris de l'hélico, construisez une échelle et montez. Avancez et placez vos deux amis sur les deux champignons. Allez ensuite vers le ventilateur qui vous enverra vers une autre plateforme. Utilisez le double saut de Catwoman pour atteindre le toit. Eliminez les ennemis et construisez une manette pour permettre au Pingouin de vous rejoindre. Avancez à droite et descendez par l'échelle. Brisez les barrières sur le mur et actionnez le levier pour tourner le ventilateur. Remontez et sautez sur le ventilateur pour atteindre un autre toit. Actionnez les deux leviers, poussez la statue et sautez vers le bas.

Dans le musée, sautez pardessus les rayons laser avec Catwoman en vous aidant des barres de soutient du pilonne. Puis, désactivez les sécurités pour pouvoir emprunter les squelettes des dinosaures situés à gauche. Avancez sur vos montures et détruisez les grandes caisses jaunes et bleues. Longez entièrement le couloir vers la droite et gagnez

l'étage en sautant sur les barres fixes, dans le coin.

Avancez à gauche et construisez une manette. Tournez-la pour déplacer la statue devant les lasers. Votre ami se positionnera sur le bouton pour désactiver le laser en question. Déplacez encore une fois la statuette vers les lasers. Sautez ensuite avec Catwoman pardessus une autre rangée de rayons et détruisez le générateur qui les commande. Avancez ensuite vers la salle du diamant. Allez à gauche et sautez avec Catwoman vers l'échelle. Montez et reconstruisez la partie manquante de l'échelle. Actionnez le levier derrière le cadre de gauche et placez-vous avec le Pingouin à droite puis tirez le levier. Descendez ensuite et envoyez un pingouin explosif dans la salle vitrée.

Niveau 3 : rancune au port

Prenez les bombes avec le sous-marin du Pingouin et déverrouillez le portail avec l'une des torpilles. Tirez sans arrêt sur vos ennemis et utilisez encore une fois vos torpilles contre un deuxième portail. Plongez et allez derrière le portail violet. Enfoncez les deux boutons et laissez le troisième pour Killer Croc. Détruisez ensuite les trois barils qui diffusent le liquide vert et continuez votre route. Explosez les tours avec vos torpilles et appuyez sur deux autres boutons rouges. Avancez encore et explosez trois autres tours pour finalement passer entre les deux gargouilles.

Boss : Le Vaisseau nautique policier
Avancez avec Killer Croc vers le liquide vert et appuyez sur le bouton rouge. Passez ensuite au sous-marin et ramassez les torpilles. Lancez vos torpilles sur les cibles se trouvant sur le vaisseau. Quand le vaisseau est sérieusement touché, il détruira la borne auprès de laquelle vous pourrez faire le plein de torpilles. Passez alors à travers la lumière du projecteur et attendez qu'un missile vous cible. Plongez alors au dessous du vaisseau pour que le missile le touche et le coule.

Niveau 4 : Une rescousse audacieuse

Sélectionnez Killer Croc pour avancer dans la zone contaminée par le liquide toxique. Au bout, brisez tous les tas de Lego que vous rencontrez et construisez une machine et son levier. Abaissez le levier pour déclencher l'électricité et revenez vers le couloir principal. Allez ensuite à gauche et profitez de la force de Killer Croc pour soulever la porte en fer. Continuez à gauche encore, planez au-dessus de l'eau avec le Pingouin pour atteindre une autre machine qui vous servira à déclencher l'électricité du sas qui vous empêche d'explorer le reste du niveau. Abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'au début du niveau.

Avancez par l'ouverture vers la zone suivante. Sautez dans le trou jaune avec le Pingouin et assemblez la première partie de l'accroche du premier niveau. Planez ensuite vers la berge de gauche pour assembler la seconde partie de l'accroche. Sautez dans le trou vert pour vous retrouver un niveau plus haut et brisez le mur de Lego pour trouver un trou de couleur rouge.
Sautez dedans pour ressortir dans le coin droit. Avancez ensuite à droite.

Utilisez Killer Croc pour soulever le sas et entrez à l'intérieur du conduit. Dans la salle qui suit, placez-vous au niveau de l'eau et détruisez tout sur votre chemin. Détruisez aussi les trois grilles qui sont à gauche. Construisez ensuite un grand crocodile et montez dessus pour pouvoir progresser vers la droite en détruisant les obstacles en chemin. Passez ensuite par la porte bleue dans le coin, en bas, à droite, pour rejoindre une nouvelle salle. Soulevez la petite grille au centre avec Killer Croc. Détruisez ensuite le gros sas muni d'une vanne et envoyez Killer Croc sous le conduit d'eau. Remontez de l'autre côté grâce à l'échelle puis allez arracher la seconde grille située à gauche

Avec le Pingouin, placez un pingouin explosif dans le conduit du bas. Avec les débris que vous récupérerez, construisez la bouche de ventilation et placez-vous au dessus pour atteindre l'échelle située bien plus haut. Avancez et éliminez les gardiens dans les toilettes publiques, puis empruntez la porte de droite. Détruisez ensuite le cadre orange qui est sur la droite pour trouver un coffre. Tirez-le à gauche avec Killer Croc et placez-le à proximité des barreaux. Sautez dessus puis derrière les barreaux pour désactiver le système de sécurité en vous plaçant sur la turbine bleue et jaune dans le petit coin droit.

Poursuivez par la porte rouge qui s'ouvrira. Dans la pièce aux cellules, visitez chacun des emplacements pour obtenir une série de blocs qui vous servira à reconstituer un ventilateur. Servez-vous-en pour atteindre le niveau supérieur, puis

activez le levier qui est à droite et libérez les prisonniers. Envoyez ensuite une bombe pingouin sur la cage d'ascenseur et placez vos deux personnages sur les deux interrupteurs au sol, pour faire démarrer l'engin. Descendez de l'ascenseur pour déboucher dans la pièce où se trouve la cellule de Catwoman. Eliminez vos ennemis avant de vous diriger à gauche. Grimpez alors à l'échelle avec le Pingouin pour planer vers un levier situé sur votre gauche. Actionnez-le pour qu'un navet vienne tomber sur la dalle, plus bas. Rassemblez les débris pour pouvoir déplacer la bombe sur la droite.

Niveau 5 : terre polaire

Avancez à droite jusqu'à trouver un énorme bloc de glace qui bloque le passage. Utilisez Catwoman pour sauter sur l'élévation accessible, contre le mur, puis bondissez à nouveau vers la plateforme. Utilisez les blocs Lego près des bancs pour construire une partie de l'échelle. Détruisez ensuite les bancs pour compléter la construction de cette échelle. Depuis l'échelle de droite, utilisez le Pingouin pour planer vers une plateforme. Sautez sur les deux plaques grises pour les faire tomber plus bas pour permettre à Catwoman de vous rejoindre. Actionnez le levier qui se trouve près du ventilateur en incarnant Catwoman et placez le Pingouin sur le ventilateur pour qu'il vole vers une petite plateforme. Soyez rapide parce que le souffle sortant du ventilateur ne durera pas éternellement. Depuis la plateforme, lancez un pingouin explosif dans la petite cavité. Sautez ensuite sur la plateforme de droite et déplacez les deux blocs de glace vers le bas. Revenez sur le sol et faites sauter la bombe à l'aide d'un pingouin explosif. Construisez ensuite un véhicule et détruisez les blocs de glace près de la pompe rouge.

Reconstituez la pompe et sautez sur le socle à plusieurs reprises pour déployer un pont. Traversez au volant de votre véhicule, avancez à gauche et détruisez la barrière de glace. Construisez ensuite un petit levier sur la droite et abaissez-le pour activer le monte-charge.

Placez votre véhicule sur le monte-charges et foncez vers les blocs de glace obstruant l'entrée pour créer une ouverture. Entrez ensuite par ce passage. Dans la pièce suivante, éliminez les gardiens avant de réparer le sol, en haut à gauche. Brisez les objets qui sont aux alentours pour trouver des éléments qui vous serviront à boucher les trous. Puis, poussez le pilier vers le générateur afin de faire fondre un bloc de glace. Sélectionnez ensuite Catwoman et présentez-vous devant le volet pour que l'on vous déverrouille l'accès à la zone suivante.

Commencez par tourner la manette rouge et verte de façon à ce que le rayon laser de gauche atteigne les cibles roses (à gauche aussi). Eliminez ensuite la première vague d'ennemis. Construisez ensuite la deuxième manette qui vous permettra de viser les deux cibles roses de droite.
L'électricité étant à nouveau fonctionnelle, marchez vers la droite et faites un double saut avec Catwoman pour atteindre le rebord. Changez de personnage tout en laissant le premier sur son perchoir et, avec le pingouin, montez les petits escaliers qui se forment.
Parcourez la zone de droite à gauche et brisez les éléments pour construire un passage pour votre partenaire. Actionnez ensuite les deux leviers de la machine en même temps.

Episode 3 : le retour du Joker

Niveau 1 : une surprise pour le commissaire

Avancez et sautez avec Harley sur la plateforme supérieure tandis que le Joker avance en bas. Alternez entre les deux personnages pour que chacun d'eux débloque un chemin pour l'autre. Commencez par tourner la manette avec Harley et montez sur la balance avec le Joker. Détruisez ensuite le générateur avec Harley. Construisez ensuite deux pièces l'une en haut et l'autre en bas. Sautez avec Harley sur le détonateur et explosez l'obstacle du Joker. Sautez ensuite avec Harley sur la plateforme jaune pour ouvrir le passage. Faites la même chose avec le Joker pour faire passer Harley.

Avancez ensuite vers la droite jusqu'à trouver une petite cabane dont la porte est fermée, juste à côté d'une grande roue. Utilisez alors le Joker pour actionner la turbine à gauche de la porte. Placez ensuite un de vos personnages dans la nacelle rouge, puis faites sauter l'autre sur la balance qui est à l'intérieur de la petite cabane. Poursuivez par le chemin à droite, derrière la grande roue. Faites un double saut avec Harley sur la première échelle pour atteindre un

levier. Abaissez-le et marchez vers le bord droit pour effectuer un saut vers les planches de droite. Utilisez le Joker pour remettre de l'électricité dans la turbine, puis servez-vous du petit ascenseur jaune pour monter sur le chemin des rails.

Détruisez la barrière pour fixer une corde suspendue et atteindre une petite plateforme. Progressez vers la droite et brisez les deux séries de caisses et fixer une série de barres sur le mur. Grimpez sur les barres fixes, ensuite sur l'échelle et utilisez Harley pour bondir vers la plateforme de gauche. Sautez ensuite vers le levier et activez-le pour mettre en place une échelle, puis faites grimper le Joker pour qu'il puisse atteindre la turbine sur la plateforme suivante, d'un saut. Un wagon viendra percuter les rochers qui bloquent l'entrée sur le chemin de droite. Empruntez ce nouveau chemin.

Avancez ensuite à droite et brisez les éléments gris en roulant dessus avec la camionnette trouvée à proximité. Reconstruisez un canon avec les morceaux obtenus. Une fois la porte de la cabane détruite, entrez et détruisez les placards de gauche pour obtenir un indice de couleur. L'ordre dans lequel les couleurs s'allument est le suivant ; bleu, rouge et jaune. Sautez sur les plaques rondes de droite dans cet ordre. Poursuivez par le portail pour affronter le Boss du niveau.

Boss : Commissaire Gordon
Laissez Harley s'occuper des policiers. Remettez en état de marche la grande grue grâce aux capacités du Joker. Placez-vous ensuite aux commandes de l'engin. Saisissez l'un des objets rouges dans la benne et laissez tomber l'explosif sur les véhicules de police qui débarquent à plusieurs reprises dans l'arène de combat. Après la destruction de chaque véhicule, le commissaire Gordon viendra vous affronter directement. Profitez-en alors pour lui porter un maximum de coups. Répétez cette tactique jusqu'à la défaite du commissaire.

Niveau 2 : Une explosion en biplane

Avec l'hélico, tractez une bombe à partir du coin gauche jusqu'au bloc moteur de droite. Répétez l'opération une seconde fois, puis poursuivez vers la zone suivante. Sélectionnez l'avion de l'Epouvantail et larguez une torpille sur la tour des missiles, située à droite. Passez ensuite par l'ouverture. Dans la zone suivante, commencez par neutraliser la tour à l'aide de l'engin commandé par l'Epouvantail, puis tractez une bombe avec l'hélicoptère du Joker jusqu'à l'horloge située à droite. Avancez toujours dans la même direction et neutralisez les deux tourelles à l'aide des bombes de l'avion de l'Epouvantail. Tirez ensuite sur le mur marron pour révéler une grille et tractez une bombe jusqu'à celle-ci en employant l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère de combat
Inutile de cibler l'hélico au départ, il est invulnérable. Neutralisez les tourelles avec l'avion de l'Epouvantail pour qu'elles ne vous gênent pas pendant le combat. Vous trouverez les bombes à tracter dans une petite zone, sur votre gauche. Brisez les éléments orange pour que le panneau se détache de lui-même. Tractez deux bombes vers les deux générateurs indiqués avec l'hélicoptère du Joker pour mettre fin à l'invulnérabilité de votre adversaire. Tirez ensuite simplement sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à ce qu'il tombe.

Niveau 3 : le chef d'oeuvre du Joker

Construisez la turbine grâce aux éléments trouvés un peu plus en haut à gauche de votre point de départ. Poussez ensuite les deux colonnes vers la gauche. Positionnez ensuite le Joker devant la turbine pendant que vous actionnerez le levier avec l'Epouvantail. Incarnez le Joker et activez la turbine pour gagner en hauteur. Avancez ensuite en sautant vers les plates-formes de droite. Frappez les deux accroches murales pour faire tomber le lustre du plafond. Construisez une planche avec les débris pour permettre au second personnage de passer. Emmenez l'Epouvantail devant le petit volet marqué par des points d'interrogation pour que l'on vous ouvre la porte.

Avancez, nettoyez la salle et construisez une manette, à droite. Tournez-la pour révéler une pièce secrète. Activez la turbine à l'aide du Joker afin de désactiver la sécurité de la porte suivante. Avancez ensuite dans le couloir. Dans la peau du Joker, montez les marches et traversez le nuage de vapeur toxique pour vous rendre sur la gauche. Abaissez le levier, puis réparez le sol en vous servant des blocs au mur. Poussez l'objet contre le mur afin de permettre à l'Epouvantail de vous rejoindre puis dirigez-vous dans le bout de la zone. Montez ensuite sur la colonne en vous servant

des accroches disposées sur le mur de gauche. Changez de personnage et poussez l'objet sur la droite. Avancez sur la plateforme de droite pour trouver un tas de Lego à assembler. Continuez par l'issue qui s'ouvre en contrebas. Dans la pièce suivante, avancez vers la statue du fond et détruisez les deux éléments qui l'encadrent pour construire une manette. Tournez-la et sautez sur la statue qui vous emmènera alors sur la plateforme supérieure. Détruisez ensuite la statuette de droite pour construire une échelle.

Explosez les trois tableaux dans le coin, en haut et à droite, afin d'activer le levier situé un peu plus haut. Actionnez-le pour faire apparaître des tas de Lego qui vous permettront de construire une turbine. Activez l'objet grâce au Joker et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle suivante.

Détruisez les caisses qui se trouvent à droite. Construisez ensuite un escalier avec les débris des caisses. Eliminez les ennemis et allez à droite pour actionner le levier. Poussez ensuite le bloc jusqu'au bout de la plateforme et tournez la turbine. Sautez ensuite dans le bassin et détruisez les blocs de Lego pour construire une caisse. Actionnez le levier pour la soulever et montez dans la grue qui se trouve à gauche. Déplacez les deux caisses et placez-les sur les deux interrupteurs pour déployer le pont. Allez avec l'Epouvantail vers la petite fenêtre pour ouvrir le garage. Avancez ensuite et éliminez vos ennemis.

Niveau 4 : le leurre de la nuit

Avancez à droite et construisez une bouche d'aération pour voler sur la passerelle, puis poursuivez sur la droite. Planez vers la passerelle suivante et brisez les barrières pour fixer une corde suspendue qui permettra au Joker de vous rejoindre. Actionnez la turbine pour pouvoir poursuivre d'un bond vers le toit suivant. Poussez ensuite le bloc de Lego vers le sol. Redescendez au niveau du sol et utilisez les morceaux obtenus pour construire une bombe qui vous permettra de continuer votre chemin en progressant par la droite. Éliminez les ennemis et détruisez l'objet bleu, sous l'échelle, de manière à pouvoir escalader jusqu'à la turbine. Activez-la pour pouvoir utiliser l'ascenseur et traversez la zone vers la droite. Suspendez ensuite le Joker à la barre fixe située juste derrière un gros interrupteur au sol. Placez ensuite le deuxième personnage dessus pour permettre au Joker d'atteindre la turbine qui se trouve derrière les grilles. Vous obtiendrez ainsi un tas de Lego, utilisez-le pour construire un hélico.

Montez à bord de l'hélico et tirez sur la barrière de droite pour progresser. Conduisez jusqu'au parc pour enfants et escaladez l'arbre situé dans le coin, en haut à droite, afin de pouvoir pousser une statue vers le bas. Avec les débris, construisez une manette et tournez-la pour ouvrir le portail menant vers la prochaine zone.

Avancez à droite et sélectionnez le Joker pour assembler toutes les pièces de Lego baignant dans la zone toxique. Sautez sur l'avant de la boîte pour faire surgir un énorme robot clown. Montez à bord et filez affronter le commissaire Gordon. Pour le battre, il vous suffit de marcher sur les camions ayant un compartiment ouvert. Ecrasez les trois véhicules et marchez en direction du commissaire pour en finir avec lui.

Niveau 5 : Mort de rire

Eliminez vos ennemis et avancez vers le fond de l'église. Activez la turbine avec le Joker pour pouvoir pousser un chariot vers la gauche. Utilisez Harley pour atteindre le balcon et allez faire descendre l'échelle qui se trouve plus à droite pour que le Joker puisse monter à son tour. Actionnez la seconde turbine et utilisez le monte-charges pour monter. Avancez à droite et sautez par-dessus le vide. Faites un double saut avec Harley vers les policiers et allez fixer la corde de l'autre côté. Le Joker pourra ainsi vous rejoindre et activer la prochaine turbine. Poursuivez sur la droite en prenant garde à la fragilité du pont qui s'effondre sous vos pas. Montez les escaliers et servez-vous du tas de blocs pour construire la première partie d'une plateforme. Utilisez Harley pour sauter de l'autre côté et finissez de construire la plateforme. Le Joker pourra alors vous rejoindre et activer la dernière turbine.

Montez ensuite à l'échelle. Dans la dernière zone, il vous faut actionner les deux machines à doubles interrupteurs pour progresser. Sautez avec Harley sur la plateforme située en bas à gauche, détruisez les deux barrières et construisez deux accroches. Sautez ensuite sur la plateforme d'en haut (à gauche) et détruisez les bonbonnes pour construire un levier. Actionnez-le et placez vos deux personnages sur les interrupteurs pour sonner la première cloche. Allez ensuite à droite et sautez sur la plateforme pour permettre au Joker de monter à son tour. Positionnez-vous sur les deux

boutons rouges pour sonner la seconde cloche. Remontez les deux bobines du fond pour terminer le travail.

Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX SECRETS

Trouvez tous les artefacts de chaque film pour débloquer les trois niveaux secrets.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue : Indy jeune
Le Temple Maudit : La Cité ancienne
La Dernière Croisade : L'entrepôt

MOTS DE PASSE (PERSONNAGES)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir :

04EM94	Barranca
0E3ENW	Enfant esclave
0GIN24	Second
12N68W	Bandit
13NS01	Commandant Toht
1MF94R	Opérateur radio ennemi
1MK4RT	Bandit avec épée
24PF34	Guide de la jungle
2K9RKS	Colonel Dietrich
2MK45O	Officer ennemi (Désert)
2NK479	Lao Che
2NKT72	Assassin de Pankot
3M29TJ	Kazim (Désert)
3NFTU8	Walter Donovan
3NK48T	Chen
3NSLT8	Wu Han
3RF6YJ	Dresseur de singe
4682E1	Sage du village
4J8S4M	Indiana Jones (Tenue désert)
4NSU7Q	Soldat ennemi (Désert)
572E61	Officier ennemi
8246RB	Boxeur ennemi
8EAL4H	Colonel Vogel
B73EUA	Commandant britannique
B84ELP	Pilote ennemi
C7EJ21	Danseuse
CHN3YU	Belloq (Désert)
CNH4RY	Chattar Lal (Thuggee)
DJ5I2W	Soldat britannique
ENW936	Chattar Lal
FJUR31	Mola Ram

H0V1SS	Hovitos
JSNRT9	Elsa (Désert)
KD48TN	Dignitaire du village
MEN4IP	Willie (Pyjama)
MK83R7	Soldat avec bazooka (Croisade)
N48SF0	Bandit masqué
ND762W	Mitrailleur sherpa
NE6THI	Chevalier du Graal
NFK5N2	Maharajah
NRH23J	Kazim
S93Y5R	Soldat avec bazooka (Aventuriers)
T2R3F9	Prêtre Thuggee
TDR197	Belloq (Jungle)
V75YSP	Fedora
VBS7GW	Surveillant d'esclaves Thuggee
VEO29L	Belloq (Robe)
VJ37WJ	Bagarreur Sherpa
VJ3TT3	Capitaine Katanga
VJ48W3	Valet ennemi
VJ5TI9	Officier britannique
VJ7R51	Garde ennemi
VJ85OS	Indiana Jones (Officier)
VK93R7	Willie (Smoking)
VM683E	Thuggee
VMJ5US	Elsa Schneider (Officier)
VN28RH	Garde de Pankot
WMO46L	Kao Kan
YR47WM	Garde ennemi (Montagnes)

MOTS DE PASSE (DIVERS)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir. Les bonus peuvent ensuite être activés dans le menu Extras.

0P1TA5	Super Baffe
33GM7J	Patinoire
378RS6	Excavation rapide
3HE85H	Silhouettes
3X44AA	Personnages secrets
4ID1N6	Déguisements
A72E1M	Trésor x8
B1GW1F	Engrais
B83EA1	Invincibilité
FJ59WS	Réparation rapide
H86LA2	Aimant à trésor
MDLP69	Régénérer coeurs
V83SLO	Construction rapide
V84RYS	Trésor x6
VI3PS8	Trésor x10
VIES2R	Pièces personnages
VIKED7	Détecteur de Reliques
VKRNS9	Désarmer les ennemis

VLWEN3	Trésor x4
VM4TS9	Trésor x2
VN3R7S	Super cri
VNF59Q	Bip-Bip
VUT673	Détecteur de colis
WWQ1SA	Argent sale

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A l'instar du précédent opus évoquant la trilogie Star Wars, la licence Lego revisite une autre trilogie bien connue de tous : Indiana Jones. Ce soft vous permet ainsi de revivre les aventures de notre cher Indy, aventurier au grand coeur, en évoluant dans un décor grandement destructible, étant donné que la plupart des éléments qui le composent ne sont qu'un assemblage de pièces de Lego. Ainsi, tout en parcourant les plus grandes scènes des trois films qui sont " Les aventuriers de l'Arche perdue ", " Le temple maudit " et " La dernière croisade ", il s'agira la plupart du temps de détruire un maximum d'éléments du décor, pour ensuite utiliser certaines pièces qui vous permettront, après les avoir reconstruites, de créer un élément vous donnant la possibilité de poursuivre votre route. Celle-ci sera bien sûr parsemée d'embûches et d'ennemis à éliminer, et il vous faudra ramasser une infinité de pièces grises, jaunes et bleues, dans le but de vous confectionner un petit butin, vous permettant d'acheter plus tard à l'université (point de départ avant de débuter les niveaux) quelques trésors et autres bonus que vous aurez omis sur votre passage. Notez que cette soluce ne prend en compte que la progression principale, sans traiter du mode libre, qui vous permet de vous lancer en quête d'artéfacts plus ou moins faciles à trouver en relançant un chapitre déjà bouclé avec les personnages de votre choix.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue

Chapitre 1 - Le temple perdu

Lorsque vous prenez les commandes de votre personnage accompagné de son équipier, commencez par détruire le décor pour récupérer vos premières pièces de Lego. Partez ensuite sur la droite, sautez par dessus un premier précipice en vous accrochant à la liane, puis approchez-vous des pièces de Lego en mouvement pour appuyer sur le bouton indiqué et démarrer ainsi une construction. Il s'agit d'un tremplin que vous pourrez utiliser pour récupérer quelques pièces supplémentaires. Donnez donc un coup de fouet à ce totem gris pour le mettre hors d'état de nuire, puis franchissez le prochain précipice de la même manière que précédemment. Sélectionnez votre équipier pour aller creuser à l'endroit qui scintille et découvrir des pièces de Lego qui vous permettront de créer une passerelle en appuyant sur les boutons indiqués. Continuez d'avancer en détruisant les éléments du décor pour récupérer un maximum de pièces. Prenez garde au petit piège qui apparaîtra lorsque vous marcherez sur la structure orange placée après le troisième totem gris, puis vous arriverez devant une porte en pierre, en face de laquelle vous pourrez creuser pour récupérer un morceau de totem gris identique à celui de droite. Après l'avoir placé sur la gauche, faites en sorte que les deux personnages poussent chaque totem pour découvrir deux interrupteurs sur lesquels marcher afin de déclencher l'ouverture de la porte. Franchissez-la donc.

Vous voici maintenant sur les rives d'un fleuve, et vous devez construire un radeau grâce aux pièces qui gigotent en face de vous. Appuyez alors sur le bouton indiqué afin de diriger le radeau, puis rendez-vous sur le ponton de droite. Une fois à cet endroit, partez sur la droite pour détruire quelques éléments du décor et faire face à de gros scarabées. Il s'agira de les éliminer (ils arrivent toujours par deux à l'infini), pour ensuite aller vous accrocher mutuellement sur la corde de droite et de gauche afin de déclencher l'ouverture de la porte en fond de plan. Prenez garde aux lances qui jaillissent du sol en prenant soin de ne pas marcher sur les plaques sombres (vous pourrez récupérer ces mêmes lances pour vous en servir contre les scarabées).

Commencez par monter à l'échelle située en haut à gauche, puis utilisez le fouet d'Indy pour vous rendre sur la plate-forme d'en face, au niveau de laquelle sont situés trois interrupteurs. Placez la caisse sur l'interrupteur du milieu, ce qui fera disparaître le piège du milieu, en bas. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur de gauche pour faire disparaître le premier piège, puis changez de personnage, pour le faire se déplacer jusqu'à la deuxième plate-forme. Reprenez le contrôle d'Indy, puis placez-vous sur le troisième interrupteur afin de permettre à votre équipier de franchir le secteur du bas et d'aller actionner le mécanisme permettant de désactiver définitivement les pièges, pour laisser Indy les passer à son tour. Positionnez ensuite ce dernier sur la plaque de bois carrée, afin qu'il utilise son fouet pour faire disparaître un piège et utiliser les pièces qui en résulteront pour construire une échelle. Une fois en haut de cette dernière, accrochez-vous à la liane pour poursuivre vers la droite et rejoindre une passerelle dont quelques planches ne tarderont pas à s'effondrer. Une fois de l'autre côté de celle-ci, marchez sur les dalles de couleur différente afin de ne pas vous faire piéger, puis ouvrez la porte pour accéder au tunnel. Prenez garde aux lances qui sortent du sol et aux scarabées, pour bientôt arriver devant un système à actionner. Pour trouver la clé à insérer dans ce dernier, accrochez-vous simplement à la corde qui pend sur la gauche, puis placez la clé dans son emplacement pour ensuite la faire tourner et actionner une grosse structure pierreuse au centre. Rendez-vous au centre de celle-ci pour finalement trouver le trésor et déclencher une petite séquence. À la suite de celle-ci, le secteur ne tardera pas à s'effondrer et vous aurez à franchir la porte qui s'ouvre en arrière-plan.

De retour à l'extérieur, filez à droite en passant par dessus le précipice grâce à la liane, puis continuez dans cette direction en évitant les éboulements. Une fois arrivé un peu plus bas, utilisez une nouvelle liane pour aller finalement vous pendre vous et votre collègue à deux petites cordes. Ceci déclenchera un mécanisme libérant un rocher qui vous ouvrira un passage. Une fois dans ce nouveau tunnel, foncez en direction de la caméra en évitant les trous et les pièges, jusqu'à la sortie. Suite à la nouvelle séquence, vous devrez vous diriger vers l'hydravion situé à gauche et récupérer les deux morceaux bleus (l'un est dans l'eau) pour les placer sur les socles verts, tout ceci en vous occupant des indigènes qui ne cessent de venir vous compliquer la tâche.
Après avoir assemblé ces deux morceaux, approchez-vous d'eux pour construire l'hélice et la placer automatiquement sur le nez de l'avion. Restera alors à réparer l'engin. Pour ce faire, vous devrez utiliser la clé anglaise de votre collègue en allant le placer sur l'engin et en appuyant sur le bouton indiqué. Une fois ceci effectué, la séquence de fin de niveau se déclenche...

Chapitre 2 - Dans les montagnes

Vous débutez le niveau dans le bar de Marion. Choisissez de diriger cette dernière pour aller la placer sous l'échelle et la lui faire attraper à l'aide d'un saut. Ceci aura pour effet de faire tomber la clé à insérer au niveau des engrenages, près de la porte de gauche. Vous aurez ensuite à combattre Toht accompagné de ses sbires, en utilisant votre fouet et les nombreux éléments du décor à votre disposition. Le but ici sera de toucher Toht en lui envoyant un projectile avant qu'il ne quitte la pièce pour y pénétrer à nouveau par l'autre porte. Lorsque vous aurez effectué ceci trois fois de suite, le bar va s'enflammer et un ennemi muni d'une mitrailleuse viendra vous importuner. De la même manière que précédemment, récupérez un élément du décor comme une chaise, puis envoyez-lui en pleine face après l'avoir ciblé. Après lui avoir réglé son compte tout en vous étant occupé des autres ennemis, Toht va réapparaître et vous aurez à l'attaquer une dernière fois...

Une fois dehors, éliminez les ennemis qui surgissent, pour ensuite attraper une torche sur la maison de gauche et faire exploser la dynamite placée devant les barrières argentées, nettement plus à droite de l'écran. Vous pourrez confectionner une planche à placer sur la structure verte, plus à droite. Il va falloir la remettre en marche en réparant le système bleu, détruit sur la gauche. Pour ce faire, vous pourrez trouver une clef anglaise dans la caisse marron à proximité, puis après avoir remis en marche le mécanisme, utilisez la plaque élévatrice pour attraper le tuyau horizontal. Longez-le alors sur la droite pour atteindre l'autre côté en passant par-dessus le précipice. Tenez-vous maintenant sur les planches de bois avec Indy, puis sautez vers la droite afin qu'il utilise automatiquement son fouet. Placez-vous au niveau des pièces de Lego qui fourmillent ici afin de reconstruire le pont, puis poussez ensuite le tout vers la gauche pour permettre à Marion de vous rejoindre. Retraversez le pont vers la gauche pour aller récupérer une torche, puis amenez celle-ci au niveau des caisses de dynamite situées dans le coin. Vous pourrez alors confectionner un nouveau bonhomme de neige, puis il vous faudra utiliser le saut de Marion afin qu'elle fasse tomber l'autre baril de dynamite en le poussant. Celui-ci va alors exploser et vous devrez utiliser la fonction de construction pour compléter les bâtons de dynamite qui se trouvent devant la barricade argentée. Il ne reste alors plus qu'à aller récupérer une nouvelle torche de l'autre côté du pont, puis de l'amener au niveau de cette dynamite, et vous vous retrouverez dans le secteur suivant.

Avancez dans cette caverne vers la droite, franchissez le précipice grâce au fouet d'Indy, puis utilisez la caisse de Lego pour confectionner un tuyau horizontal qui permettra à votre équipière de l'utiliser pour traverser. En poursuivant un peu plus à droite, sautez dans l'alcôve de gauche pour tourner la clé, ce qui actionnera le mécanisme d'ouverture de ces grandes portes. Détruisez les deux statues positionnées sur les piliers, réparez le mécanisme de droite en utilisant la clé anglaise sur la structure bleue, puis il restera à trouver la planche à installer en guise d'élévateur. Prenez alors les commandes de Marion pour la placer sur un des deux piliers et ainsi sauter à côté de la statue située derrière les portes ouvertes. Poussez ensuite celle-ci vers la gauche de manière à ce qu'elle tombe et se brise, puis récupérez les Lego qui en résultent pour construire cette fameuse planche à amener sur l'élévateur de droite. Prenez garde aux ennemis qui viendront vous en empêcher, puis poursuivez sur la droite en évitant les effondrements du sol et en utilisant les petits rebords accrochés à la falaise afin de rejoindre finalement l'entrée du temple.

Une fois à l'intérieur de cette grande salle, détruisez les deux structures orangées en fond de décor. Vous trouverez une pelle à utiliser quelques mètres en face des marches, au niveau de l'endroit qui scintille. Ceci vous permet de récupérer la clé à insérer au niveau des engrenages situés près de l'entrée et d'abaisser la corde de gauche. Avant de l'emprunter, montez les escaliers au centre du décor pour déplacer la grande statue entièrement vers la gauche. Retournez au niveau de la corde abaissée, puis une fois en haut de celle-ci, montez sur la planche qui surplombe l'entrée.
Utilisez les rebords pour finalement atteindre le dernier tuyau dans le coin, et sautez sur le sommet de la statue que vous aviez déplacée. Utilisez votre équipier pour repousser la statue vers la droite, ce qui permettra au personnage du haut de sauter vers la planche de droite et de construire ainsi une corde avec les pièces qui se trouvent à cet endroit. Votre équipier va pouvoir vous rejoindre en l'utilisant, puis des tuyaux apparaîtront autour du grand pilier de pierre. Longez ces derniers, sautez ensuite sur la petite plate-forme ronde située un peu plus en bas à droite, puis attrapez la corde pour atteindre la sortie de cette salle.

À nouveau dehors, montez sur le lama pour aller vous placer sur la plaque carrée et ainsi déclencher un élévateur sous l'effet de vos poids additionnés. Empruntez alors celui-ci pour vous retrouver sur les toits et récupérer un bazooka. Redescendez au sol, puis tirez une roquette dans la caisse argentée située sur la droite, avant le pont. Poussez alors la palette verte qui résultera de la construction des pièces, puis vous vous ferez bientôt assaillir par une bande d'ennemis. Notez que le fait d'avoir poussé la palette a fait apparaître sur la gauche du pont une caisse contenant un nouveau lance-roquette. Après vous être débarrassé des ennemis, utilisez le court laps de temps durant lequel vous serez plus tranquille pour détruire le camion du fond et bientôt faire exploser la porte, ce qui déclenchera la séquence de fin de niveau.

Chapitre 3 - La ville du danger

Suite à la séquence, envoyez une banane au singe situé en hauteur, afin qu'il vous renvoie une clef anglaise et que vous puissiez aller réparer la manivelle sur le côté gauche de l'écran. Ceci vous permet d'emprunter l'élévateur et de franchir la porte qui vous fait face. Une fois derrière celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour reconstruire les caisses de fruits après avoir éliminé vos ennemis, puis envoyez une banane au singe qui vous renverra en échange une pelle. Utilisez celle-ci sur le tas de sable au centre de la place. Déclenchez la construction avec les pièces apparues pour ensuite détruire le tout et faire ainsi le plein de Lego. Finissez de reconstruire les stands, puis allez détruire les objets situés sous le singe afin de pouvoir construire une l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche de manière à rebondir sur la toile de l'étalage de bananes, pour ensuite atteindre le rebord sur lequel la clé est posée. Retournez maintenant vers la droite du décor, au bout de la rue, pour bientôt faire face à la porte barricadée. Placez alors la clé sur l'un des engrenages situés de chaque côté de la porte, puis partez ensuite vers le côté droit du village, en franchissant les quelques marches. Continuez d'éliminer vos ennemis, puis amenez le gros chariot de droite vers la gauche, non loin de l'endroit où Marion doit sauter et rebondir sur une toile. Faites en sorte qu'elle atterrisse sur le sommet du chariot pour ensuite attraper la corde et faire apparaître une petite palette contre le mur. Atterrissez sur celle-ci pour continuer sur le rebord d'en face et récupérer la deuxième clé. Allez la placer sur le deuxième lot d'engrenages à côté de la porte, puis tournez les deux clés afin de déverrouiller celle-ci.

Une fois de l'autre côté, détruisez un maximum d'éléments du décor sur cette place, puis dirigez-vous vers la charrette en fond de plan pour assembler quelques pièces au niveau du point d'attache, ce qui vous permettra de la tirer et découvrir ainsi un passage à emprunter. Franchissez cette ruelle pour ensuite monter les escaliers tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez le toit. Rendez-vous au fond à gauche pour utiliser votre fouet sur

la rambarde du singe et la faire chuter. Allez récupérer une banane sur la droite, pour l'envoyer au singe et qu'il vous renvoie en échange de la dynamite. Envoyez celle-ci sur le bidon de gauche afin de le faire exploser, puis reconstruisez le tout afin de pouvoir emprunter l'échelle et vous retrouver encore plus haut. À cet endroit, détruisez tout ce que vous trouverez, ensuite reconstruisez lorsque cela est possible. Poursuivez vers le fond du décor pour atteindre une demi-sphère au niveau de laquelle vous devrez pousser une palette qui libérera des marches. Une fois en haut de celles-ci, poussez la boule verte pour déclencher une séquence et faire ainsi tomber la planche. Traversez-la pour poursuivre le long de l'échafaudage en bois et continuez à détruire le décor avant de partir sur la droite.

Franchissez maintenant ce secteur en prenant garde aux planches étroites qui s'écrouleront rapidement, tout en continuant vers la droite jusqu'à trouver une caisse de bananes.
Récupérez-en une, pour ensuite l'envoyer au singe situé au fond du décor qui vous renverra une clé à insérer dans les engrenages d'en face. Après l'avoir tournée, une passerelle apparaîtra et vous pourrez continuer tout droit. Allez maintenant récupérer une banane dans le coin gauche, puis envoyez-la au singe de ce secteur afin de récupérer une clef anglaise. Servez-vous-en pour réparer la structure bleue à côté des bananes. Ensuite la première partie d'un objet qui vous permettra en fait de construire un levier apparaîtra. Placez-le sur la dalle verte, puis utilisez le fouet d'Indy en vous plaçant sur la dalle de planches de droite et rejoindre ainsi le bâtiment d'en face. Vous pourrez y récupérer la deuxième partie du levier, puis pourrez détruire la barricade argentée afin de créer ensuite un pont par-dessus les cordes à linge. Allez placer l'objet sur la dalle verte, puis construisez enfin ce levier, pour ensuite sauter vers le manche et ouvrir la trappe au sol. Sautez à l'intérieur et détruisez tout dans ce secteur avant de vous diriger vers la droite.

Vous verrez une grande barrière métallique infranchissable pour le moment. L'idée ici sera d'aller tabasser deux gardes plus à droite et de récupérer leur casquette. Retournez ensuite vers la barrière pour frapper à la fenêtre près de la porte de droite, puis on vous ouvrira le passage. De l'autre côté, débarrassez-vous des ennemis, avant d'aller reconstruire l'avant du camion en utilisant les Lego au sol. Vous trouverez ensuite une clef anglaise dans les outils de droite, qui vous permettra de réparer l'engin. Conduisez-le maintenant pour foncer dans la barrière et vous diriger vers la droite, afin de détruire cette lourde porte. Il ne vous restera plus qu'à descendre de l'engin pour passer la porte d'en face et suivre la séquence...

Chapitre 4 - Le puits des âmes

Une fois dans le puits, déplacez Indy sur la planche de bois pour qu'il utilise son fouet et fasse avancer une plaque. Étant donné qu'il est effrayé par les serpents, utilisez son équipier pour vous rendre en face et pousser les piliers situés de chaque côté. Celui de droite fait apparaître une torche enflammée, tandis qu'en déplaçant celui de gauche, vous ferez apparaître quelques pièces de Lego à reconstruire. Enflammez ensuite le tout à l'aide de la torche, puis Indy pourra rejoindre son équipier. Placez enfin les deux personnages sur les interrupteurs afin d'ouvrir la porte dans le secteur suivant. Visitez cette pièce en détruisant un maximum d'éléments du décor, puis rendez-vous au fond de la pièce pour trouver un livre dans le pot de gauche, ce qui vous permettra de déchiffrer les hiéroglyphes, une fois placé en face d'eux. La porte s'ouvre alors et vous pouvez rejoindre la prochaine salle.

Dans cette pièce, commencez par faire tourner le premier pilier de gauche à l'aide de la palette, puis allez chercher la clé dorée sur les escaliers. Ces derniers vont alors disparaître pour ne laisser place qu'à une pente glissante. Occupez-vous des bestioles qui surgissent ensuite placez la clé vers les engrenages de gauche. Faites tourner le tout pour écarter les parois et détruire le mur apparu. Utilisez ensuite les pièces de Lego pour reconstruire la tête d'une statue à positionner sur la première statue de gauche, au niveau de la pente. Ceci fera réapparaître les marches. Ramassez la palette orange pour aller la placer sur le pilier situé juste à côté, dans le coin droit. Tirez-la maintenant de sorte à faire tourner entièrement le pilier vers la gauche. Allez ensuite placer Indy sur le tout premier pilier que vous aviez fait tourner, à l'entrée de la pièce, au niveau du pilier gauche. Sautez maintenant sur le pilier d'en face, puis utilisez votre équipier pour qu'il pousse la palette située juste au-dessous de vous, de sorte à faire tourner le pilier entièrement vers la droite. Ceci vous permettra de vous placer sur une planche de bois, afin d'utiliser votre fouet et de rejoindre le pilier du coin droit. Une fois sur ce dernier, utilisez votre équipier pour le faire tourner entièrement à droite, en lui faisant pousser la palette, puis vous pourrez enfin rejoindre le pilier du dernier coin, au premier plan à droite. Indy va alors atterrir sur un interrupteur jaune qui va faire tomber un bloc. Amenez-le en haut des escaliers, en fond de plan. Vous trouverez d'ailleurs un deuxième bloc identique sur la patte droite de ce sphinx. Placez-vous, le bloc en main, sur un des deux espaces rectangulaires au sol afin d'être surélevé automatiquement, puis appuyez sur le bouton adéquat pour lâcher le bloc au niveau de l'oeil. Répétez l'opération avec le deuxième oeil, puis franchissez la porte ouverte.

Dans cette nouvelle section, il s'agira de placer trois boules jaunes au niveau des emplacements dans le mur du fond. Ramassez-en une première au sol, pour aller la placer dans un des trous, puis une deuxième sera à déterrer non loin de l'entrée de la pièce, sur la gauche. Placez-la également, en sachant que pour atteindre le trou du milieu situé en hauteur, il vous faudra aller casser le mur de gauche pour trouver une plaque à positionner sur un élévateur, qui vous permettra justement d'aller placer la boule jaune. Vous trouverez la troisième sphère en hauteur sur la droite, et vous pourrez l'atteindre après avoir déchiffré les hiéroglyphes en utilisant le livre enterré non loin d'ici. Servez-vous alors des tuyaux apparus sur les murs afin de vous placer devant la boule jaune et utiliser votre fouet pour l'attraper. Après avoir placé les trois sphères jaunes dans les trous, observez la séquence qui va suivre, puis vous vous retrouvez à nouveau avec Marion.

De retour dans une salle remplie de serpents, détruisez les deux poutres accrochées au pilier de droite pour ensuite placer Indy sur la planche carrée de gauche. Sautez alors avec Marion pour attraper la corde, ce qui élèvera Indy, lui permettant d'atteindre le pilier de droite avec son fouet. Celui-ci va s'écrouler contre le mur, en créant une ouverture dans laquelle vous engouffrer. Dans le secteur suivant, longez le mur vers la droite grâce aux tuyaux, utilisez la liane, puis continuez sur la droite jusqu'à la planche vous permettant d'utiliser le fouet et d'atteindre l'autre côté. En déterrant le levier et en l'actionnant, vous permettrez à votre équipière de vous rejoindre et vous pourrez ainsi vous accrocher chacun à une corde afin d'ouvrir le passage vers le prochain secteur. Comme à votre habitude, détruisez tout ce que vous pourrez dans cette pièce, puis amenez les deux engrenages de droite, ainsi que la clé qui se trouve entre eux dans l'alcôve, vers le mécanisme situé sur le mur adjacent, à gauche. Après avoir complété le mécanisme, placez votre Indy sur la plate-forme de droite et tournez la clé.

Une fois en hauteur, partez vers la droite pour vous placer sur les deux interrupteurs et ainsi ouvrir la porte vers la salle suivante. Si vous tombez avant d'atteindre ces derniers, vous devrez remonter via la plate-forme la plus à gauche. Toutefois, Indy ne pourra pas sauter dessus, car celle-ci sera trop haute pour lui. Pour l'aider à l'atteindre construisez le bloc sur le damier et poussez-le sur vers le coin gauche. Ceci permettra à Indy de grimper dessus, pour ensuite atteindre la plate-forme qui était trop haute pour lui. Vous voici dans un couloir à traverser, avec des rangées de tombeaux placés contre les murs. Après avoir franchi le couloir, vous vous retrouverez dehors, et il s'agira d'aller récupérer deux clés dorées, à gauche et à droite du secteur. Pour le côté gauche, la planche indique qu'il vous faudra utiliser Indy et son fouet. Construisez ensuite les deux tuyaux à accrocher sur le mur, puis placez-vous sur la prochaine plate-forme carrée pour utiliser à nouveau le fouet. Courez sur la plaque qui vient de tomber pour enfin récupérer une des deux clés. Pour le côté droit, il faudra utiliser le saut de Marion pour atteindre la liane et sauter sur la plate-forme d'en face, afin de détruire les objets et trouver la deuxième clé. Allez ensuite fixer les clés sur les deux systèmes situés dans les coins de la plate-forme centrale, puis tournez le tout en même temps. Ceci va alors faire apparaître un serpent géant. La technique pour l'éliminer consistera à lui envoyer cinq fois de suite une des torches que vous trouverez sur le pilier de gauche. Après l'avoir vaincu, utilisez les résidus de ce boss pour construire un élévateur et utilisez-le pour rejoindre la planche du haut. Restera ensuite à pousser le bloc beige pour clore le niveau.

Chapitre 5 - Sur la piste de l'Arche

Dans ce premier secteur, détruisez le maximum d'éléments, mais récupérez surtout la première caisse bleue posée au sol pour l'amener sur le support vert indiqué. Il va falloir trouver la deuxième. Pour ce faire, placez Indy juste en face et à gauche de la grue d'à côté, pour utiliser le fouet et déplier une échelle. Utilisez-la pour atteindre l'autre caisse bleue, à poser à côté de la première, puis vous aurez à reconstruire le tout. Suite à ceci, allez vous placer dans la grue pour attraper le gros cylindre de gauche et le placer sur la droite, au niveau du plateau rond. Celui-ci va alors être écrasé sous le poids du cylindre, relevant ainsi la plaque ronde d'à côté. Avant de monter dessus, rendez-vous entièrement à droite du niveau pour aller pousser le petit chariot marron et reconstruire les planches qui apparaîtront. Vous aurez alors confectionné un morceau de chemin de fer, à aller fixer sur les rails situés en fond de plan.
Vous pourrez trouver un autre morceau sur le sol non loin de là, afin de le fixer également sur les rails. Le dernier morceau quant à lui sera à déterrer au niveau du coin droit du niveau, au premier plan.

Après avoir reconstruit le chemin de fer du fond, revenez vers la grue et le cylindre pour monter sur le plateau surélevé et pouvoir poursuivre sur ce chemin en hauteur, en contournant le coin, jusqu'à atteindre le véhicule situé sur le chemin de fer. Sautez dessus, puis utilisez votre équipier pour le pousser et vous permettre d'atteindre le côté droit. Construisez ensuite la corde qui permettra à votre équipier de vous rejoindre, puis accrochez-vous chacun à une corde pour ouvrir le passage vers les escaliers menant à la prochaine section. Ici, détruisez le décor et occupez-vous des

ennemis pour récupérer une casquette afin d'aller duper le garde de droite et qu'il vous ouvre la porte vers la place suivante. Le but à cet endroit sera d'ouvrir la porte de droite, bloquée par deux barrières. Vous devrez récupérer deux moteurs pour lever ces dernières. Le premier sera à construire simplement et vous attend dans le coin droit de la place, puis vous aurez à le placer ensuite à droite ou à gauche de la porte. Le second sera à attraper en utilisant les deux personnages. Montez sur la première tourelle de gauche, au niveau des engrenages, pour ensuite vous accrocher à la corde de droite. Utilisez votre équipier pour qu'il monte également face au mécanisme et tourne la clé (après avoir tiré la corde centrale et reconstruit le tout). La corde se déplace alors sur la droite, vous pourrez sauter de celle-ci vers la tourelle suivante, contenant elle aussi un système d'engrenages. Dirigez vite le personnage qui est resté sur la première tourelle pour lui faire utiliser à son tour la corde et rejoindre la tourelle du milieu avant qu'elle n'ait retrouvé sa position initiale. Répétez l'opération pour atteindre la troisième tourelle, ce qui vous permettra d'accéder au deuxième moteur nécessaire pour l'activation de l'autre barrière.

Franchissez la porte, vous aurez à combattre le boss, un type invincible, mais bête comme ses pieds. Pour le vaincre, il s'agira par trois fois de le faire frapper une enclume que vous transporterez jusqu'à lui. Reste maintenant à trouver ces trois enclumes...La première sera située simplement sur la gauche de l'entrée de cette place. Soulevez-la pour l'amener ensuite vers le boss, puis il perdra un premier coeur. Pour dégoter la deuxième enclume, il s'agira de détruire le camion ennemi qui surgira dans peu de temps, en montant dans l'avion et en tirant une rafale sur l'engin. Les pièces qui résulteront vous permettront de confectionner la seconde enclume à présenter au boss. Pour la dernière enclume, répétez simplement l'opération en faisant sauter le nouveau camion ennemi apparu. Suivez la séquence qui suit la défaite du boss, puis une course-poursuite sera engagée, où vous aurez à combattre des ennemis sur le toit d'un camion à pleine vitesse, pour ensuite sauter sur le camion de devant et bientôt prendre la place du conducteur (vous devez avoir vaincu tous les autres ennemis pour que le conducteur vienne vous attaquer à son tour). Appuyez alors sur le bouton indiqué pour accélérer et rejoindre la prochaine série de camions, où vous aurez les mêmes actions à effectuer. Répétez l'opération une fois encore, pour bientôt sauter dans la camionnette qui transporte l'arche et vous placer au volant après avoir vaincu tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence de fin de niveau.

Chapitre 6 - L'ouverture de l'Arche

Sur le premier plan, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour ensuite amener la caisse marron sur un des rectangles verts situés sur le sous-marin. Passez ensuite de l'autre côté, en arrière-plan donc, pour vous rendre entièrement à gauche et utiliser le fouet d'Indy afin de faire descendre une échelle. Montez au sommet de celle-ci pour ensuite marcher sur le rebord en revenant sur la droite. Sautez sur la petite plate-forme attachée et utilisez votre équipier pour tourner l'engrenage situé contre le mur afin de déplacer la structure. Une fois de l'autre côté, sautez pour continuer sur la droite, actionnez la poignée orange qui fera descendre une échelle pour votre collègue. Empruntez-la afin de vous retrouver à hauteur de la porte et actionnez les leviers situés de chaque côté. C'est dans cette pièce que vous trouverez la deuxième caisse à amener sur le sous-marin, à côté de la première. Eliminez les hommes et récupérez-la, pour ensuite vous placer au bord de l'eau tout en tenant la caisse. Votre équipier tournera la clé de l'autre engrenage, puis vous pourrez marcher sur une plaque qui vous mènera au sous-marin.
Posez la caisse à l'endroit prévu, construisez finalement une mitrailleuse. Prenez-en les commandes pour envoyer des rafales sur les palettes vertes uniquement, situées en fond de plan, afin de faire monter les deux symboles verts au maximum. Ceci aura pour effet d'élever une échelle que vous vous empresserez d'emprunter, pour ensuite partir vers la droite, contournez le coin et poursuivez jusqu'à la sortie.

Progressez vers la droite, pour aller utiliser le fouet sur la planche prévue à cet effet, à droite de la petite arche barricadée en fond de plan. Il en résultera des morceaux de tuyau à reconstruire pour vous permettre d'atteindre la planche carrée située plus haut à droite et utiliser à nouveau le fouet. Assemblez une fois encore les morceaux de tuyau pour permettre à votre collègue de vous rejoindre, puis continuez vers la droite, pour éliminer deux gardes et trouver une clé anglaise à leur niveau. Récupérez-la, puis descendez pour réparer le camion après avoir vaincu les ennemis. Conduisez-le pour foncer dans la porte de gauche et ainsi l'ouvrir (il faudra vous rendre à l'endroit indiqué par la caméra), puis revenez à droite et au premier plan afin de vous accrocher sur les deux cordes ensemble, ce qui déclenchera l'ouverture de l'enclos où sont situés des chevaux. Montez sur l'un d'entre eux pour rejoindre le côté gauche et vous placer sous la plate-forme désignée précédemment par la caméra, dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton indiqué de manière à ce que le cheval vous envoie sur la plate-forme, puis vous verrez sept interrupteurs orange à cet endroit. L'idée sera de placer la bassine et le gros bloc, puis vos deux personnages sur quatre de ces interrupteurs, de sorte à ce que le chiffre 4 soit représenté sur le panneau. Une porte va alors s'ouvrir au-dessous de

vous, vous pourrez récupérer un lance-roquettes. Tirez maintenant dans la barricade située juste à droite afin de passer sous l'arche et de continuer vers le secteur suivant.

Suite à la séquence, la caméra va vous montrer le prochain boss à éliminer. Commencez d'abord par vous occuper des autres ennemis tout en détruisant le décor, puis rejoignez le côté gauche pour placer la boîte ressemblant à un cercueil sur le rectangle vert. Un indicateur multicolore apparaît alors, il vous faut utiliser Marion pour rejoindre les hauteurs et aller toucher une première fois le boss. Il va filer vers la droite, vous aurez à reconstruire une plate-forme grise qui ira se fixer sur le mur de droite. Utilisez un de vos personnages pour monter à l'échelle de l'échafaudage situé à proximité, attendez que l'autre s'accroche à la corde. Ceci va vous permettre de monter sur la plate-forme grise, puis de sauter vers le boss pour le toucher une deuxième fois. Ce dernier ira ensuite se cacher en hauteur en fond de décor, vous devrez y grimper avec Indy. Vous aurez à attraper la corde qui pend au-dessus de l'arche. Pour ce faire, vous devrez sauter sur les rebords situés à droite et à gauche des hiéroglyphes pour ensuite vous lancer vers cette corde. Sautez ensuite vers les tuyaux accrochés contre la paroi, puis placez-vous sur la planche sur laquelle utiliser le fouet. Ceci vous permet d'abaisser une petite planche contre le mur, à utiliser pour toucher le boss une fois encore. Frappez-le simplement par la suite et il perdra ses deux derniers coeurs. Vous n'avez plus alors qu'à observer la séquence finale du chapitre.

Le Temple Maudit

Chapitre 1 - Règlement de comptes à Shangaï

Le niveau débute au club Obi-Wan. Suite à la séquence introductive, Indy va se retrouver empoisonné. Étant donné que vous ne pourrez pratiquement rien faire avec lui dans cet état, il va falloir utiliser en majeure partie son équipière. L'idée ici sera de récupérer des diamants bleus éparpillés dans le niveau afin de les envoyer aux gangsters qui se trouvent sur les côtés, en hauteur. Envoyez le premier diamant au gangster qui détient l'antidote, puis il l'enverra à un de ses collègues. Vous aurez alors à envoyer un nouveau diamant à ce dernier, il le fera passer à un autre gangster. Répétez l'opération jusqu'à pouvoir finalement récupérer l'antidote et guérir Indy. Vous trouverez un diamant bleu sur la table au centre de la pièce, un autre après avoir tiré la corde de derrière et fait tomber les ballons (détruisez-les), un troisième derrière la vitrine de droite (faites crier la jeune femme pour qu'elle la détruise), puis un quatrième diamant derrière la vitrine de gauche (placez-vous chacun sur un des interrupteurs pour l'ouvrir). Après avoir finalement récupéré l'antidote, il restera à éliminer l'ennemi équipé d'une mitraillette. Pour ce faire, placez-vous de part et d'autre de cette statue de batracien (sur les interrupteurs) puis la gueule s'ouvrira, vous permettant d'obtenir un sabre. Récupérez-le, envoyez-le sur la corde rouge qui retient le gong accroché au mur, à droite du batracien. Celui-ci va ensuite tomber, vous devrez l'utiliser en appuyant sur le bouton indiqué, afin de rouler sur l'ennemi et de détruire d'ailleurs la porte de sortie située juste derrière lui.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez donc à l'extérieur, devant le club Obi-Wan. Votre objectif maintenant sera de réparer la voiture en récupérant deux pièces. Commencez par grimper à la corde située au premier plan sur la gauche, en utilisant Indy. Partez ensuite à droite et en fond de plan, puis une fois à l'extrémité du balcon, utilisez votre équipière restée en bas pour qu'elle attrape la corde suspendue afin d'abaisser une première palette bleue. Utilisez Indy pour franchir cette dernière, puis répétez l'opération avec la deuxième palette. Sautez enfin en direction de la première pièce à assembler, amenez-la près de la voiture, sur le rectangle vert. Pour trouver la deuxième pièce, utilisez l'enfant afin qu'il se glisse dans l'ouverture que vous apercevez au sol, au niveau du bâtiment d'en face. Il se retrouvera ensuite sur le balcon, vous devrez lui faire longer les tuyaux situés au-dessus de lui pour qu'il longe également le mur adjacent vers la droite et qu'il attrape la corde. Progressez vers la droite en rebondissant sur la toile, rejoignez finalement la plate-forme située un peu plus en hauteur pour récupérer la deuxième pièce. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez le tout, des gangsters sortiront du garage de gauche. Réglez-leur leur compte, puis allez donc chercher la clef anglaise dans le garage afin de vous en servir pour réparer votre voiture. Montez à l'intérieur de celle-ci, puis foncez dans la porte en bois pour quitter cette ruelle.

Vous voici maintenant arrivé à un aéroport, et il s'agira ici de réparer l'avion. Commencez par sauter tout de suite sur la droite avec la jeune femme, pour aller pousser la caisse beige et faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va permettre à l'enfant de s'engouffrer dans l'ouverture que vous venez de créer, afin qu'il détruise les caisses situées un peu plus haut et qu'il trouve une première caisse marron à amener près de l'avion (comme d'habitude, sur le rectangle

vert). Dirigez-vous maintenant sur la gauche du hangar, afin qu'Indy monte sur les caisses et aille sauter vers la planche carrée lui permettant d'utiliser son fouet. Vous trouverez alors la deuxième caisse marron de l'autre côté, à amener à côté de la première. Après avoir reconstruit l'hélice, il s'agira de monter dans l'avion. Pour ce faire, retournez dans le hangar de gauche pour utiliser le transpalette et l'amener près de l'avion. Placez Indy sur ce dernier (automatique), puis positionnez-vous près d'une des deux planches surélevées, à droite et à gauche de l'avion. Une fois qu'Indy se trouvera dessus, il pourra utiliser son fouet pour faire repartir les hélices latérales. Lorsque vous aurez réparé les hélices situées de part et d'autre de l'avion, vous n'avez plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Les secrets de Pankot

Montez sur les éléphants afin de traverser la boue, (libérez la liane d'un coup de fouet pour faire passer les autres) puis empruntez le chemin à droite du pont relevé pour aller chercher un premier tas de planches, en utilisant les défenses de l'éléphant après avoir appuyé sur le bouton indiqué.
Allez ensuite les placer sur un des socles verts situés devant le pont, puis utilisez maintenant Willie en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un point au niveau duquel elle pourra sauter pour attraper les tuyaux. Longez ensuite le tout vers la gauche puis assemblez les quelques pièces que vous trouverez au bout, afin de créer une poignée. Après l'avoir tirée, ceci fera apparaître une planche au-dessus de cette mare de serpents. Récupérez ensuite la deuxième caisse de planches pour l'amener à côté de la première, puis reconstruisez ensuite ce tas de Legos afin de faire apparaître une planche carrée sur laquelle Indy devra utiliser son fouet. Ceci permet d'abaisser le pont et de le traverser avec les éléphants. Une fois de l'autre côté, vous pourrez récupérer une pelle en vous plaçant sur la plate-forme carrée située au niveau de la boue, et en utilisant le fouet d'Indy. Ceci vous permet d'aller creuser légèrement avant le plan de boue pour découvrir une clé. Récupérez-la, puis traversez ensuite la boue avec un éléphant pour aller la placer dans les engrenages de gauche et la faire tourner. Avant de continuer plus loin, retournez prendre une banane avec le fouet d'Indy, sur le côté gauche du plan de boue. Tout de suite après avoir franchi la première porte, vous trouverez un singe en hauteur sur votre gauche. Envoyez-lui donc la banane, afin qu'il vous renvoie en échange la clé à fixer sur la prochaine série d'engrenages. Faites-la tourner pour ouvrir la deuxième porte, puis empruntez le chemin de droite avec au moins un éléphant pour piétiner les serpents et ensuite le placer sur le rectangle orange de gauche. La grande porte commence à s'ouvrir, il vous faut positionner vos personnages sur les trois interrupteurs de droite pour finalement avoir accès au palace.

Suite au charmant repas, vous serez assailli par des gardes, après vous être chargé de ces derniers, il s'agira de vous rendre à droite de la pièce pour vous positionner sur la planche carrée et d'utiliser le fouet. Ceci aura pour effet de faire sonner la cloche, faisant ainsi tomber une clé et apparaître de nouveaux ennemis. Chargez-vous-en, puis insérez la clé au niveau des engrenages situés à gauche de la pièce. Allez ensuite récupérer la pièce grise au centre de la grande table pour la placer également sur les engrenages. En tournant la clé, vous relèverez un panneau sur votre droite, qui vous permettra de tirer un levier déclenchant l'ouverture de la grande porte. Franchissez-la pour rejoindre le couloir. Progressez à l'intérieur de celui-ci en vous occupant du comité d'accueil et en détruisant tout sur votre passage, puis après avoir monté les deux séries d'escaliers, vous vous retrouverez dans une chambre. Détruisez le décor en criant avec la fille sur la vitrine pour trouver un livre, puis ressortez de la chambre par la gauche. Poussez alors la plante verte dans le renfoncement. Ceci fait apparaître une série de hiéroglyphes à déchiffrer à l'aide du livre. Cela vous permet d'accéder à une deuxième chambre, dans laquelle vous devrez vous occuper des ennemis, avant de pousser le lit sur la droite. Sautez maintenant sur le tabouret puis sur le lit avec Indy. À partir d'ici, sautez sur la plate-forme carrée de droite pour utiliser le fouet et vous retrouver de l'autre côté de la pièce. Actionnez alors le levier pour faire apparaître des pièces de Lego à assembler, puis en tirant cette poignée ainsi construite, vous accéderez à un nouveau passage secret. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il vous faudra utiliser la corde pour le traverser et gagner la prochaine section.

Actionnez maintenant le levier de droite pour faire apparaître une échelle, puis une fois en haut de cette dernière, utilisez Indy pour vous balancer jusqu'à l'autre côté. Accrochez-vous alors à la liane, puis changez de personnage. Au-dessous d'Indy, vous trouverez des pièces à assembler, ce qui créera un passage pour l'enfant. Empruntez-le avec ce dernier, puis il se retrouvera en hauteur et devra s'accrocher à son tour à l'autre liane. Ceci aura pour effet d'élever un bloc vous permettant d'accéder au secteur suivant, puis vous devrez traverser cette barrière d'araignées par la droite grâce au fouet, pour ensuite récupérer une torche, qui vous permettra ensuite de marcher sans danger sur les insectes si vous la tenez en main. Dirigez-vous vers vos équipiers pour finalement les escorter vers les trois interrupteurs. Une fois tout le monde en position sur ces derniers, un passage s'ouvre vers un couloir qui vous mènera dans une salle piégée. En vous plaçant sur la planche carrée et en utilisant le fouet, vous ferez apparaître des squelettes à détruire.

Allez ensuite placer les deux caisses qui en résultent sur les rectangles verts, pour enfin assembler le tout.
Vous aurez alors construit une statue qui bloquera l'abaissement du plafond, et vous permettra de quitter les lieux et d'observer la séquence de fin de niveau...

Chapitre 3 - Le temple de Kali

Votre premier objectif sera de rassembler deux caisses sur les rectangles verts de la statue de droite. Pour commencer, descendez au niveau inférieur pour aller trouver une première caisse, puis utilisez alors l'autre personnage pour aller fabriquer la petite échelle sur la droite et atteindre le damier dans l'alcôve légèrement plus haute. Faites-lui pousser l'objet de couleur rouge et verte de sorte à ce qu'il tombe et se détruise. Reconstruisez les pièces éparpillées pour obtenir une palette à aller fixer sur la gauche, puis il vous restera à la tourner pour surélever le socle au-dessus de la lave de gauche, après avoir placé votre personnage tenant la caisse sur ce socle. Ceci permettra ainsi à votre équipier d'aller positionner la première caisse vers la statue. Pour aller récupérer la deuxième caisse, dirigez-vous entièrement à gauche et utilisez le fouet d'Indy pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite récupérer des torches après vous être occupé du comité d'accueil, puis placez-les sur les socles du pont qui en sont dépourvu. La moitié de pont va alors se redresser, permettant à votre équipier de vous rejoindre pour aller se glisser dans la petite ouverture. Une fois plus haut, actionnez le levier pour relever l'ouverture et vous pourrez ainsi récupérer la deuxième caisse. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez les pièces pour créer un toit au-dessus de la statue et grimpez ensuite dessus. Vous pourrez alors poursuivre sur la droite en utilisant les cordes qui vous permettront d'atteindre ensuite les deux piliers rotatifs. Franchissez ce passage en vous accrochant aux rebords, puis atteignez ceux situés sur la partie supérieure du deuxième pilier pour pouvoir atterrir sur la plate-forme au niveau de laquelle des ennemis vous attendent. Après leur avoir réglé leur compte, actionnez chacun un levier pour rejoindre le secteur suivant.

Suite à la petite séquence, il va vous falloir sauver votre dulcinée. Pour ce faire, deux leviers auront besoin d'être actionnés. Commencez par vous diriger vers la droite, puis reconstruisez la partie supérieure de l'autel avec les pièces à proximité. Détruisez le décor sous la cheminée de droite, puis vous découvrirez un passage pour l'enfant. Engouffrez-vous-y avec ce dernier, puis utilisez Indy pour pousser l'autel, de sorte à ce que l'enfant saute dessus. Pour que l'enfant puisse atteindre le rebord situé plus à gauche, il va falloir qu'Indy tire le second autel. Ceci va permettre à votre équipier d'aller tirer un premier levier. Pour vous occuper du second, rendez-vous sur la gauche de la salle, puis après vous être occupé des ennemis, allez tourner les engrenages situés dans le coin afin de faire avancer un autel. Montez à l'échelle située plus au premier plan avec Indy, puis utilisez le fouet pour traverser jusqu'à l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à marcher sur le rebord et contourner le coin pour ensuite utiliser le toit de l'autel et atteindre le deuxième levier à actionner. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous aurez à supprimer un ennemi en particulier. Frappez-le simplement pour qu'il perde ses deux premiers coeurs, puis il ira se placer sur une des deux grilles orange. Vous aurez maintenant à récupérer le turban d'un des ennemis blancs puis à le porter pour vous placer devant chacune des statues (l'une après l'autre, pas besoin que les deux personnages s'en chargent) et appuyer sur le bouton adéquat pour prier. Vous verrez ensuite des flammes jaillir des grilles, ce qui blessera le boss. Finissez-le avec de simples coups de poing si nécessaire et vous en aurez terminé avec ce niveau.

Chapitre 4 - Libérer les esclaves

Dans ce premier secteur, utilisez Willie pour sauter au-dessus du mur de gauche et lui faire assembler le tuyau qui permettra à Indy de suivre. Allez ensuite vous placer avec ce dernier sur la plate-forme carrée située dans le coin, puis utilisez votre fouet pour élever un bloc à gauche, qui vous permettra de récupérer une première caisse à placer sur un des rectangles verts. Vous trouverez la deuxième caisse directement à droite de la plate-forme carrée, puis en assemblant le tout, vous permettrez au chariot de rouler le long des rails pour aller finalement créer une ouverture dans le mur. Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci en utilisant la corde et le tuyau contre la paroi de gauche, éliminez quelques ennemis, puis pénétrez dans l'ouverture. Dans le secteur suivant, tournez les engrenages de droite afin d'abaisser une cage et de libérer un esclave enfant.
Celui-ci ira se faufiler par le petit trou de droite, puis il vous permettra de rejoindre la salle suivante en ouvrant la porte avec le levier du haut. Ici, utilisez le fouet pour vous diriger en fond de plan et traverser les rails afin de détruire le décor et trouver une petite pièce dorée. Placez-la sur la plate-forme verte qui surplombe les rails pour ensuite faire tourner les engrenages, amenant ainsi la pièce de l'autre côté. Celle-ci sera à placer sur le petit carré vert, puis il faudra sauter sur la plate-forme de droite. Utilisez votre fouet pour vous emparer de la caisse, laissez-la sur cette plate-forme, puis sautez sur celle du milieu. De même, utilisez à nouveau votre fouet pour récupérer la pièce et la poser sur cette plate-forme

(faites en sorte de bien vous placer dans l'axe et assez près pour être sûr de l'attraper au fouet). Sautez alors sur la troisième plate-forme, puis attrapez cette pièce avec le fouet. Enfin, posez-la à cet endroit, puis rejoignez le côté droit, pour l'attraper une fois encore, allez enfin la placer sur le système bleu et vert de gauche. Allez récupérer la clé anglaise située un peu plus en arrière, puis réparez alors le tout afin de réactiver l'élévateur.

Détruisez ensuite les éléments du décor, notamment ceux situés à droite de ce secteur, afin de dévoiler une clé au niveau de la chute d'eau, à placer sur les engrenages situés en fond de plan. Après avoir tourné le mécanisme, vous révélerez une plate-forme carrée, synonyme de fouet. Pour monter sur celle-ci, utilisez l'élévateur de gauche, puis rejoignez la plate-forme du coin, pour ensuite vous placer à l'extrémité droite et utiliser le fouet. Dirigez-vous alors sur la droite pour détruire une deuxième cage contenant un esclave enfant, puis celui-ci vous aidera à sortir de la pièce en vous ouvrant la porte du fond. Éliminez tous les gardes qui apparaissent, puis allez récupérer de la dynamite dans la caisse verte de cette nouvelle salle, afin de détruire les débris situés en fond de plan. Franchissez l'accès dévoilé pour avoir à vous charger de nouveaux gardes, puis détruisez les débris sous l'échafaudage de droite afin de ramasser une petite pièce carrée. Apportez celle-ci sur la gauche pour la placer contre la paroi indiquée, puis tirez le tout afin de faire apparaître trois marches. Une fois en haut de ces dernières, vous trouverez une pelle en détruisant les objets sous la cage de gauche, qui vous permettra de déterrer une pièce à récupérer plus en avant sur la gauche. Allez la placer au niveau de la pièce verte indiquée, puis tirez cette poignée pour libérer ces nombreux esclaves. Chargez-vous des ennemis apparus, puis sautez ensuite le long des deux plates-formes relevées sur la droite pour continuer votre route à travers l'ouverture dans le mur (après avoir détruit les débris) et déclencher une séquence.

Comme vous le voyez, ce boss verra son énergie sans cesse régénérée grâce à l'aide du sorcier. Commencez par aller récupérer de la dynamite dans la caisse marron située sous le sorcier, puis envoyez-la au niveau de la cellule de Short Round. Prenez ensuite les commandes de ce dernier pour vous glisser dans la petite ouverture de droite. Attaquez alors le sorcier, puis il réapparaîtra plus à droite. Détruisez le décor juste à côté de vous pour récupérer une clef anglaise, puis réparez la première nacelle de droite. Empruntez ensuite ces deux nacelles se déplaçant verticalement pour aller toucher une nouvelle fois le sorcier, puis il partira de nouveau. Restez à cet endroit avec l'enfant, utilisez un des deux autres personnages pour pousser le grand wagon vert entièrement à droite. Celui-ci va permettre à Short Round de sauter dessus, pour rejoindre ensuite le sorcier sur la plate-forme du coin. Après l'avoir frappé une fois encore, une petite séquence se déclenchera à la suite de laquelle le boss vous enverra des rochers. Le but ici sera de vous emparer de bâtons de dynamite, pour lui envoyer dessus au moment où il soulève un rocher. Si vous le touchez à cet instant, il va chuter et le rocher lui tombera dessus. Répétez l'opération jusqu'à faire disparaître tous ses coeurs de vie et c'en sera fini pour ce niveau.

Chapitre 5 - Sortir des mines

Commencez le niveau en éliminant vos assaillants, puis reconstruisez le chemin de fer en détruisant le décor à proximité des rails manquants, pour déjà reconstruire celui de droite (et trouver une clé anglaise) après avoir détruit les caisses. Le rail gauche quant à lui se situe plus au premier plan, vous n'avez qu'à aller le ramasser pour le fixer à sa place. Il s'agira maintenant de réparer le wagonnet de droite. Pour ce faire, allez tirer le levier près de la caisse rouge et noire afin de récupérer de la dynamite, puis envoyez-la au niveau des débris de droite.
Assemblez les pièces qui fourmillent ici afin de reconstruire le wagonnet, puis montez à l'intérieur pour finir les réparations avec la clé anglaise. Poussez le wagonnet entièrement sur la gauche (jusqu'à ne plus pouvoir le faire avancer), puis dirigez-vous au niveau du mur gauche. Longez-le vers la gauche pour trouver des engrenages à faire tourner, après avoir placé Indy sur la planche mobile de gauche. Ceci lui permet de rejoindre une planche carrée sur laquelle utiliser le fouet. Continuez de longer le mur vers la droite, pour bientôt tirer un levier qui abaissera une échelle. Sautez ensuite sur la plate-forme surélevée de droite, puis faites en sorte que les deux autres personnages vous rejoignent. Ceci abaissera la plate-forme sous l'effet du poids, mais relevant ainsi le chariot de l'autre côté. Contournez alors cette dernière pour aller emprunter l'échelle de droite et ainsi monter dessus. Poussez enfin le chariot de gauche jusqu'au déclenchement d'une cinématique...

Vous voici maintenant dans deux wagonnets, à dévaler les rails à toute vitesse. Ici, vous aurez pour principal objectif de frapper 3 feux rouges en utilisant votre pelle et en contrôlant alternativement le wagon d'Indy et celui des deux autres. Soyez vif et prêt à frapper les feux lorsque vous les approchez, puis ils tourneront au vert. Une fois que les trois feux ont tourné au vert, vous aurez accès à la prochaine section. Ne tardez pas trop à frapper les feux, car ils reprennent leur couleur rouge après un certain temps. Dans le prochain secteur, vous devrez répéter l'opération en frappant cette fois 5

feux (pour l'un d'eux, vous devrez vous pencher à gauche et changer de rail à un croisement), une séquence se déclenchera.

Chapitre 6 - Combat sur le pont

Suite à la séquence, il va vous falloir fuir ce tunnel inondé en courant vers la caméra et en évitant les obstacles. Si toutefois vous vous faites rattraper par l'eau, vous vous retrouverez tout de suite dans le secteur suivant. Une fois à cet endroit, Indy se retrouvera sur la droite, tandis que les deux autres se trouveront sur l'autre côté. Descendez tout en bas avec Indy, puis activez l'élévateur, pour l'emprunter et vous accrocher à la corde. Après avoir grimpé au maximum, sautez vers la plate-forme de gauche, contrôlez un des deux autres personnages. Faites-leur grimper la corde, utilisez l'enfant pour qu'il s'engouffre dans la petite ouverture. Ceci lui permettra d'aller récupérer la clé à ramener vers les engrenages. Tournez ces derniers afin de permettre à Indy de vous rejoindre, puis utilisez son fouet en vous plaçant sur la plate-forme carrée située à gauche des engrenages. Un rocher s'écrasera ensuite au sol. Avec les morceaux qui en résultent, vous devrez construire des tuyaux horizontaux qui vous permettront de grimper un peu plus haut, pour bientôt vous retrouver au sommet de la falaise. Partez en fond de plan pour poursuivre vers le secteur suivant.

Poursuivez maintenant votre route vers la droite, en évitant de tomber dans les trous cachés par les arbustes, puis vous devrez vous occuper d'un groupe d'ennemis. Récupérez deux de leurs turbans pour les faire porter par la femme et l'enfant, placez-vous sur la plate-forme carrée afin de faire descendre l'échelle avec le fouet. Montez en haut de celle-ci avec un des personnages portant un turban, puis faites une prière au niveau de la statue. Ceci va faire apparaître une pièce bleue à faire descendre en bas et à apporter au niveau d'une des trois autres statues de droite. Récupérez maintenant la pelle située dans le coin droit, pour aller creuser non loin du pied de l'échelle, afin de faire apparaître des pièces à assembler. Ceci va vous permettre de créer une ouverture pour l'enfant, dans laquelle il pourra se glisser afin d'aller prier devant une autre statue. Comme précédemment, une pièce va apparaître, il vous faudra l'amener au niveau des trois statues de droite. Pour aller récupérer la dernière pièce, il va vous falloir sauter avec Willie sur le rocher de gauche, au pied duquel vous pouvez apercevoir le symbole multicolore. Elle pourra ensuite prier devant la statue et récupérer cette troisième pièce à placer à côté des deux autres.

Après avoir franchi la porte, utilisez Indy pour sauter sur les rochers plus au premier plan et finalement vous placer sur la plate-forme carrée au niveau de laquelle utiliser le fouet. Vous détruirez la partie gauche de la structure d'en face, ce qui vous permettra de monter dessus pour poursuivre votre avancée. Continuez en utilisant les tuyaux fixés contre la paroi, en progressant vers la droite, vous trouverez une nouvelle plate-forme sur laquelle utiliser le fouet. Détruisez la pierre qui se trouvera face à vous, puis utilisez Short Round pour qu'il saute sur le grand rocher d'à côté, et qu'il aille s'engouffrer dans l'ouverture de droite.
Faites-lui casser la pierre de gauche, puis le pont se dressera finalement, vous permettant de poursuivre vers le fond du décor. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond, vous trouverez une petite ouverture que l'enfant pourra utiliser sur la droite, derrière une plante. Ceci lui permettra d'aller s'accrocher finalement à la corde de gauche, tandis que Willie devra s'agripper à celle située à droite de la porte. Ceci aura pour effet de faire apparaître un interrupteur en forme de tête de mort au centre, vous n'aurez plus qu'à marcher dessus pour déclencher l'ouverture de la porte.

Après avoir franchi la porte, vous allez devoir mener un combat contre le boss sur la passerelle. Commencez par éliminer ses sbires puis rouez-le de coups pour lui faire perdre un premier coeur. Il ira ensuite placer à l'une des extrémités de la passerelle, et enverra un nouveau groupe d'ennemis. Éliminez-les en récupérant le sabre de l'un d'eux, il s'agira ensuite d'envoyer l'arme sur l'un des quatre points d'attache de la passerelle, au niveau desquels vous pourrez voir apparaître des indicateurs. Après avoir coupé une des cordes, le boss va sauter sur la passerelle et vous aurez ainsi l'opportunité de lui prendre un nouveau coeur de vie. Répétez ensuite l'opération en récupérant le sabre d'un des ennemis, en coupant une nouvelle corde, puis en touchant le boss, jusqu'à éliminer définitivement ce dernier et observer la séquence finale.

La Dernière Croisade

Chapitre 1 - À la recherche de Sir Richard

Vous débutez ce premier niveau sur un ponton, et devez diriger Elsa pour qu'elle saute jusqu'à la corde en hauteur.

Allez ensuite tirer le levier de droite avec un autre personnage, de sorte à faire apparaître une toile qui permettra à Elsa de rebondir dessus, pour se rendre sur le balcon du bâtiment. Sautez sur la terrasse d'en face, et tirez le levier situé plus sur la droite avec Indy ou Brody, de sorte à abaisser trois autres stores. Rebondissez dessus avec Elsa de sorte à aller récupérer la clé, puis redescendez au sol pour insérer cette dernière au niveau des engrenages situés à droite de la fontaine centrale. Tournez la clé de sorte à faire apparaître une plate-forme carrée, ainsi Indy pourra utiliser son fouet pour rejoindre l'autre côté. Vous trouverez alors une clé tout au fond du décor, en détruisant les barreaux à gauche de la plante. Allez l'insérer au niveau des engrenages, à proximité du pont, tournez-la, de manière à ce que celui-ci soit opérationnel. Cela permet à Elsa et Brody de passer. Vous devrez ensuite continuer vers la droite jusqu'à vous trouver face à des hiéroglyphes à déchiffrer, en haut d'une porte verte. Utilisez le livre d'Elsa ou celui de Brody pour franchir finalement la porte et vous retrouver dans la bibliothèque.

À cet endroit, vous aurez pour but de rassembler quatre caisses au centre de la pièce. Vous pourrez récupérer une première caisse après avoir reconstruit le mécanisme de l'échelle coulissante et l'avoir déplacée sur la droite, de manière à atteindre l'alcôve du coin. Une deuxième caisse sera située quant à elle juste sous la grande fresque et sera également à positionner sur un rectangle vert. Vous trouverez la troisième caisse en vous plaçant sur la planche carrée située à gauche de la fresque, et en utilisant le fouet pour faire apparaître une palette verte. Faites-la tourner jusqu'à faire apparaître entièrement les escaliers tournants, puis montez alors les marches, pour déchiffrer les hiéroglyphes du mur droit et faire apparaître la caisse. Après l'avoir placée sur un des deux autres rectangles verts, rendez-vous au niveau de la bibliothèque de gauche, au premier plan, pour tout détruire et faire apparaître un levier qui vous permettra de récupérer la dernière caisse à placer au centre. Après avoir rassemblé tous les morceaux, une croix se dessine sur le sol, et la configuration de la pièce change quelque peu en hauteur. Remontez alors les escaliers de gauche, puis sautez vers la corde de droite qui vous permettra d'atteindre les tuyaux fixés au-dessus de la fresque. Vous pourrez alors rejoindre l'autre côté de la bibliothèque, puis vous placer sur la plate-forme carrée. Indy va alors pouvoir lancer son fouet sur le lustre qui s'écroulera au centre de la croix, révélant ainsi un passage à emprunter.

Une fois dans ces catacombes, ouvrez les cercueils pour trouver une pelle, filez à droite en passant sur le pont. Vous trouverez alors un point à creuser dans l'eau, ce qui fera apparaître une caisse. Récupérez-la, puis amenez-la plus au fond à droite, sur le rectangle vert, afin d'assembler ensuite les pièces. Vous allez alors créer un ventilateur, il faudra tirer la poignée orange d'en face pour faire apparaître un pilier de pierre sur lequel monter. Ceci va activer un interrupteur qui mettra en route le ventilateur, révélant ainsi des hiéroglyphes sur le mur adjacent. Après avoir déchiffré les signes, poursuivez à travers ce passage ouvert, puis contrôlez Indy de sorte à ce qu'il aille chercher une torche, de l'autre côté de cette marre de rats (en effectuant un double saut), pour revenir escorter Elsa une fois la torche en main. Utilisez ensuite cette dernière pour sauter et s'agripper à la corde de gauche, de sorte à ce qu'Indy puisse actionner le levier du centre. Le passage vers le prochain secteur s'ouvre alors.

À cet endroit, sautez avec Elsa utilisez les tuyaux fixés sur la paroi pour rejoindre le côté droit, tandis que vous pouvez y parvenir en utilisant le fouet d'Indy. Accrochez-vous ensuite à la corde avec Elsa, puis placez Indy sur la plate-forme carrée la plus à droite. Donnez un coup de fouet à la toile d'araignée, puis relancez votre fouet pour tirer un interrupteur. Ceci fait alors apparaître des plates-formes un peu plus en bas à droite, vous permettant de vous placer dessus et de tirer les deux leviers.

Dans la salle suivante, poussez le cercueil quasiment contre le mur, de sorte à ce qu'Elsa puisse sauter dessus pour atteindre le secteur situé en hauteur. Poussez ensuite la caisse carrée entièrement vers la gauche, pour la faire tomber au sol et la placer sur un des deux carrés du damier. Placez-vous sur la planche carrée de gauche pour faire tomber la deuxième caisse avec le fouet, puis placez cette dernière sur l'autre carrée du damier.
Tenez-vous chacun sur un des interrupteurs, puis la grille d'en face s'ouvrira, faisant également apparaître un cercueil entre vos deux personnages. Placez Elsa sur celui-ci, puis poussez-le vers la porte avec Indy. Sautez dans l'ouverture grâce à Elsa, puis une séquence se déclanchera.

Suite à la cinématique, vous devrez mener un combat contre un boss et commencer par lui enlever deux coeurs tous en réglant leur compte aux autres ennemis. Suite à ceci, votre ennemi va s'enfuir en bateau, puis il faudra le poursuivre en empruntant le bateau d'à côté. Vous aurez à le toucher trois fois, avant que votre ennemi aille se réfugier sur l'île. Rejoignez-le pour lui donner quelques coups de poing, puis il reprendra la fuite en bateau. Poursuivez-le à nouveau avec le votre, puis touchez-le trois fois encore pour le voir s'arrêter en face de la falaise de droite. Rejoignez-le sur son bateau pour l'achever, puis observez la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Rescousse au château

Vous débutez dans le hall du château, il vous faut récupérer une épée sur une des armures, afin de la jeter sur la corde en hauteur qui retient la grille fermée. Une fois de l'autre côté, éliminez tous les soldats en avançant jusqu'au bout de ce couloir, puis poussez la table du fond vers la droite, de manière à monter dessus pour vous placer sur la plate-forme carrée et utiliser le fouet. Échappez-vous maintenant par la fenêtre ouverte. Une fois à l'extérieur, utilisez votre fouet pour vous retrouver de l'autre côté, puis reconstruisez la passerelle pour faire traverser votre équipière. Dirigez-vous ensuite au fond du décor pour sauter avec Elsa et construire une palette tournante, avec les pièces résultant de la destruction de la gargouille. Après l'avoir actionnée, utilisez le fouet sur la plate-forme carrée pour déclencher une autre séquence.

Après la trahison d'Elsa, vous vous retrouverez dans une bibliothèque en feu avec votre père. Détruisez le décor sur la droite pour ensuite reconstruire les pièces et créer une échelle. Une fois en haut de celle-ci, courez le long de la bibliothèque vers la gauche, puis une fois de l'autre côté des flammes, tirez la corde du grand rideau pour dévoiler une statue dorée. Détruisez-la afin de récupérer le bouclier, placez-le sur une des deux petites statues de gauche. Détruisez ensuite la lampe pour récupérer également un bouclier et le placer sur l'autre petite statue. Tirez la poignée située entre les deux petites statues, puis montez à la corde pour sauter sur les plateaux et rejoindre le sommet de l'étagère de gauche. Continuez sur la gauche le long de l'étagère suivante, sautez par-dessus les flammes pour vous retrouver face à une cheminée et une sorte de table verte et rouge. Enfoncez l'étagère située à gauche de la cheminée, vous révélerez des hiéroglyphes à déchiffrer avec le livre du papa. Ceci a pour effet de déplier la table verte et rouge. Il s'agira ensuite de la pousser comme une palette pour faire tourner la cheminée et découvrir un passage secret à emprunter. Dans cette pièce, détruisez tout le décor en éliminant vos ennemis, puis allez reconstruire la radio dans le coin droit, sans oublier d'y fixer les deux haut-parleurs gris se trouvant dans la pièce. Tournez enfin les engrenages de gauche pour mettre en marche la radio et détruire les fenêtres de droite.

Une fois de l'autre côté, occupez-vous des ennemis, pour finalement vous attaquer au boss, qui possède une clé dont vous avez besoin. Après lui avoir ôté deux coeurs de vie, il va s'échapper en haut des escaliers et vous aurez à lui asséner quelques coups supplémentaires pour lui enlever deux autres coeurs. Poursuivez-le ensuite sur la droite pour l'achever et récupérer ainsi la clé. Retournez à l'entrée de ce secteur, au niveau du bas, pour insérer celle-ci sur les engrenages du mur adjacent aux fenêtres. Après les avoir tournés, l'alarme se déclenche et la porte de gauche s'ouvre, laissant arriver quelques ennemis. Récupérez le chapeau de l'un d'eux, puis remontez les escaliers de gauche, pour cette fois partir vers la gauche et frapper à la fenêtre de l'homme qui garde la grille. Il va vous ouvrir l'accès grâce à votre tromperie, puis vous aurez à actionner un levier contre le mur, qui vous donnera accès à une boîte contenant un lance-roquettes. Récupérez-en un, puis repartez sur la droite pour rester à cet étage et vous diriger vers la tourelle grise et jaune de droite. Tirez alors dans les réservoirs situés au pied de celle-ci pour la faire tomber et vous en servir pour traverser vers l'autre côté. Occupez-vous des ennemis du secteur, puis dupez un nouveau garde afin qu'il vous ouvre la grande porte de droite à franchir. Dans cette nouvelle pièce, il vous restera à pousser la chaise de gauche jusqu'à l'autre bout du damier pour déclencher la séquence finale en approchant de ces escaliers.

Chapitre 3 - Evasion en moto

Commencez par détruire les caisses superposées de droite, pour reconstruire la palette verte et la faire tourner. Récupérez ensuite la caisse qui était accrochée à cette petite grue, pour aller la placer sur un des rectangles verts. Allez ensuite actionner le levier contre le mur du fond, afin de mettre en marche le tapis roulant et de récupérer la deuxième caisse. Placez-la à côté de la première, puis détruisez la caisse située à droite ce levier afin de faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va alors créer un deuxième levier contre le mur qui, après l'avoir actionné, vous permettra d'accéder à la moto de droite. Assemblez les pièces résultant des deux caisses posées sur les rectangles verts, afin de créer un side-car. Il va vous falloir réparer le tout avec la clé située derrière les panneaux gris, entre les deux leviers créés. Récupérez ensuite chacun une moto, pour aller vous placer sur les deux interrupteurs orange que vous voyez sur le sol, puis la porte de sortie s'ouvrira.

Vous allez maintenant poursuivre votre chemin à moto, il faudra suivre la route qui tournera bientôt sur la gauche et franchir le tremplin, tandis que vous serez poursuivi par des ennemis. Suite à ceci, vous devrez éviter des éboulements de rochers jusqu'à la petite cabane jaune. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis récupérez une casquette pour

tromper le garde et franchir ainsi la grande barrière blanche. Remontez sur vos motos et continuez votre route jusqu'à un autre tremplin que vous aurez besoin de mettre en place au préalable, en allant tourner les engrenages situés juste avant. La suite consistera à traverser un chemin rempli de mines, puis il vous faudra à nouveau tromper un garde et lui faire relever la barrière, après avoir récupéré la casquette d'un des ennemis.

Après avoir poursuivi vers la prochaine section, il va vous falloir quitter vos motos pour aller actionner les deux leviers au niveau de la porte verte située en fond de plan. Ceci va libérer des ennemis et notamment un qui vous permettra de récupérer une casquette. Portez-la, puis allez tromper le garde de droite pour qu'il relève la porte de l'abri de gauche. Détruisez tout ce qui se trouve à l'intérieur pour récupérer une pelle. Allez creuser sur le petit plan d'herbe rectangulaire au niveau de la maison de pierre de gauche. Ceci révélera un trampoline, qui vous permettra de vous retrouver sur le rebord de cette maison et d'y entrer par la fenêtre de gauche. Dans cette ferme, utilisez le fouet pour vous rendre sur le côté gauche et détruire les caisses. Il en restera une à transporter au niveau du socle vert, devant la cage du bas. Vous allez pouvoir créer une palette à tourner, ce qui vous permettra de récupérer un bazooka dans la cage. Remontez ensuite par l'échelle pour sortir de la ferme, puis rendez-vous maintenant sur la droite du niveau, afin d'aller tirer dans les objets situés devant le pont et reconstruire ainsi une poignée à tirer. Ceci relèvera le pont que devrez ensuite franchir avec vos deux motos. Roulez enfin chacun sur un des interrupteurs pour ouvrir la porte et continuez votre route jusqu'à atteindre rapidement une porte, après avoir évité les obstacles. À cet endroit, éliminez tous les ennemis pour que s'ouvre bientôt un troisième abri duquel surgiront d'autres soldats, mais où vous pouvez récupérer un bazooka. Il s'agira maintenant de détruire les trois tourelles en leur envoyant chacune quatre roquettes. Effectuez ceci en vous chargeant également des ennemis qui ne cessent de survenir, puis après avoir détruit les trois tourelles, la porte du fond s'ouvrira et vous pourrez vous enfuir.

Chapitre 4 - De gros ennuis dans le ciel

Commencez par éliminer les gardes, puis le type en noir ira tirer le levier de droite pour se rendre au fond du décor. Récupérez des objets sur la table pour lui envoyer et lui faire perdre tous ses coeurs de vie. Suivez la séquence après avoir éliminé ce mini-boss, puis vous vous retrouverez à proximité d'une ferme, après vous être crashé en avion. Détruisez l'avant de ce dernier pour récupérer une pièce à placer sur le socle vert, reconstruisez le tout pour créer une hélice vous permettant de rejoindre le côté gauche grâce à sa force de ventilation. Placez-vous maintenant sur la plate-forme carrée de gauche pour utiliser le fouet et faire apparaître l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, agrippez-vous aux tuyaux fixés au mur afin de rejoindre le sommet de la maison de droite. Détruisez l'horloge pour vous emparer d'un engrenage et le ramener vers le secteur droit (après avoir utilisé également le fouet sur la planche carrée de droite), afin de le fixer sur le levier de droite. Abaissez maintenant ce dernier pour franchir la porte.
Dirigez-vous entièrement à droite tandis que des parachutistes viendront semer la pagaille. Trouvez une pelle dans le petit abri à gauche de la cabane et utilisez-la pour creuser juste à droite. Cela révélera une plaque beige qui se rehaussera lorsque vous vous accrocherez à la corde de gauche. Ceci vous permet d'atteindre le toit de la cabane, à droite duquel vous trouverez une corde qui vous permettra de passer de l'autre côté du mur droit. Rejoignez le secteur suivant en partant au fond à droite.

Progressez vers la droite en éliminant vos ennemis, puis commencez à reconstruire la voiture beige en assemblant les pièces à proximité. N'oubliez pas d'ajouter le volant qui se trouve non loin d'ici. Allez ensuite détruire le tracteur plus au fond à gauche, pour récupérer une pièce à amener sur un des socles verts, à droite de la place du fond. Revenez au premier plan, dirigez-vous à droite de l'arche, détruisez un nouveau tracteur bleu et emparez-vous de la pièce. Ramenez-la à proximité de la précédente, sur le socle vert donc, puis occupez-vous ensuite du tracteur de gauche afin de récupérer la dernière pièce à placer au côté des deux autres. Ceci permet de faire apparaître un interrupteur rouge sur lequel marcher, faisant monter une échelle vous menant au balcon de la maison de derrière, dans le but de récupérer la clé anglaise. Une fois celle-ci en main, allez vous charger de réparer la voiture beige, puis montez à l'intérieur pour continuer votre route sur la droite jusqu'au pont. Utilisez le fouet d'Indy pour rejoindre l'autre côté, détruisez la caisse que vous trouverez à cet endroit, puis assemblez les pièces pour reconstruire totalement le pont. Franchissez ce dernier avec la voiture et foncez dans la clôture.

Une fois de l'autre côté du tunnel, il va falloir vous charger de trois avions en trouvant des groupes de mouettes qui iront gêner le pilote et le faire se crasher. Commencez donc par descendre tout en bas en suivant le chemin, puis un groupe de mouettes s'envolera vers le premier avion. Chargez-vous ensuite des parachutistes qui surgissent. Placez-vous sur le socle de pierre de droite afin de monter à l'échelle et rejoindre celui du dessus. En utilisant les tuyaux fixés à la paroi,

puis en continuant vers l'extrémité droite avec la corde et d'autres tuyaux, vous pourrez faire fuir un nouveau groupe de mouettes qui s'occupera du deuxième avion. Afin de dénicher le troisième groupe de mouettes, revenez sur la plage, récupérez une pelle au niveau de la deuxième cabane en partant de la droite. Revenez ensuite entièrement vers la gauche, non loin des engrenages et des escaliers jaunes, pour creuser à cet endroit et trouver la clé à insérer dans le mécanisme. Après avoir tourné le tout, les marches de l'escalier jaune se relèveront et vous pourrez les utiliser pour rejoindre la partie gauche de la plage, derrière les rochers. Avancez ensuite vers le bateau échoué pour utiliser la corde et monter jusqu'aux mouettes de gauche. Après les avoir fait fuir, il ne vous reste plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 5 - Guet-apens dans le désert

Dans ce premier secteur, vous aurez à rassembler trois caisses et à les placer sur les socles verts de droite. Tandis que vous en trouverez une première résultant de la destruction du camion au premier plan, vous pourrez récupérer la deuxième en entrant dans la grotte du fond, dont l'accès est pour l'instant bloqué par quelques planches à détruire simplement. Dans cette caverne, creusez au niveau du mécanisme vert pour trouver une pièce grise à assembler à celui-ci, ce qui activera un ascenseur. Après avoir rejoint le rebord du haut, longez-le vers la gauche pour utiliser la petite échelle et sortir finalement par la gauche. Vous trouverez la caisse à cet endroit, devrez la ramener au sol pour aller la poser à côté de la première. Partez maintenant sur la droite, jusqu'au cheval, pour monter sur celui-ci et qu'il vous fasse sauter au sommet de la structure cylindrique, là où se trouve la dernière caisse. Après avoir rassemblé les 3 caisses sur les rectangles verts, reconstruisez les pièces qui en résultent afin de créer finalement un petit bulldozer. Quittez les lieux grâce à ce dernier en passant sous l'arche de gauche, après avoir détruit les barricades grises.

Suite à la petite séquence, vous aurez à vous charger de détruire le tank ennemi. Pour y parvenir, vous aurez besoin de créer des mines et de le faire rouler dessus à trois reprises. Déplacez-vous à proximité d'une première charrette grise, pour que l'ennemi vous lance une roquette et la détruise, puis assemblez les pièces qui en restent pour créer une première mine. Dirigez-vous ensuite vers l'autre charrette pour répéter l'opération.
Il vous faudra assembler l'échelle sur la gauche, pour rejoindre les hauteurs et vous diriger vers le petit pont qui ne tardera pas à s'effondrer lorsque vous le franchirez. Poussez la caisse qui se trouve sur la plate-forme du fond le long du damier, afin de la faire chuter au sol et de pouvoir construire la dernière mine. L'ennemi va alors rouler dessus et vous libérer le passage vers le prochain secteur.

Ici, utilisez un cheval pour rejoindre la plate-forme du haut en évitant les attaques de votre ennemi, puis poursuivez vers la droite, en prenant garde aux planches qui s'écrouleront sur votre passage. Le tank détruira alors le tas de rochers et vous devrez continuer vers la droite pour bientôt déclencher une séquence poursuite. Tout en restant sur le tank, vous devrez vous occuper des ennemis qui viendront vous importuner, puis frapper le conducteur durant l'instant où il fera surface. Après avoir effacé son dernier coeur de vie, vous n'aurez plus qu'à observer la séquence...

Chapitre 6 - Le Temple du Graal

Tout en vous occupant des ennemis, allez creuser avec le personnage qui possède une pelle dans le coin droit, au fond du décor. Une statue va alors apparaître, il vous faudra la détruire. Ceci vous permet de construire une échelle, en haut de laquelle vous pourrez vous agripper à des tuyaux fixés au mur afin de faire face à une série de hiéroglyphes. Déchiffrez-les avec l'un des personnages possédant un livre, puis rendez-vous face aux hiéroglyphes de gauche pour faire de même. Cela fait alors apparaître deux leviers à aller actionner pour déclencher l'ouverture de la porte. Une fois dans le temple, frappez la statue sur la droite et utilisez la pelle pour récupérer le bloc rouge. Allez le placer sur la porte au bout du passage de gauche. Récupérez ensuite une torche en franchissant le passage de droite. Utilisez-la sur le pot situé à gauche des hiéroglyphes afin de l'éclairer. Il vous reste maintenant à déchiffrer ces signes et à récupérer le bloc bleu pour l'amener à côté du rouge. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte pour suivre la séquence.

Suite à la cinématique, déchiffrez les hiéroglyphes de gauche avec le livre d'Indy, ensuite évitez les pièges tranchants ainsi que les lances, afin de vous retrouver sur le côté droit. Maintenant, franchissez le pont de droite, puis allez creuser sur la gauche pour détruire l'objet apparu. Utilisez les pièces qui en résultent pour construire des tuyaux qui iront se fixer sur la paroi de gauche. Déplacez-vous le long de celle-ci en évitant les nouvelles scies circulaires et les lances (n'oubliez pas qu'il existe un bouton pour lâcher un tuyau et retomber ainsi au niveau du tuyau du bas). Une fois de l'autre côté, placez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et traverser le pont apparu. Allez ensuite déterrer

la statue pour la détruire, puis assemblez les pièces afin de créer une plaque verte qui vous permettra de pousser la passerelle. Franchissez-la pour aller récupérer sur la droite un petit morceau vert à ramener vers la gauche, mais il sera nécessaire de rétracter les lances en faisant tourner la palette verte avec l'autre personnage. Dirigez-vous vers la gauche, pour ensuite remonter la pente et allez placer la pièce verte en fond de décor, à l'endroit désigné par l'indicateur blanc. Tournez maintenant cette nouvelle palette verte, et la grande porte à franchir s'ouvrira.

Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour utiliser la corde et vous retrouver de l'autre côté. Déchiffrez les hiéroglyphes de ce secteur, puis un bloc beige apparaîtra contre le mur. Placez-vous sur la plate-forme carrée de gauche. Utilisez le fouet pour récupérer le deuxième bloc beige à placer à gauche du premier. Ceci va vous permettre de récupérer la clé à placer sur les engrenages de gauche. Il vous faudra les tourner tous les deux en même temps. Dirigez-vous au bout de la passerelle que vous venez d'élever, puis sautez à gauche, sur les tuyaux fixés dans le mur, afin de vous déplacer contre ce dernier et atteindre l'autre côté. Comme vous le remarquez, il va vous falloir retrouver un bloc bleu. Dirigez-vous donc entièrement à droite pour vous placer sur la plate-forme carrée. Utilisez le fouet pour rejoindre la plate-forme d'en face et reconstruire une corde, qui permettra à votre équipier de vous rejoindre. Contrôlez ensuite ce dernier pour qu'il parte vers la droite en évitant les serpents, puis qu'il ramène une torche à leur niveau afin de faire passer Indy. Vous pourrez alors poursuivre jusqu'au bloc bleu et vous placer sur la plate-forme carrée pour le tirer avec le fouet. Une fois ce bloc en main, partez à gauche actionner le levier avec votre équipier, afin qu'Indy place le bloc sur celle-ci.
Dirigez-vous vers l'autre côté pour l'accueillir, puis apportez-le enfin au niveau de la porte de gauche, pour le placer à l'endroit manquant et franchir cette dernière. Vous allez vous retrouver face au puzzle, au niveau duquel il vous faudra marcher respectivement sur les lettres IEHOVAH. Franchissez alors l'accès dévoilé.

À cet endroit, marchez droit devant au niveau du pont, comme s'il était visible, pour vous retrouver de l'autre côté comme par magie. Répétez l'opération avec le prochain pont, puis tenez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et rabaisser un troisième pont, visible cette fois. Emparez-vous de la caisse située ici, puis ramenez-la de l'autre côté, afin de la placer sur le rectangle vert. En reconstruisant les pièces apparues, vous créez une palette à faire tourner. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grande porte du fond, à rejoindre en traversant le dernier pont invisible. Après avoir franchi la porte, avancez jusqu'au bout du parcours pour déclencher une cinématique. Suite à celle-ci, frappez d'abord le chevalier afin qu'il soit essoufflé et qu'il vous laisse tranquillement déchiffrer les hiéroglyphes sur la gauche, pour ouvrir la salle de droite. Utilisez ensuite le fouet pour vous rendre au fond de celle-ci et vous retrouver face à plusieurs coupes. Vous aurez alors à choisir laquelle est le vrai Graal. Récupérez la coupe qui a une couleur différente des autres, marron donc, puis revenez dans la pièce précédente pour l'utiliser sur la fontaine située au centre. La séquence finale se déclenche alors, puis vous en aurez fini avec l'histoire principale.

Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Au menu principal, allez dans la section Codes du menu Options pour saisir les codes suivants. N'entrez qu'un code à la fois.

`13glw5`	Jimmy Legs
`4djlkr`	Davy Jones
`644thf`	Clubba
`64bnhg`	Cannibale affamé
`bwo656`	Jacoby
`d3dw0d`	Barbe Noire
`dlrr45`	Angelica (déguisée)
`ew8t6t`	Ammand le Corsair
`gdetde`	Maîtresse Ching
`kdlfkd`	Twigg
`ld9454`	Gouverneur Weatherby Swann
`p861jo`	L'Espagnol
`rked43`	Roi George
`rt093g`	Koehler
`rx58hu`	Quartermaster
`vdjspw`	Jack Sparrow
`vgf32c`	Cannibale en colère
`wev040`	Phillip
`y611wb`	Canonnier
`zm37gt`	Clanker

Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES BONUS

Entrez l'un des codes suivants dans la cantina de Mos Eisley pour débloquer le personnage correspondant pour le mode libre :

UCK868	Beach Trooper
BEN917	Ben Kenobi (fantôme)
VHY832	Garde bespin
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Tropper etoile de la mort
TTT289	Ewok
YZF999	Garde gamorrean
NFX582	Droïde gonk
SMG219	Grand Moff Tarkin
NAH118	Greedo
YWM840	Han Solo
NXL973	IG-88
MMM111	Garde imperial
BBV889	Officier imperial
VAP664	Pilote de shuttle imperial
CVT125	Espion imperial
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
SGE549	Garde du palace
CYG336	Pilote rebelle
EKU849	Rebel Trooper (Hoth)
YDV451	Sandtrooper
GBU888	Garde skiff
NYU989	Snowtrooper
PTR345	Stormtrooper
HHY382	L'empereur
HDY739	Tie Fighter
NNZ316	Pilote de Tie Fighter
QYA828	Tie Interceptor
PEJ821	Tusken Raider
UGN694	Ugnaught

Les Griffin

© 2K Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

A l'écran du menu, faites : **Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start**.

Les Rois de la Glisse

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras, puis Cheat Codes, et entrez l'un des codes suivants.

ASTRAL	Planche astrale
FREEVISIT	Tous les championnats
GOINGDOWN	Toutes les zones de glisse
IMTHEBEST	Jouer avec Tank Evans
KOBAYASHI	Jouer avec Tatsuhi Kobayashi
MONSOON	Planche Monsoon
MULTIPASS	Tous les niveaux multi
MYPRECIOUS	Toutes les planches
NICEPLACE	Galerie d'artworks
SLOWANDSTEADY	Jouer avec Geek
SURPRISEGUEST	Jouer avec Elliot
THELEGEND	Jouer avec Zeke Topanga
TINYBUTSTRONG	Jouer avec Arnold
TINYSHOCKWAVE	Planche Tine Shockwave
TOPFASHION	Customisation pour tous les persos
WATCHAMOVIE	Galerie vidéo

ASTUCES DIVERSES

Personnages

Arnold	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 2
Big Z	Obtenez 100 000 points dans Legendary Wave
Elliot	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu North 3
Geek	Obtenez 60 000 points dans Pen Gu South 4
Tank	Obtenez 40 000 points dans The Boneyards
Tatsuhi	Obtenez 15 000 points dans Pen Gu South 2

Accessoires

Back	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 1
Wrist	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu South 3

Les Simpson : Le Jeu

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Ces codes sont à entrer dans le menu Extras. Un son confirmera la validité du code.

Pouvoir illimité

, Gauche, Droite, , , L

Tous les clichés

Gauche, , Droite, , Droite, L

Toutes les vidéos

, Gauche, , Droite, , R

Les Sims 2

© Electronic Arts / Maxis 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES TENUES

Allez sur l'écran des objectifs et faites : , **R2, Bas, Droite et** .

TRICHE

Allez sur l'écran des capacités à acheter dans le menu info et maintenez les touches L + R + pour débloquer une fonction de triche gratuite. Prenez-la pour bénéficier de plus d'argent, de nouvelles compétences et d'autres bonus.

Les Sims 2 : Animaux & Cie

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Code de la statue

Entrez le code suivant lorsque vous êtes dans votre maison : L, L, , X, X, Haut. Une statue apparaîtra dans la ville au sud-ouest.

Les codes suivants sont à effectuer après avoir activé le code de la statue. Vous devez ensuite cliquer sur la statue pour pouvoir activer les bonus correspondants.

Avancer de 6 heures

Haut, Gauche, Bas, Droite, R.

+ 10 000 simflouz

, Haut, Gauche, Bas, Droite.

Gagner des points d'animaux

, , , , L, R.

Les Sims 2 : Naufragés

© Electronic Arts / Maxis 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DU KNOME

Faites une partie en mode LIVE et activez le code du Knome pour le faire venir sur toutes les îles du jeu. Approchez-vous de lui et appuyez sur ⊗ pour pouvoir activer les autres codes.

Code du Knome

L, R, Haut, ⊗ et R

Max de ressources

○ , △ , R, Bas, Bas et Haut

Toutes les cartes

⊗ , R, ⊗ , R et ⊗

Max de nourriture

○ , ○ , ○ , ○ , et L.

LittleBigPlanet

© Sony / Sony Computer Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Vous pouvez obtenir un costume différent à chaque fois que vous parvenez à terminer un niveau sans mourir.

RÉCOMPENSES

Une récompense vous est attribuée à chaque fois que vous parvenez à récupérer toutes les bulles disséminées dans un niveau.

LocoRoco

© Sony 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECRETS

Depuis la carte du monde, placez-vous sur un niveau et, lorsque le message "Start ? Yes/No" s'affiche, maintenez Let R et faites :

LOTSOLOCOROCOS

Ajoute 5 locorocos de chaque couleur (à faire depuis le menu Loco Editor)
Gauche, ○ , △ , □ , ○ , Gauche, ○ , ○ , ○ , Droite, ○ , ○ , ○ , □

RADCATLOCOROCO

Ajoute des éléments spéciaux (à faire depuis le menu Loco Editor)
Droite, △ , Bas, ○ , △ , △ , Gauche, ○ , ○ , ○ , Droite, ○ , ○ , ○

STARSLOCOROCO

Ajoute 10 000 pièces
□ , △ , △ , Droite, □ , Gauche, ○ , ○ , ○ , Droite, ○ , ○ , ○

ALLCOLORSLOCOROCO

Tous les Muimui
△ , Gauche, Gauche, ○ , ○ , Gauche, ○ , Droite, □ , Gauche, ○ , ○ , ○ , Droite, ○ , ○ , ○

ALLLOCOROCOS

Tous les éléments (à faire depuis le menu Loco Editor)
△ , Gauche, Gauche, Gauche, ○ , ○ , ○ , Droite, ○ , ○ , ○ , □

ATTACLOCOROCOS

Permet d'utiliser les 12 éléments spéciaux (à faire depuis le menu Loco Editor)
△ , △ , △ , △ , ○ , Gauche, ○ , ○ , ○ , Droite, ○ , ○ , ○ , □

SLACRLOCOROCO

Accès à tous les niveaux
□ , Gauche, △ , ○ , Droite, Gauche, ○ , ○ , ○ , Droite, ○ , ○ , ○

SCALUDLOCOROCO

Active la graduation
□ , ○ , △ , Gauche, Haut, Bas, Gauche, ○ , ○ , ○ , Droite, ○ , ○ , ○

Lord of Arcana

© Square Enix 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TITRES

Heavenly Ruler

Eliminer au moins 5 monstres de type Bahamut.

Dragonier

Eliminer au moins 15 monstres de type Bahamut.

Dragon Hegemony

Eliminer au moins 30 monstres de type Bahamut.

Slashing Soul

Eliminer au moins 5 monstres de type Vermilion.

Emperor

Eliminer au moins 15 monstres de type Vermilion.

Scarlet King

Eliminer au moins 30 monstres de type Vermilion.

Soul Of Fire

Eliminer au moins 5 monstres de type Agni.

Volcano

Eliminer au moins 15 monstres de type Agni.

Fire Spinner

Eliminer au moins 30 monstres de type Agni.

Grace Under Pressure

Eliminer au moins 5 monstres de type Hecatoncheir.

Gravity

Eliminer au moins 15 monstres de type Hecatoncheir.

Giant

Eliminer au moins 30 monstres de type Hecatoncheir.

Poison-Eater

Eliminer au moins 5 monstres de type Azdaja.

Viper

Eliminer au moins 15 monstres de type Azdaja.

Two-Headed

Eliminer au moins 30 monstres de type Azdaja.

Lumines

© Ubisoft / Bandai 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX SKINS

Pour obtenir de nouveaux skins, vous devez remplir un certain nombre de défis, comme réussir tous les puzzles en normal, terminer tel ou tel niveau dans chaque mode, etc.

AVATARS

Avatar 23	Faites 50 blocs en 60 secondes
Avatar 24	Faites 150 blocs en 180 secondes
Avatar 25	Faites 250 blocs en 300 secondes
Avatar 38	Faites 500 blocs en 600 secondes
Avatar 39	Passez le niveau 1 en VS. CPU
Avatar 40	Passez le niveau 2 en VS. CPU
Avatar 41	Passez le niveau 3 en VS. CPU
Avatar 42	Passez le niveau 4 en VS. CPU
Avatar 43	Passez le niveau 5 en VS. CPU
Avatar 44	Passez le niveau 6 en VS. CPU
Avatar 45	Passez le niveau 7 en VS. CPU
Avatar 46	Passez le niveau 8 en VS. CPU
Avatar 47	Passez le niveau 9 en VS. CPU
Avatar 48	Passez le niveau 10 en VS. CPU

Lunar : Harmony of Silver Star

© GungHo Works / Game Arts

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST

Terminez le jeu une fois pour débloquer le Sound Test et le Voice Test permettant d'écouter les voix et les musiques du jeu. Ces deux menus seront accessibles depuis l'écran des options.

FLÉCHETTES D'ARGENT

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de fin la démo PSN de Lunar : Harmony of Silver Star sur votre Memory Stick et acceptez de charger les données de la démo (vous devez avoir terminé la démo). Lorsque vous irez voir le père d'Alex avant de partir vers l'antre du dragon, vous recevrez les fléchettes d'argent à la place de la fronde. Si vous n'avez pas téléchargé la démo, vous pourrez obtenir cet objet plus loin dans le jeu contre 26 000 pièces.

PARTIES 71 À 80

PARTIES 81 À 89

Macross Ace Frontier

© Namco Bandai / Artdink

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS EX

Macross 7

Obtenez un rang S sur Maiden's Gerek (mission 7) et Nightmare Assault (mission 15).

Macross Frontier

Obtenez un rang S sur Miss Macross (mission 8) et Friendly Fire (mission 10).

Macross+

Obtenez un rang S sur Dog Fight (mission 12) et Song of Angel (dernière mission).

Super Dimension Fortress Macross

Obtenez un rang S sur Longest Birth Day (mission 9) et Pine Salad (mission 15).

MOTS DE PASSE DES MISSIONS EXTRA

Ces codes sont à saisir dans la section "Auto Save/Password" des paramètres via le hangar.

EHIAR Toutes les armes zentradi (niveau 8)
IGYSU Gladiateurs Dengeki Super Dimension (niveau 8)
KSALE Débloque la mission Extra : Generation Drive (niveau 8)
LAMGV Débloque la mission EX : Famitsu (niveau 8)

Macross Triangle Frontier

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BOSS ATTACK

Allez dans la section Passwords du menu des paramètres via les options pour saisir le code suivant : **HTXTU**.

Mahô Shôjo Lyrical Nanoha A's Portable : The Battle of Aces

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES SECRETS

Une fois débloqués, ces personnages sont accessibles uniquement dans les parties contre le CPU.

Dark Fate

Terminer le scénario de Fate Signum et Chrono.

Dark Hayate

Terminer le scénario de Hayate Shamal et Reinforce.

Starlight Destroyer

Terminer le scénario de Nanoha Vita et Zafila.

Major League Baseball 2K8

© Take 2 Interactive / 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Dans le menu principal, aller dans "My 2K8", aller dans le menu "Enter Cheat Code", puis entrer le code suivant.

`Tout débloquer` Jose Reyes

Manhunt 2

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être rentrés au menu principal. Un son viendra confirmer la manipulation.

Munitions illimitées

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

Débloquer tous les niveaux

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

Marvel Super Hero Squad

© THQ / The Amazing Society 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section des codes de triche du menu Options.

Costumes

111111	Costume pour Iron Man
177674	Costume pour Captain America
222222	Costume pour Hulk
246246	Costume pour Agent A.I.M.
333333	Costume pour Wolverine
444444	Costume pour Thor
555555	Costume pour Surfeur d'argent
666666	Costume pour Falcon
925627	Costume pour Captain America
925678	Costume pour Spider-Man
999999	Costume pour Dr. Doom

Codes de triche

476863	Code de triche : Grounded
663448	Code de triche : One-hit takedown
742737	Code de triche : Infinite Shard
777777	Code de triche : Super Knockback
847936	Code de triche : Thrown Object Takedown
888888	Code de triche : No Blocking

Marvel Trading Card Game

© Konami / Vicious Cycle 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu deck, appuyez sur R pour en sélectionner un nouveau, ensuite, appuyez sur L pour accéder au menu des options de l'éditeur. Choisissez l'option de nommage du Deck et tapez un des codes suivants (vous entendrez un son si la manipulation a été correctement effectuée) :

`BLVRTRSK`	Compléter la bibliothèque de cartes
`WHOWANTSPIE`	Tous les puzzles

Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Raven Software 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les personnages
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les pouvoirs
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start dans le menu Change Team.

Tous les costumes
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start dans le menu Change Team.

Toutes les couvertures de comics
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Start dans le menu Review.

Tous les concept art
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start dans le menu Review.

Toutes les cinematiques
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start dans le menu Review.

Tous les wallpapers
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

Invincibilité
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start en pleine partie.

Touché de la mort
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Start en pleine partie.

Super vitesse
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

100 000 pièces d'or
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Start sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

Equipe de niveau 30
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Start sur le menu équipe.

MODES BONUS (EXCLUSIFS À LA PSP)

Hardcore Heroes

Terminer le jeu en Normal. Impossibilité de faire revivre les héros vaincus.

Hardcore Squad

Terminer le jeu en Normal. Impossibilité de faire revivre les héros vaincus et de choisir les membres de son équipe.

Uber Hero

Terminer le jeu en Normal. Le héros est imposé mais boosté au niveau 99.

COSTUMES

Tenue 2

Eliminez au moins 30 ennemis avec un personnage pour débloquer sa deuxième tenue.

Tenue 3

Eliminez au moins 175 ennemis avec un personnage pour débloquer sa troisième tenue.

Tenue 4

Terminez la mission Comic Book d'un personnage pour débloquer sa quatrième tenue.

Marvel Ultimate Alliance 2

© Activision 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

A l'écran de sélection des personnages, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche et Droite** pour débloquer tous les personnages du jeu.

CHEAT CODES

1 niveau de plus

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Droite, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

10 niveaux de plus

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Bas, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

Argent au maximum

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

Energie et munitions infinies

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Bas, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

Niveau 99 pour tous

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Bas, Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

Plus de puissance

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche**. Un son confirmera la validité du code.

Tous les personnages

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Droite**. Un son confirmera la validité du code.

Tous les personnages aux points d'accès S.H.I.E.L.D

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Droite**. Un son confirmera la validité du code.

Toutes les missions bonus (Stark Tower)

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut**. Attention, ce code ne fonctionne que s'il est saisi avant celui permettant d'obtenir l'énergie et les munitions infinies.

Medal of Honor : Heroes

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

Pour débloquer des costumes supplémentaires, vous devez accomplir certains objectifs. Les voici pour chacun des costumes cachés :

Commandant	Obtenez le grade de "Staff Sergent"
General allemand	Obtenez le grade de "Sergent"
Cannonnier allemand	Obtenez le grade de 1ère classe
Kriegsmarine	Obtenez le grade de Spécialiste
Matelot	Obtenez le grade de Caporal
Cannonnier de la Navy	Tuez 50 ennemis en mode campagne
Police secrète	Tuez 150 ennemis en mode campagne
Sergent	Terminez le mode campagne en difficulté Vétéran
Forces spéciales	Tuez 100 ennemis en mode campagne
Pilote US	Tuez 75 ennemis en mode campagne
Tenue d'hiver	Tuez 200 ennemis en mode campagne

Medievil Resurrection

© Sony / SCEE Studio Cambridge 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ ET TOUTES LES ARMES

Mettre le jeu en pause. Maintenez R et faites : Bas, Haut, , , , , Bas, Haut, , . Une nouvelle option va faire son apparition dans le menu. Vous pourrez y activer l'invincibilité et choisir de recevoir toutes les armes.

Mega Man Legends

© Capcom

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MODES DE DIFFICULTÉ

Pour débloquer le mode difficile, il faut terminer le jeu en mode normal.
Pour débloquer le mode facile, deux possibilités : terminez le mode difficile ou terminez le mode normal en moins de 3 heures.

Mega Man Powered Up

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COSTUMES POUR ROLL

Téléchargez ces costumes sur le site de Capcom. Ils sont renouvelés tous les mois.

MEGAMAN C

Terminez le mode New Style en Normal.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Pour télécharger ces bonus sur le net (pas sur le site de Capcom), allez dans le mode Construction puis choisissez "Connect". Vous devrez ensuite choisir les dates suivantes.

Knight Roll	05/05/2006
Costume Mega Man 8 Roll	16/03/2006
Stage de Bombman	30/03/2006
Stage de Cutman	26/03/2006
Stage d'Elecman	14/03/2006
Stage de Fireman	16/03/2006
Stage de Gutsman	14/03/2006
Roll refuse de perdre	14/03/2006
Stage ultime d'Oilman	14/03/2006

MEGAMAN S

Terminez le mode New Style en Facile pour débloquer Megaman S.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Ecran des boss

Eliminez un boss avec le Méga Buster et chargez une partie en choisissant ce boss comme personnage.

Nouvel écran Megaman

Battez les 8 boss en mode New et choisissez Megaman comme personnage principal. Tous les protagonistes du jeu diront alors "Megaman Powered Up".

NOUVEAUX PERSONNAGES

Blues/Protoman

Terminez les 100 épreuves du mode Challenge.

Megaman S

Terminez le mode New Style en Facile pour débloquer Megaman S.

Megaman C

Terminez le mode New Style en Normal.

Robot Masters

Eliminez les Robot Masters en mode New Style avec le Méga/Rock Buster.

Rock (Megaman sans arme)

Terminez le jeu en Difficile.

Mercury Meltdown

© Ignition Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Dans le mode deux joueurs, entrez le code suivant '**hg?**', puis retournez au menu principal et lancez une partie en solo. Lors de la sélection du niveau, appuyez simultanément sur R et L, pressez la touche Select, et tous les niveaux apparaîtront.

Metal Gear Acid

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES CARTES

Allez dans le menu des mots de passe et tapez l'un des codes suivants en fonction de la carte désirée :

`Viper`	Carte No.173 - Viper
`Mika`	Carte No.178 - Mika Slayton
`Karen`	Carte No.182 - Karen Houjou
`Jehuty`	Carte No.184 - Jehuty
`Xmeight`	Carte No.199 - XM8
`Sabrage`	Carte No.200 - Kosaka Yuka (version Japonaise seulement)
`Nomel`	Carte No.201 - Yoshida Asaki (version Japonaise seulement)
`Elyts`	Carte No.202 - Saitou Yuu (version Japonaise seulement)
`Maeb`	Carte No.203 - Shibuya Eri (version Japonaise seulement)

Pour débloquer la carte Raiden il faut finir le jeu 2 fois. Si vous voulez la carte Solid Snake (MG), il suffit de terminer le jeu une fois.

JOUER AVEC TELIKO

Terminez la mission Residential Zone.

MODE LINK BATTLE

Terminez le Stage 06 pour déverrouiller ce mode de jeu dans le menu Intermission de l'écran Options.

CARTES INÉDITES

Tout d'abord, il est nécessaire de posséder Metal Gear Solid 3 et une Playstation 2. Si tel est votre cas, insérez le jeu dans la console, puis reliez votre PSP à cette dernière en utilisant le câble de connexion USB. Lancez alors MGS 3 puis, à l'écran titre, choisissez le mode Special, et rendez-vous dans l'onglet Bonus. Ensuite, démarrez votre PSP, et lorsque que Metal Gear Acid commence, sélectionnez MGS3 Link à l'écran principal. Si le message de confirmation du transfert s'affiche, vous empocherez deux cartes inédites, à savoir une arme et une tenue de camouflage.

EQUIPER LES ARMES

La façon dont fonctionnent les armes dites "à équiper" n'est pas expliquée clairement dans la notice et dans le jeu. Voici donc quelques indications pour vous permettre de vous y retrouver. Ces armes ne peuvent en effet pas être utilisées directement, à l'inverse du Famas ou du Socom. En les équipant, elles pourront être utilisées automatiquement pour riposter contre un tir ennemi. Mais pour tirer avant ce type d'armes, il est indispensable de les charger avec le type de munitions indiqué sur la carte de l'arme. Or il n'y a pas de carte munition proprement dite. La méthode consiste donc à utiliser une carte d'arme similaire en guise de munitions. Exemple : vous équipez une carte AK47, puis vous piochez une autre carte AK47 (ou une arme ayant le même type de munitions). Vous devez alors faire comme si vous équipiez cette deuxième carte sur le même emplacement que la première afin de pouvoir tirer. Cela n'est toutefois possible que s'il y a un ennemi dans votre ligne de mire. Dans le cas contraire, la carte ne pourra pas être placée au-dessus de la première.

Metal Gear Acid²

© Konami / Kojima Productions 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Entrez ces mots de passe sur l'écran des mots de passe. Vous obtiendrez la carte voulue lorsque vous chargerez une partie sauvegardée.

`Viper`	Carte 161 - Viper
`Mika`	Carte 166 - Mika Slayton
`Karen`	Carte 170 - Karen Houjou
`Jehuty`	Carte 172 - Jehuty
`Xmeight`	Carte 187 - XM8
`Sgnt`	Carte 188 - SIGINT
`Hrrr`	Carte 197 - Sea Harrier
`Dcyctps`	Carte 203 - Decoy Octopus
`Rgr`	Carte 212 - Roger McCoy
`Xx`	Carte 281 - Hinomoto Reiko
`Kinoshitaa`	Carte 285 - Kinoshita Ayumi
`Shiimeg`	Carte 286 - Ishii Meguru
`Nonat`	Carte 287 - Sano Natsume
`No Place`	Carte 288 - MGS4

OPTION "CARD MOVIES"

Cette option se débloque dans le modificateur de cartes dès que vous avez terminé le jeu. Elle vous permet de visualiser toutes les séquences vidéos qui se déclenchent lorsque vous utilisez les cartes spéciales.

LES DECKS AMÉLIORÉS

Terminez le jeu une fois et chargez votre partie terminée. Lorsque vous recevrez les decks de cartes, vous verrez que ce sont des versions améliorées des packs MGS1 intégral, MGS2 Substance, MGS3 Subsistence et Chronicle illimité.

BATTRE VENUS EN UN COUP

Lors de votre face-à-face avec Venus, il existe une méthode pour vaincre votre adversaire très facilement. Au lieu de faire descendre toute sa barre de vie, essayez plutôt de la faire tomber pour la vaincre en un coup. Il est en effet possible de la faire basculer de la rembarde côté est à l'aide d'une attaque CQC (maintenir et appuyer sur). Toutefois, cette attaque ne marche que dans un sens. Vous devez donc la leurrer, en allant vous positionner dans le coin nord-est, de sorte que Venus se place devant vous et que la rembarde soit sur votre gauche.

Metal Gear Solid : Peace Walker

© Konami 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

T-SHIRTS

Assurez-vous que vous possédez un compte Playstation Network. A l'écran titre, allez dans la section Network du menu Extras et entrez les codes suivants.

`2000016032338` T-shirt gris Snake
`2000016032390` T-shirt noir Peace Walker
`2000016032567` T-shirt gris MSF
`2000016032574` T-shirt gris MSF
`2000016032635` T-shirt bleu Navy MSF
`2000016032680` T-shirt blanc Big Boss
`2000016032758` T-shirt noir Big Boss
`2000016035902` T-shirt vert Snake
`2000016035933` T-shirt blanc UNIQLO
`2000016036022` T-shirt gris tasse à café
`2000016038415` T-shirt noir et blanc Peace Walker
`2000016038576` T-shirt uni
`2000016537833` T-shirt rouge Big Boss face à la Che
`2000016756791` T-shirt blanc Big Boss face à la Che

NIVEAUX DE MONSTER HUNTER

Après avoir lu tous les briefings de Chico, allez au Extra Ops 29 sur la zone de la plage et rencontrez le chat parlant. Vous débloquerez un niveau issu de la série Monster Hunter. Essayez-le pour en débloquer d'autres.

RECRUTER HIDEO KOJIMA

Il est possible de recruter Hideo Kojima durant la cut-scene interactive intitulée "The Destination of the Nuclear Warheads". Pour cela, vous devez sélectionner le camion avec la plaque d'immatriculation "Centro America 63824 Peace Sentinel".

UNIFORMES DE CHASSE

Note : *Pour obtenir le rang S, vous ne devez faire aucune victime. Vous devez donc utiliser le tranquilisant lorsque la jauge de l'ennemi est au plus bas.*

Uniforme Gear Rex

Terminer les missions Extra Ops 125,126,127 ou 128 avec le rang S.

Uniforme Rathalos

Terminer les missions Extra Ops 121 ou 122 avec le rang S.

Uniforme Tigrex

Terminer les missions Extra Ops 123 ou 124 avec le rang S.

BANDANA ET CAMOUFLAGE FURTIF

Bandana

Terminer la mission 119 avec le rang S.

Camouflage furtif

Terminer la mission 50 avec le rang S.

"KOJIMA EST DIEU"

Après avoir recruté Cécile, consultez ses données sur la page "à propos d'elle". On vous explique que son nom (Cécile **Cosima Caminades**) se lit en japonais de la manière suivante : "kozima kami na desu", soit "**Kojima kami na no desu** ", qui signifie : Kojima est dieu ! Pour l'anecdote, le personnage de Cécile est inspiré de l'attachée de presse française de Konami, Cécile Caminades.

SOLDATS DE RANG S

Vous pouvez trouver des soldats de rang S dans les missions suivantes :

Rang S Medical

Opération Bonus 26.

Rang S Renseignement

Opération Principale "Destruction de la barricade". Les 2 soldats rang S se trouvent sur une colline (mine Fulton / Carl Gustav Fulton requis).

Rang S Nourriture

Opération Bonus 46, première zone.

Rang S R&D

Opération Bonus 49.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Militaire Sans Frontière

Le jeu commence avec un petit entrainement. Exécutez les mouvements que vous indique le soldat pour vous familiariser avec les commandes.

Mission 1 : Complexe d'approvisionnement

Tirez sur les noix de coco, les barils et les morceaux de bois flottants sur l'eau puis explosez la porte du grillage avec une grenade. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la " Bosque Del Alba ". Essayez toujours de ne pas faire de bruit. Déplacez-vous en restant accroupi et choisissez des armes tranquillisantes avec un indicateur ZZZ dans l'encadré bleu.

Neutralisez les trois gardes et fouillez-les pour obtenir des munitions. Récupérez la Ration en haut de la colline puis continuez tout droit vers la " Puerto Del Alba ". Neutralisez les trois gardes entre les coffres métalliques et celui posté devant le bâtiment, en haut. Ensuite, entrez dans le couloir à gauche. Appuyez sur les boutons indiqués à l'écran dans la cinématique.

Vous vous retrouvez ensuite dans la " Mother Base " du MSF. En effet à la fin de chaque mission, la Mother Base vous sera utile pour développer de nouvelles armes ou obtenir des renseignements. Suivez les didacticiels pour mieux comprendre son fonctionnement. Allez maintenant au menu sélecteur de missions, vous y trouvez les missions principales et les missions Bonus qui vous seront utiles pour obtenir des munitions, des personnels et des machines de guerre. En effet, lorsque vous neutralisez un soldat, vous pouvez le récupérer avec " Rec.Fulton ". Ce dernier sera un membre du MSF et vous pouvez l'affecter dans une équipe comme le R&D, l'unité de combat, l'équipe mess, l'équipe médicale ou l'équipe de renseignement (le Rec.Fulton ne s'applique pas aux soldats morts).

Quelques conseils pour la Mother Base

Personnel : à chaque recrutement, sélectionnez tous les soldats (avec la touche) et mettez-les dans la zone d'attente. Ensuite sélectionnez " Assignation automatique " en bas du menu " Zone d'attente ".

R&D : Pour les armes, développez toujours les missiles, les mitrailleuses et les marqueurs de frappes et d'approvisionnements. Pour les objets, il est nécessaire de développer les objets de récupération et les dispositifs de récupération Fulton.

OUTER OPS : Ne renvoyez pas vos machines endommagées à d'autres missions avant de les avoir réparées par l'équipe R&D. Il suffit de les supprimer de la liste avec la touche . Refaites les missions des attaques blindées pour en obtenir davantage.

Metal Gear ZEKE : Refaites les missions des attaques de Metal Gear telles que PUPA, Chrysalis et Cocoon pour obtenir les pièces nécessaires pour votre Peace Walker.

Chapitre I : Un Pays Sans Armée

Mission 2 : Contact avec le commandant Sandiniste

Assommez les deux gardiens et continuez tout droit vers " El Cenegal : Ravin ". Récupérez les munitions à votre droite et la Ration à votre gauche puis continuez tout droit vers le Marais. Neutralisez les trois gardiens et récupérez les munitions au bord du marais, derrière le petit bateau. Passez maintenant au " Rio Del Jade ", prenez soin des quatre gardiens en bas ainsi que de celui sur le quai et celui sur la tour de contrôle, en face.

Pendant la cinématique, visez avec le lance-roquettes et tirez sur les deux sentinelles. A la fin de cette mission, le lance-roquettes jetable sera à vous.

Mission 3 : A la poursuite d'Amanda

Toujours armé du pistolet tranquillisant, restez en place et tirez sur le soldat en face. Lorsqu'il s'évanouit, les autres viendront le réveiller, profitez de l'occasion pour leur tirer dessus. Visez toujours la tête, la réaction sera immédiate. Attrapez-les avec le Rec.Fulton pour vous en débarrasser définitivement puis montez à l'échelle de la cabane au bord du marais et récupérez le document secret spécifié à l'équipe R&D pour le développement du fusil de chasse à deux canons.

Dirigez-vous maintenant vers la Jungle. Attaquez le soldat qui est en face puis passez dans la petite allée à gauche. Vous pouvez esquiver le gardien en vous accrochant en bas du pont ou bien lui tirer dessus et passer tout simplement au Marais. Tirez sur le soldat au bord du marais et ramassez le document secret spécifié pour le développement du M10. Faites attention aux deux soldats qui font des va-et-vient. Ensuite, prenez l'allée en haut vers " Bananal Fruta de Oro : Centre de Tri ".

Attaquez les deux soldats qui patrouillent dans la cours puis sauvez l'otage dans la petite chambre juste en face et ramassez la Ration. Ensuite, entrez dans la chambre au milieu de l'entrepôt à votre droite et sauvez le deuxième otage. Ne vous faites pas repérer par les deux gardiens. Sortez par derrière à gauche, attaquez le soldat en face et ramassez la Ration. Prenez les munitions dans la chambre à votre gauche puis entrez dans la porte qui vous mènera à votre prochaine mission.

Mission 4 : Attaque du blindé LAV-Type G

Sur place, vous aurez besoin de votre mitraillette M16 et du lance-roquettes jetable. Utilisez le garage à votre droite pour vous abriter des tirs de la LAV-G. Ramassez la Ration et attaquez en premier les soldats. Visez toujours la tête pour économiser vos munitions. Lorsqu'ils cessent d'apparaître, attaquez les deux réservoirs rouges à l'arrière de la LAV-G.

Celle-ci sera immobilisée, profitez de l'occasion pour lui tirer dessus avec le lance-roquettes jetable. Tuez ensuite les soldats qui apparaissent à nouveaux ainsi que leur chef qui sort de la LAV-G.

Durant la cinématique, ne visez surtout pas la sentinelle qui porte Amanda, tirez plutôt sur la Metal Gear. Amanda va se débrouiller toute seule pour se libérer, sinon elle subira plus de dégâts.

Mission 5 : Libération de Chico

Montez sur la première petite colline à gauche, ramassez les munitions et attaquez l'ennemi.

Ensuite montez sur la deuxième colline à droite et neutralisez le soldat.

Continuez tout droit vers le " Camino de Lava : Carrefour ". Attaquez les deux soldats en face et faite attention au sniper en haut à gauche.

Sauvez le prisonnier sur le train avec le Rec.Fulton et continuez à gauche vers " Aldea Los Despiertos ". Neutralisez les quatre soldats ensuite cherchez Chico dans la maisonnette dont la porte est bleue.

Mission 6 : A la poursuite du train de la jungle

Neutralisez les deux gardes dans l'allée principale et dirigez-vous vers le sud, au carrefour. Attaquez le soldat en face puis montez sur le train à gauche puis sur la grande boite.

Tirez sur le sniper à votre droite et continuez tout droit vers l'entrée du " Cafetal Aroma Encantado ". Traversez le grillage à droite, tirez sur les deux gardes et ramassez les munitions derrière le camion. Ensuite, tournez à gauche et sauvez l'otage. Escaladez la petite pente en face, neutralisez le gardien devant la camionnette et ramassez les munitions à droite. Revenez à l'allée derrière le camion, faites gaffe aux ennemis en haut. Sauvez l'otage au milieu de l'allée à droite puis continuez jusqu'au Moulin du " Cafetal Aroma Encantaso ".

Neutralisez le soldat et sauvez les deux prisonniers, celui sous la table à droite et l'autre dans la cabine, à gauche.

Montez à l'échelle, assommez les deux gardiens et sortez par la porte de gauche.
Descendez et ramassez la Ration sous les escaliers. Ensuite, allez tout droit vers " El Cadakso ". Enfin tuez tous vos ennemis.

Dans la cinématique, notez le numéro de la camionnette qui s'affiche à l'écran, vous en aurez besoin plus tard.

Mission 7 : Attaque de Char T-72U

Suivez toujours la même technique que vous avez appliquée avec la LAV-G ; tuez tous les soldats en leur tirant en pleine tête puis tirez sur les deux réservoirs à l'arrière du Tank. Profitez de la paralysie de la machine et tirez-lui dessus avec le lance-roquettes jetable sur sa partie supérieure jusqu'à l'apparition du capitaine. Tuez-le et le char sera à vous.

Il est conseillé de fouiller parfois un soldat mourant ou bien d'utiliser le marqueur d'approvisionnement pour ne pas tomber à court de munitions. Pour éviter les missiles du tank, cachez-vous soit derrière les rangées de bois, soit derrière un wagon déjà renversé.

Mission 8 : Destruction de la Barricade

Pour cette mission, il faut que vous ayez du C4. Allez au menu R&D/Armes/Armes fixes et développez le C4.
Profitez-en pour jouer les missions bonus ou pour vaincre le tank ou la LAV-G en attendant que la C4 soit prête.

Dans la préparation de la mission, n'oubliez pas d'équiper votre pistolet tranquillisant le MK22 et la C4. Prenez la Ration sous les escaliers puis montez-les. Neutralisez les ennemis et sortez du bâtiment. Traversez l'allée et faites gaffe au garde, en haut.

Descendez la pente et assommez les trois hommes puis passez à la droite vers " Aldea Los Despiertos ". Montez sur la boite, sautez par-dessus le mur puis prenez l'allée de droite jusqu'à atteindre le camion. Neutralisez les ennemis et emmenez-les avec le Rec.Fulton.

A partir de maintenant, les soldats portent des casques et si vous visez la tête une alarme se déclenche. Choisissez de leur tirer dessus en visant le torse et attendez jusqu'à ce qu'ils s'évanouissent. Sinon, tirez-leur dessus trois fois de suite. Enfin, placez la C4 sur le mur portant une bande jaune, en haut, ce mur est représenté par une ligne jaune sur la carte et explosez-le. Prenez le chemin qui apparait.

Mission 9 : Infiltration de la base du Cratère

Neutralisez le soldat en haut du pont cassé, descendez et assommez les deux autres en bas. Ensuite, montez par l'autre côté du pont et traversez le grillage pour atteindre " Los Cantos : CRETE ". Assommez tous vos ennemis, faites attention à ceux qui manient des lance-roquettes. Ensuite, montez sur la colline qui est juste en face du camion, sauvez l'otage dans les ruines et ramassez la Ration.

Suivez maintenant la route principale et allez au " Fuerte La Ladera ". Attaquez le soldat qui garde le grand portail et les deux autres en haut.

Entrez et montez à l'échelle qui est à gauche. Surprenez le dernier ennemi qui reste en haut puis descendez dans le trou qui se trouve dans le coin à droite.

Sauvez le prisonnier puis remontez à l'échelle. Descendez les escaliers à votre droite, prenez la Ration dans la chambre d'en face. Enfin entrez dans la base du Cratère.

Dans la cinématique, zoomez et indiquez le camion qui porte le numéro de matricule que vous aviez noté dans la mission 6.

Mission 10 : Attaque du PUPA

Comme préparation pour cette mission, prenez le lance-roquettes jetable, le M16, des grenades et les marqueurs de demande d'approvisionnement. Débarrassez-vous des objets inutiles pour cette mission, comme le Rec.Fulton, le Love Box et l'indicateur de l'environnement. Remplacez-les par les objets de récupération comme le Curry épicé, le Maté, les Nachos et évidemment les Rations.

Pupa possède quatre types d'attaques. Soit il vous écrase, soit il vous tire dessus avec ses deux mitraillettes ou ses chocs électriques. Il peut aussi lancer des briques de C4 par terre puis les déclencher à distance par des chocs électriques. Vous pouvez esquiver les trois premières attaques en courant à gauche et à droite. Pour la dernière, il faut choisir un endroit un peu éloigné du C4 éparpillé et y rester sagement couché par terre jusqu'au déclenchement de ces explosifs.

Videz vos munitions sur la tête de l'ennemi, le grand cylindre gris avec les néons rouges, jusqu'à l'arrêt total de la machine.

Ce combat est assez pénible mais avec le marqueur de demande d'approvisionnement vous pouvez y arriver. Continuez à tirer sur la tête pour la déverrouiller et entrez. Dépêchez-vous d'enlever le maximum de disques portant des lettres colorées telles que le " L ", le " S ", le " A ", et le " P ".

Vous pouvez maintenant envoyer votre unité de combat pour accomplir des missions dans le menu " OUTER OPS ". Cela vous permet de récupérer de nombreux d'objets.

Chapitre II : Le Héros Fantôme

Mission 11 : Voyage jusqu'à la forêt de nuages

Suivez le marais puis escaladez la petite colline à gauche.

Assommez le gardien en face et le sniper juste sous vos pieds. Continuez tout droit puis montez sur la petite colline à droite et surprenez le soldat à votre gauche, derrière le grand tronc d'arbre. Continuez votre route jusqu'à la " Selva de la Leche : Coteau ".

Descendez la pente puis montez sur la colline qui est à votre droite. Assommez le premier sniper puis le deuxième en face et passez à l'otage au fond vers l'ouest et ramenez-le avec le Rec.Fulton. Neutralisez le deuxième sniper à votre gauche puis passez au " Catarata de la Muerte ".

Mission 12 : Attaque de l'hélico de combat Mi-24A

Toujours armé de votre mitrailleuse M16, le lance-roquettes jetable et le marqueur de demande d'approvisionnement, commencez par éliminer les soldats. Restez accroupi derrière les collines pour éviter les tirs de l'hélico. Ensuite, attaquez les deux réservoirs rouges puis la vitre postérieurdu Mi-24A jusqu'à l'apparition du capitaine. Tuez-le.

Mission 13 : En route pour le labo

Prenez le nord, vers " Selva de la Muerte : pied de la falaise" et neutralisez les deux snipers à droite et à gauche puis récupérez la Ration avant de monter au sommet de la falaise.

Assommez le soldat derrière le tronc d'arbre à droite puis celui caché dans les ruines et enfin les deux snipers en haut. Revenez aux ruines rectangulaires et sauvez l'otage puis entrez dans le grand arc, vers les mines de Xochiquetzal.

Après la cinématique, neutralisez tous les gardes dans les ruines et sauvez l'otage au centre. Enfin prenez le chemin qui mène en haut.

Mission 14 : Récupération du passe

Dans la préparation de la mission, enlevez le passe de Huey et laissez sa place vide pour la récupération d'un autre, plus tard. Neutralisez tous vos ennemis et prenez l'impasse à votre droite. Sauvez le prisonnier, prenez la Ration et sortez des ruines. Assommez les trois soldats au milieu de la jungle de la " Selva de la Muerte " et descendez au pied de la falaise. Tirez sur le sniper en face, ramassez la Ration à votre gauche et passez par le mur démoli en face de vous.

Dans cette mission, vous cherchez un soldat qui porte un gilet orangé, il peut être à " Selva de la Leche : Coteau " comme il peut être à " Selva de la Leche : Jungle ". Vous pouvez être sur de l'endroit lorsque la jeune Cécile vous indique qu'il s'agit du chant de l'oiseau Quetzel. Dès que vous récupérez le passe, revenez vite au " Laboratoire IA ".

Enlevez le maximum de disques ensuite suivez les touches affichées à l'écran.

Mission 15 : Attaque du Chrysalis

Prenez vos armes les plus puissantes et n'oubliez pas le marqueur de demande d'approvisionnement. Le Chrysalis possède quatre types d'attaques, les mitraillettes, les missiles, les coups de choc électrique et les sentinelles. Vous pouvez esquiver les trois premières attaques en courant à gauche et à droite, alors que pour le dernier, quelques coups de mitraillettes suffiront pour faire tomber les sentinelles.

Visez toujours le grand cylindre gris au moment où le Chrysalis lance les missiles, sinon il esquivera toutes vos attaques. Parfois Metal Gear se cache à gauche de la grande pyramide, profitez-en pour lui tirer dessus. Lorsque sa jauge de vie sera vide, déverrouillez l'IA en lui tirant dessus. Entrez et enlevez un maximum de disques colorés.

Chapitre III : La renaissance d'une nation

Mission 16 : En route pour la base minière

Continuez tout droit, assommez le soldat puis sauvez l'otage derrière les rangées de bois.

Revenez un peu, neutralisez les deux soldats à votre droite et récupérez la Ration dans le garage. Tournez à droite et attaquez le garde sur le toit de la maisonnette et celui en bas, continuez vers l'ouest au " Puits de la Mine ".

Mission 17 : Elimination des gardes

Dans cette mission, vous aurez besoin d'une mitrailleuse et d'un sniper. Commencez par tirer sur les sentinelles puis Tuez les 24 soldats. Restez toujours accroupi derrière un obstacle pour éviter les tirs des snipers. Une petite astuce pour terminer la mission rapidement ; après avoir tué les sentinelles et trois snipers, essayez de vous rapprocher de la base en haut de la mine. D'autres snipers sortiront et il sera plus facile de les liquider à la mitrailleuse.

Mission 18 : Attaque du Cocoon

Essayez de rester toujours dans le premier niveau, cherchez un obstacle derrière lequel vous vous cacherez, surtout ne restez pas en face du Cocoon. Tirez sur le grand cylindre gris tout en haut et faites attention aux attaques de missiles.

Lorsque vous entendez le Cocoon dire " Nettoyage du périmètre " ou bien " Attaque du canon principal " ou bien " Lancement de missiles " courez et trouvez une autre cachette. En lui enlevant six unités de sa jauge, une échelle touchera le sol.

Montez jusqu'au sommet du Cocoon et installez-vous ente les deux grandes mitrailleuses, ainsi il vous suffit de vous coucher pour éviter leurs tirs. Lorsque des missiles sont lancés, éloignez-vous un peu seulement. Continuez à tirer sur le cylindre jusqu'à ce qu'il s'ouvre, entrez et enlevez le maximum des disquettes.

Mission 19 : Infiltration de la base souterraine

Attention, vous êtes recherché, tirez sur les gardes en bas à droite et sautez par-dessus le pont puis prenez l'ascenseur et ne vous faites pas repérer. Neutralisez vos ennemis, continuez tout droit puis sauvez le prisonnier et allez au " Passage souterrain B ". Restez aussi discret que possible, attaquez vos ennemis et continuez tout droit jusqu'à atteindre un grand portail. Ouvrez-le à l'aide des touches qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez les touches qui s'affichent à nouveau.

Mission 20 : Evasion de la salle de torture

Dans cette mission, vous devez faire preuve de rapidité, appuyez rapidement sur les touches affichées à l'écran pour résister à la torture à coups de chocs électriques. Ensuite, vous vous trouverez enfermé dans une cellule sans aucune arme. Attendez que le gardien s'en aille puis regardez le miroir juste derrière vous, en haut du lavabo. Snake va tirer une lame scie de son torse. Dirigez-vous maintenant vers la porte et utilisez la lame pour l'ouvrir. Ne vous faite pas repérer par le gardien, sinon la mission sera un échec.

Lorsque vous aurez terminé, débrouillez-vous pour neutraliser le gardien sans faire beaucoup de bruit puis prenez le couloir gauche et entrez dans la chambre au fond pour récupérer des Rations. Sortez et prenez le couloir de droite, entrez dans la chambre et récupérez les Rec.Fulton. Prenez maintenant le couloir à gauche et sciez la cellule où se trouve l'otage. Sauvez-le puis tirez-vous de la prison par la porte au fond du couloir à droite.

Mission 21 : Direction le hangar du Peace Walker

Tournez à gauche et passez derrière le Metal Gear, neutralisez vos ennemis puis prenez les escaliers à votre droite. Sauvez le prisonnier, descendez et prenez la porte en face qui vous emmène au " Passage souterrain A ".

Neutralisez les deux soldats puis sauvez l'otage entre les deux grandes boites ensuite continuez tout droit. Franchissez, sans vous faire repérer, la première porte à votre gauche. Descendez les escaliers et prenez le couloir de gauche en neutralisant tous vos ennemis.

Mission 22 : Attaque du Peace Walker

Visez toujours l'IA (le grand cylindre gris) à l'arrière du Peace Walker tout en esquivant les trois types d'attaques ; les mines S, le lance-flammes et le lance-missiles.

L'astuce est que lorsque vous entendez le Metal Gear prononcer le type de son attaque, profitez de la coutre durée de chargement et tirez avec vos armes les plus puissantes. Il faut être rapide, patient et efficace. N'oubliez pas d'utiliser les marqueurs de demande d'approvisionnement si vous êtes à court de munitions et faites attention à votre psyché qui diminue à cause des cris du Peace Walker.

Dans la cinématique, vous devez contrôler la vitesse de votre cheval pour éviter les explosions des missiles lancés par le Peace Walker.
Parfois, il y'a des arbres qui vous bloquent le passage, suivez les touches affichées sur l'écran pour les dépasser.

A la fin de cette mission, vous obtiendrez une tenue de combat, elle vous donne la possibilité d'emporter davantage d'armes. Toutefois, elle ne vous permet pas de vous camoufler convenablement, elle ne vous sera utile que pour les attaques de Metal Gear.

Chapitre IV : Une illusion de paix

Mission 23 : Infiltration de la base des missiles U.S

Dès que vous commencez, revenez en arrière et tournez à gauche. Neutralisez les deux ennemis en face puis descendez l'échelle derrière les deux barils à gauche sans vous faire repérer par la sentinelle. Suivez l'allée et sauvez l'otage à votre droite puis sortez du tunnel. Allez à gauche, montez à l'échelle et attaquez les deux soldats entre les coffres métalliques.

Ensuite prenez l'élévateur et descendez au " Petit quai de maintenance ". Neutralisez tous vos ennemis puis sauvez le prisonnier près du grand portail à droite.

Tournez à gauche et, avant de montez les escaliers, sauvez l'otage qui est derrière.

Maintenant que vous êtes sur le toit, assommez le gardien à droite et ceux en face et descendez à l'échelle. Faites le tour et remontez par l'autre échelle, entrez par la porte et sauvez le prisonnier qui est à gauche. Revenez en arrière et entrez par la porte d'en face.

Mission 24 : Direction la tour de contrôle

Vous aurez besoin principalement de mitrailleuses et d'objets de récupérations. Cette mission consiste à survivre et à tirer sur tout ce qui bouge. Eliminez tous vos ennemis et revenez à l'entrée du toit. Dans le petit Quai de maintenance, le grand portail marron sera ouvert. Tuez tous les soldats et avant d'y entrer, sauvez le prisonnier en haut à droite.

Maintenant que vous êtes au " quai principal ", visez les barils en haut et en bas pour vous débarrasser des ennemis qui les entourent. Continuez votre route et faites attention au manieur de lance-roquettes qui se trouve au fond. Montez et récupérez l'otage à gauche.

Traversez le grand portail et suivez le chemin vers le " Passage souterrain ". Sur place, vous serez exposé aux tirs des ennemis par devant et par derrière. Faites en sorte qu'ils ne vous tuent pas et dépêchez-vous car le grand portail d'en face est en train de se fermer. Si cela se produit, la mission sera un échec. Prenez l'ascenseur de droite et montez au " Héliport ".

Suivez rapidement le couloir, sortez et utilisez la mitrailleuse installée dehors pour affronter l'hélicoptère et quelques dizaines de soldats. Veillez à ce que votre barre de santé soit toujours pleine et assurez-vous que tous les ennemis sont morts pour que le portail de gauche s'ouvre. Tuez les gardes qui apparaissent puis dirigez-vous vers le nord.

Mission 25 : Attaque du Peace Walker 2

Prenez toutes vos armes les plus puissantes et tous les objets de récupération. Dès que vous commencez la mission, courez vers le Peace Walker et tirez sur l'appareil qui porte le missile.

Continuez à tirer jusqu'à ce que le compte à rebours s'arrête. Appliquez la même technique que toute à l'heure ; lorsque le Metal Gear charge son attaque, profitez de l'occasion pour lui tirer dessus. Visez toujours l'IA, elle provoque davantage de dégâts. La plupart des attaques du Peace Walker sont le lancement de missiles et des mines S, frappez donc l'IA et courez à gauche et à droite pour éviter ses ripostes. Ne le quittez pas de l'oeil car parfois il relance le compte à rebours du nucléaire, il faut donc l'empêcher en lui tirant dessus et en même temps esquiver les missiles.

Une de ses attaques est le laser de paralysie, restez entre ses pattes postérieures, ainsi vous êtes à l'abri et cela vous donne l'occasion de lui enlever quelques unités de sa jauge. Cette mission est un peu difficile, alors veillez à ce que votre santé et votre psyché soient au maximum et n'hésitez pas à utiliser le marqueur de demande d'approvisionnement.

Après la cinématique, enlevez tous les disques de l'IA de manière ordonnée, de haut en bas puis de gauche à droite

pour gagner du temps.

Mission 26 : Attaque du Peace Walker 3

Toujours armé de vos armes les plus puissantes, videz vos munitions sur les différents membres du Metal Gear. Ne vous inquiétez pas car il est inoffensif.

Terminez le générique et vous obtiendrez un nouvel uniforme : Smoking. Essayez d'accomplir quelques missions bonus ou bien rejouez au combat contre le Metal Gear pour gagner des pièces pour vote Peace Walker en attendant que les missions principales réapparaissent.

Mission bonus : Rendez-vous avec Paz

Prenez avec vous l'appareil photo et le love box, mettez le smoking et commencez la mission. Prenez quelques photos de Paz pour lui faire plaisir. Enfin présentez-vous devant elle dans le love box et admirez la suite !

Chapitre V : au-delà des portes du paradis

Mission 27 : A la recherche de Zadornov 1, 2 et 3

Ces missions sont des parties de cache-cache, vous devez trouver Zadornov qui se planque, la plupart du temps dans les bâtiments. Sachez que son emplacement change et n'est jamais le même. Une fois que vous l'aurez trouvé, vous aurez complété le jeu.

ZADORNOV SEARCH 4,5,6 ET 7

Zadornov n'est pas bien difficile à trouver si vous vous équipez du Soliton Radar et des lunettes de vision nocturnes, le seul challenge dans ces missions étant d'éviter les gardes. Une fois que vous aurez fait la Zadornov n°6, peu de temps après, Miller vous contactera pour vous signaler encore une fois la disparition de Zadornov. Mais cette fois-ci, il a retiré son émetteur, et peut donc se trouver n'importe où ! Il se situe en réalité à l'intérieur même de la Mother Base. Commencez l'extra-ops 001. Une fois que Miller aura fini de parler, vous entendrez un petit rire... Allez voir à l'étage (il y a deux escaliers, un à chaque côté de la pièce. En haut de l'un d'eux se trouve un camouflage, si vous ne l'avez pas encore récupéré. Vous trouverez Zadornov collé à un des murs. Approchez-le, une cinématique s'enclenchera. Mais le jeu n'est pas terminé pour autant...

METAL GEAR ZEKE (EXTRA-OPS)

Après que Zadornov ait été tué, une nouvelle extra-ops se débloque. Vous devrez affronter le Metal Gear ZEKE, commandé par Paz. La difficulté du combat se fait selon les caractéristiques de votre Metal Gear ZEKE, donc si vous l'avez bien amélioré avant de le combattre, ça risque de sentir le roussi pour vous. Il est donc conseillé, si vous n'y arrivez pas, de retirer tous les équipements du Metal Gear avant de le combattre (enlever le radome, l'armure, le jetpack et remettre la tête du metal gear ZEKE si vous l'aviez changée pour une tête de Pupa, de Cocoon, de Chrysalis ou de Peace Walker, et remettre les jambes du Metal Gear Zeke à la place de celles du Peace Walker si vous les aviez récupérées). Le combat deviendra alors un jeu d'enfant pour peu que vous ayez une bonne armure et de bons lance-roquettes. Après que vous ayez battu le ZEKE, une cinématique s'enclenchera, donnant accès à une extra-ops de plus permettant de vous entraîner contre votre ZEKE sans pour autant lui infliger de dommages.

Metal Gear Solid : Portable Ops

© Konami / Kojima Productions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Difficulté Extrême

Terminer le jeu.

Camouflage furtif

Terminer le jeu avec un niveau de technicien à 99.

MOTS DE PASSE (VERSION US)

Entres ces codes à l'écran des mots de passe.

`!TRAUMER`	Ga Ko
`1+2-3`	Zero
`DARPA-1`	Sigint
`E.APPLE`	Eva
`ERBE`	Gene
`Hunter-n`	Null
`IVN =RV`	Raikov
`JUNKER`	Cunningham
`LQ.N2`	Python
`MGA2VE`	Venus
`PK +ESP`	Ursula
`PM-EMS`	Paramedic
`R.R.R.`	Ocelot
`SATURNV`	Sokolov
`T.F-ACID`	Teliko
`THE-L`	elisa

TOUS LES PERSONNAGES

Cunningham

Battez Cunningham par "stamina kill" dans n'importe quel niveau de difficulté et terminer le jeu avant le 1er janvier 1971, puis relancez une nouvelle partie.

Elisa

Atteignez un niveau médical égal à 80.

Gene

Recrutez 200 soldats et éliminez Gene par "stamina kill" dans une même partie.

Major Zero

Lorsque vous faites le jeu pour la seconde fois, ayez une sauvegarde de MGS : Digital Graphic Novel sur votre Memory Stick.

Null

Battez Null par "stamina kill" ou "HP Kill" lorsque vous l'affrontez pour la deuxième fois, puis terminez le jeu. Relancez ensuite une nouvelle partie.

Para Medic

Contactez-la par radio durant la mission Comm Tower, puis sauvez-la lorsque vous êtes à l'hôpital et placez-y des espions.

Python

Battez Python par "stamina kill".

Raikov

Placez des espions à Western Wilderness avant de passer la mission Guard House, afin de recevoir un rapport concernant le prisonnier.

Sigint

Après que Snake ait été capturé puis libéré, contactez Sigint par radio durant la mission Comm Tower. Vous devrez ensuite le sauver dans la ville.

Sokolov

Donnez les plans Saturn V à Sokolov.

Teliko

Lorsque vous faites le jeu pour la seconde fois, ayez une sauvegarde de Metal Gear Acid sur votre Memory Stick.

Ursula

Atteignez un niveau médical supérieur à 80.

Venus

Lorsque vous faites le jeu pour la seconde fois, ayez une sauvegarde de Metal Gear Acid 2 sur votre Memory Stick.

MOTS DE PASSE (VERSION FRANÇAISE)

Entres ces codes à l'écran des mots de passe.

016K/HYH	Eva
9-VIPER	Gene
@VESPER	Venus
ALL=0	Null
CUN=BOA	Cunningham
D+ARPA	Sigint
E.M.S.	Paramédic
E.WASP	Elisa
ESP:ASP	Ursula
GAK.O	Ga-ko
GALAXY-0	Zero
GUFO	Python
SHINE!	Teliko
SKAZKA	Raikov
THE-SON	Ocelot
VOSTOK	Sokolov

Metal Gear Solid : Portable Ops Plus

© Konami / Kojima Productions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Johnny Sasaki

Trouvez-le parmi les prisonniers en mission Infinity.

Naked Snake

Terminez le mode Easy en mission Infinity.

Old Snake

Terminez le mode Medium en mission Infinity.

Raiden

Terminez le mode Hard en mission Infinity.

Roy Cambell

Terminez le mode Extreme en mission Infinity.

MOTS DE PASSE (VERSION JAPONAISE)

Arms Magazine Soldier

Entrez le code **TTOGZWSREYD** dans la section Password de l'écran Recruit via le sous-menu.

Famitsu Magazine Soldier

Entrez le code **ZKUJZUYXJUH** dans la section Password de l'écran Recruit via le sous-menu.

Dengeki Playstation Magazine Soldier

Entrez le code **YLFSSVBCDLGO** dans la section Password de l'écran Recruit via le sous-menu.

MODE BOSS RUSH

Ce mode se débloque automatiquement si vous avez une sauvegarde de Metal Gear Solid Portable Ops sur votre Memory Stick. Lancez alors une nouvelle partie.

Metal Slug Anthology

© Ignition Entertainment / SNK 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Gallerie Tonko Art

Terminez Metal Slug 1 à 5 et le X en mode facile et avec des continues limités. Terminez aussi Metal Slug 6 avec des continues limités.

Musique spéciale

Terminez Metal Slug 1 à 5 et le X en mode difficile et avec des continues limités. Terminez aussi Metal Slug 6 avec des continues limités.

Midnight Club 3 : Dub Edition

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez ces codes dans l'écran des cheats (qui se trouve dans les options) :

`allin`	Mouvement spécial (Zone)
`crosscountry`	Toutes les villes (Arcade)
`dfens`	Mouvement spécial (Argo)
`getheadj`	Tête smiley
`getheadk`	Tête de citrouille
`getheadl`	Tête de lapin
`getheadm`	Tête de bonhomme de neige
`getheadn`	Tête de mort
`haveyouseenthisboy`	Tête chromée
`hyperagro`	Plus d'agressivité (Arcade)
`kubmir`	Rajouter 1$ en mode Carrière
`ontheroad`	Pas de dommages
`rimbuk`	Retirer 1$ en mode Carrière
`Rjnr`	Mouvement spécial (Roar)
`roadtrip`	Toutes les villes (Arcade)
`trythisathome`	Tête enflammée
`urbansprawl`	Piétons rapides

BONUS

Vinyles : Collectez 12 logos Rockstar en mode "Cruise"
Pièces Rockstar : Collectez 24 logos Rockstar en mode "Cruise"
Cadillac 16 : Terminez le jeu à 100 %

Midnight Club : L.A. Remix

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOITURES BONUS

Pour débloquer ces nouvelles voitures, il vous faudra remporter les épreuves suivantes en mode Carrière.

1969 CHEVROLET CAMARA RS SS

Remportez la série "Bird on the Line".

2004 FORD COBRA CONCEPT

Remportez la série "10 Carat Beatdown".

2004 FORD SVT FOCUS

Remportez la série "Cool Breeze".

2006 MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IX

Remportez la série "Beach Overlook".

Midway Arcade Treasures : Extended Play

© Midway 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE PIXEL PARFAIT

Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez L + Bas + . Vous pouvez régler la taille de l'écran avec la touche .
Fonctionne seulement sur les jeux en solo, mais n'a aucun effet sur Cyberball 2072 ou Mortal Kombat.

Mimana Iyar Chronicles

© Aksys Games

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Rendez-vous au Lucky Cat Bakery et parlez au propriétaire pour saisir les mots de passe suivants.

Arcane de vie

Entrez le mot de passe : **LITTLE DEVIL**

Kit de nourriture

Entrez le mot de passe : **AKSYS GAMES**

Maillot de bain sexy

Entrez le mot de passe : **LITTLE ANGEL**

BONUS

Terminez le jeu une fois pour débloquer l'accès aux musiques du jeu, aux artworks et aux vidéos.

MLB

© Sony Computer Entertainment / 989 Studios

+ D'INFOS FORUM

VICTOIRE RAPIDE

Marquez un point, puis appuyez sur Start et sélectionnez "Fast Forward" et "End of Game" pour gagner à tous les coups.

HOME-RUN

En mode Season, appuyez sur Start en cours de jeu pour paramétrer les options. Là, allez sur "User Game Tuning" et montez le jauges de Contact et Power au maximum. Les home-run seront beaucoup plus faciles à réaliser.

MLB 08 : The Show

© Sony

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer depuis le menu principal.

Agents gratuits

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

Equipes "Silver Era & Golden Era"

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

Ces codes sont à entrer depuis l'écran de pause en cours de partie.

Gros ballon

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

Grosses têtes

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

Petites têtes

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

Mobile Suit Gundam : Gundam Vs. Gundam

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MÉCHAS SECRETS

RX-77_Guncannon

Terminer le mode Arcade une fois.

MS-18E Kampfer

Terminer le mode Arcade deux fois.

RX-78GP01 Gundam "Zephyranthes"

Terminer le mode Arcade trois fois.

RX-78GP01-Fb Gundam "Zephyranthes Full-Vernian"

Terminer le mode Arcade trois fois.

ZGMF-X42S Destiny

Terminer le mode Arcade quatre fois.

ModNation Racers

© Sony / SCE Studios San Diego 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UN BOOST AU DÉPART

Appuyez sur L1 précisément au moment où vous entendez "GO" pour bénéficier d'un boost au départ de la course.

Moeru Mahjong : Moejong!

© Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

BONUS (MODE STORY)

Fond d'écran 1

Gagner contre une fille en mode Story.

Fond d'écran 2

Terminer le mode Story.

Lot de voix 1

Gagner contre une fille en mode Story.

Lot de voix 2

Terminer le mode Story.

Mode Arcade

Terminer le mode Story.

Moi, Moche et Méchant : Le Jeu Vidéo

© D3 Publisher / Monkey Bar Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu bonus du labo.

Costumes Minionettes

Costumes villageois

Taffy Web Gun

Monopoly

2010

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER RAPIDEMENT TOUS LES PLATEAUX DU JEU

Pour débloquer un plateau vous devez remporter la victoire sur celui qui le précède. Au lieu de lutter durant de longues heures face à l'ordinateur, lancez une partie à deux joueurs humains en sélectionnant dans les règles du jeu personnalisées : « Propriétés de départ : toutes ». Les terrains, gares, et services seront répartis entre les deux joueurs, il vous suffira alors de proposer un échange entièrement à la défaveur de l'un d'eux : par exemple toutes ses propriétés ainsi que tout son argent contre un service public. De cette manière le joueur lésé perdra la partie très rapidement. L'autre joueur humain remportera alors la victoire, débloquant le plateau suivant.

Monster Hunter Freedom

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CENTRE D'ENTRAÎNEMENT

Terminez les missions de niveau 2 ainsi que la mission intitulée "The Great Jungle Kut-Ku" pour accéder au centre d'entraînement qui vous permettra de débloquer les monstres les plus puissants.

DÉBLOQUER LES FILMS

Ancient Piscine

Battre le Plesioth.

Blue Hunter

Battre le Velociprey dans la mission "Your first monster hunt".

Divine Providence

Trouver le Rathalos dans la mission "Rathalos Urgent".

King of Heaven

Trouver le Rathalos dans la mission "One Star Egg carry".

Lao Shan Lung

Exploser la tête de Lao Shan Lung.

Lone Black Wolf

Finir la mission "Stay 20 Velociprey" dans Yian Garuga.

Menace in the Sand

Faire le Cephladrome dans la mission "Land Shark".

Phantom Beast

Battre le Kirin.

Shepard

Tuer le CeloVelocidrome dans la mission "The formidable Velocidrome".

Supreme Ruler Inferno

Provoquer l'extinction des Gravios.

White Shadow Darkness

Finir "Bring me a Khezu".

Monster Hunter Freedom 2

© Capcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉOS

Pour débloquer une vidéo, vous devez rencontrer un certain monstre ou accomplir une quête précise, comme indiqué dans la liste ci-dessous.

Vidéos	Monstres à trouver
A Phantom Appears	Kirin
Behold the Kut-Ku!	Yian Kut-Ku
Congalala Ecology	Congalala
Desert Hunter	Cephadrome
Desert Tyrant	Diablos
Diablos Ecology	Diablos
Empress of Flame	Lunastra
Gravios Ecology	Gravios
Kushala Daora Ecology	Kushala Daora
Light In The Dark	Khezu
Rathian Ecology	Rathian
Sterling Hunter	Giadrome
The Jungle Outlaw	Congalala
The Roaring King	Bulldrome
The Sly Hunter	Velocidrome
The Tyrant Tigrex	Tigrex
The White Darkness	Blangonga
Tyrannical Roar	Akantor
Volcanic Leader	Gravios

Vidéos	Quêtes à terminer
Burning Rock	Volcano Gathering
Location Of Eternity	Forest and Hills
Silver World	Mountain Gathering
The Green of the Land	Jungle Gathering
White Night Dune	Desert Gathering

Toutes les vidéos	Vaincre Akantor

Monster Hunter Freedom Unite

© Capcom 2009

Distinctions

Après avoir accompli certains objectifs ou rempli certaines conditions, le joueur recevra des prix désignés ici par des chiffres afin de lui laisser le plaisir de la découverte.

1 : accomplir toutes les quêtes une et deux étoiles de l'Ancienne du village
2 : accomplir toutes les quêtes trois et quatre étoiles de l'Ancienne du village
3 : accomplir toutes les quêtes cinq étoiles de l'Ancienne du village
4 : accomplir toutes les quêtes six étoiles de l'Ancienne du village
5 : tuer un Kirin
6 : tuer un Akantor
7 : obtenir une couronne en or pour la longueur maximum de chaque monstre.
8 : obtenir une couronne en or pour la longueur minimum de chaque monstre
9 : accomplir toutes les quêtes une et deux étoiles du Hall de rassemblement
10 : accomplir toutes les quêtes trois, quatre et cinq étoiles du Hall de rassemblement
11 : accomplir toutes les quêtes six, sept, et huit étoiles du Hall de rassemblement
12 : réussir toutes les missions d'entraînement
13 : réussir toutes les missions d'entraînement spéciales
14 : réussir toutes les missions d'entraînement de groupe
15 : tuer toutes les sortes de monstres
16 : capturer toutes les sortes de monstres
17 : développer la mine au maximum
18 : développer les buissons à insectes au maximum
19 : développer le ponton au maximum
20 : développer le champ au maximum
21 : avoir cinq chefs Felynes de niveau 9 en même temps
22 : réaliser toutes les combinaisons possibles
23 : améliorer au maximum quatre armes de tous les types
24 : accomplir au moins vingt quêtes dans les montagnes enneigées, le marais, la jungle, le désert, le volcan, la tour, la forêt&collines
25 : accomplir toutes les quêtes sept étoiles de l'Ancienne du village
26 : accomplir toutes les quêtes huit étoiles de l'Ancienne du village
27 : accomplir toutes les quêtes neuf étoiles de l'Ancienne du village
28 : accomplir la quête Felyne "atteindre le sommet"
29 : accomplir toutes les quêtes une étoile G du Hall de rassemblement
30 : accomplir toutes les quêtes deux étoiles G du Hall de rassemblement
31 : accomplir toutes les quêtes trois étoiles G du Hall de rassemblement
32 : accomplir toutes les quêtes de l'Ancienne du village
33 : tuer un Fatalis noir de niveau G
34 : tuer un Fatalis pourpre de niveau G
35 : tuer un Fatalis blanc de niveau G
36 : tuer un Rajang de niveau G
37 : tuer un Ucamulbas

38 : accomplir toutes les quêtes
39 : réussir toutes les missions d'entraînement G
40 : accomplir au moins vingt quêtes en ville et dans le fort
41 : obtenir ou dépasser 1.000.000 Points de Guilde
42 : trouver tous les objets rares et obtenir toutes les couronnes en or pour chaque quête de chasse au trésor
43 : envoyer Trenya cent fois en expédition pour 1500 Points Pokke
44 : débloquer tous les talents d'un guerrier Felyne
45 : posséder cinq Felynes avec cinq coeurs de loyauté
46 : psséder cinquante armes de niveau G
47 : posséder cinq casques, plastrons, gantelets, tailles et cuissardes de rareté 9 ou 10
48 : accomplir au moins vingt quêtes dans tous les environnements

Rangs de chasseur

Le rang de chasseur évolue en fonction des quêtes réussies dans le Hall de rassemblement. Au début de l'aventure, le joueur commence au Rang 1 et ne peut effectuer que des quête de une, deux ou trois étoiles. Le Rang de chasseur ultime est le Rang 9.

Rang de chasseur 2

Afin de parvenir au Rang de chasseur 2, le joueur doit accomplir les quêtes trois étoiles suivantes (hôtesse rose) :

4 : L'assaut du Giadrome
15 : Le requin terrestre
16 : Le géant du désert veille
22 : Le farceur
Quête urgente : Le maître des neiges

Rang de chasseur 3

Le Rang de chasseur 3 est atteint en accomplissant les quête quatre étoiles suivantes (hôtesse rose) :

9 : Maître du lac géant
13 : La sonate de l'Hermitaur
14 : Pincer les cieux
16 : Menace dans la forêt
18 : Le chef Ioprey
Quête urgente : Pouvoir absolu

Rang de chasseur 4

Le Rang de chasseur 4 est atteint en accomplissant les quête cinq étoiles suivantes (hôtesse rose) :

3 : Le Diablos farouche
5 : Vaillance dans les marais
7 : Le domaine du roi
9 : La descente de la reine
Quête urgente : Gaoren en approche

Rang de chasseur 5

Le Rang de chasseur 5 est atteint en accomplissant les quête six étoiles suivantes (hôtesse verte) :

8 : Le duo aux crocs venimeux
10 : Le souper de crabe ultime
11 : Prisonnier du Yian Kut-Ku
12 : La contre-attaque Conga
Quête urgente : Le Lao-Shan Lung approche !

Rang de chasseur 6

Le Rang de chasseur 6 est atteint en accomplissant les quête sept étoiles suivantes (hôtesse verte) :

4 : Rugissements dans la neige
7 : Ombre rouge dans le marais
12 : Terreur sous-marine
16 : Chassez le Rathalos
18 : Basarios : Le péril fantôme
Quête urgente : Le royaume des séismes

Rang de chasseur 7

Le Rang de chasseur 7 est atteint en accomplissant les quête huit étoiles suivantes (hôtesse verte) :

6 : La féroce corne noire
10 : Rocher noir dans les marais
11 : Un duo bien gênant
14 : Halte au Rathalos argenté
15 : Chasser le fantôme doré
Quête urgente : Gaoren en approche
Quête urgente : Atteindre le sommet

Rang de chasseur 8

Le Rang de chasseur 8 est atteint en accomplissant les quêtes une étoile G suivantes (hôtesse jaune) :

12 : Daimyo de gloire sengoku
14 : Eclair de la vieille jungle
17 : Les yeux du lac souterrain
20 : Fierté de Pelagus
23 : Vieux marais dans la brume
Quête urgente : Ombre omniprésente

Rang de chasseur 9

Le Rang de chasseur 9 est atteint en accomplissant les quêtes deux étoiles G suivantes (hôtesse jaune) :

6 : Lavasioth en vue
11 : Sous le regard du paradis
13 : Le roi entouré de fumée
15 : Sa majesté éternelle
21 : Moine fou des dunes

Quête urgente : Le dragon flottant

Améliorations de la ferme Pokke

Il faut remplir des conditions précises pour avoir accès à certaines améliorations de la ferme Pokke. En voici la liste.

Champ +2

Avoir acheté champ + 1

Ponton pêche + 2

Avoir acheté ponton pêche + 1 et accompli la quête urgente quatre étoiles de l'Ancienne du village "Le maître des neiges" ou la quête urgente cinq étoiles du Hall de rassemblement "Gaoren en approche"

Lance filet

Avoir acheté ponton pêche + 2 et accompli la requête secrète Felyne "Hypnocatrice" ou la quête urgente cinq étoiles du Hall de rassemblement "Gaoren en approche"

Site de minage + 1

Avoir accompli la quête urgente quatre étoiles de l'Ancienne du village "Le maître des neiges" ou la quête urgente cinq étoiles du Hall de rassemblement "Gaoren en approche"

Site de minage + 2

Avoir acheté le site de minage +1 et accompli la quête urgente six étoiles de l'Ancienne du village "Etat de crise !" ou la quête urgente cinq étoiles du Hall de rassemblement "Gaoren en approche"

Site de minage +3

Avoir acheté le point de minage +2 et accompli la requête secrète Felyne "2 Monoblos !" ou la quête urgente sept étoiles du Hall de rassemblement "Lao-Shan Lung en approche !"

Site de minage +4

Avoir acheté le point de minage +3 et accompli la quête urgente du Hall de rassemblement "Hypno, Hypno !"

Bombe de minage

Avoir accompli la quête urgente quatre étoiles de l'Ancienne du village "Le maître des neiges" ou la quête urgente cinq étoiles du Hall de rassemblement "Gaoren en approche"

Jardin insecte +2

Avoir acheté le jardin insecte +1 et accompli la quête urgente six étoiles de l'Ancienne du village "Etat de crise !" ou la quête urgente cinq étoiles du Hall de rassemblement "Gaoren en approche"

Jardin insecte +3

Avoir acheté le jardin insecte +2 et accompli la requête secrète Felyne "2 Monoblos !" ou la quête urgente sept étoiles du Hall de rassemblement "Lao-Shan Lung en approche !"

Jardin insecte +4

Avoir acheté le jardin insecte +3 et accompli la quête urgente du Hall de rassemblement "Hypno, Hypno !"

Arbre à insectes

Avoir accompli la quête urgente de l'Ancienne ou du Hall de rassemblement "Pouvoir absolu"

Champignarbre +1

Avoir acheté le champignarbre

Champignarbre +2

Avoir acheté le champignarbre + 1

Ruche prototype

Avoir accompli la quête urgente quatre étoiles de l'Ancienne du village "Le maître des neiges" ou la quête urgente cinq étoiles du Hall de rassemblement "Gaoren en approche"

Ruche production

Avoir acheté la ruche prototype

Ruche modifiée

Avoir acheté la ruche production

Bateau Trenya

Avoir accompli la quête urgente de l'Ancienne du village "Ombre dans la neige" ou téléchargement online

Caverne

Avoir accompli la quête urgente de l'Ancienne ou du Hall de rassemblement "Pouvoir absolu"

Stratégies pour chasser les monstres efficacement

Pour chaque monstre de monster hunter, nous vous révélons à présent les parties du corps à frapper en priorité (taille et impact), les éléments auquel il est sensible, et les techniques les plus efficaces pour en venir à bout.

Yian Kut-Ku et Yian Kut-Ku bleu

Taille : ventre, ailes
Impact : tête, ventre, ailes
Eléments : eau, glace, foudre
Techniques : flash, fosse, paralysie (Yian Kut-Ku bleu)

Yian Garuga

Taille : tête

Impact : tête
Eléments : eau, glace
Techniques : flash, paralysie

Hypnocatrice

Taille : tête
Impact : tête
Elément : feu
Techniques : flash, fosse

Cephadrome

Taille : cou, dos, ventre
Impact : cou, ventre
Eléments : glace, eau, foudre
Techniques : bombe sonique, piège à choc

Gypceros et Gypceros violet

Taille : dos, ventre, queue
Impact : tête
Elément : feu
Techniques : fosse, sommeil

Rathalos

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : eau, glace, dragon
Techniques : flash, fosse

Rathalos azur

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : eau, foudre, dragon, glace
Techniques : flash, fosse, poison

Rathalos argenté

Taille : ailes
Impact : ailes
Eléments : eau, foudre
Techniques : flash, fosse, poison

Rathian et Rathian rose

Taille : tête, ventre
Impact : tête, ventre
Eléments : dragon, foudre
Techniques : flash, fosse, poison (Rathian rose)

Rathian Dorée

Taille : ailes
Impact : cou, ventre, ailes
Elément : foudre
Techniques : flash, fosse, poison

Khezu

Taille : cou
Impact : tête
Elément : feu
Techniques : fosse

Khezu rouge

Taille : cou
Impact : tête
Elément : eau
Techniques : fosse

Basarios

Taille : ventre
Impact : ventre
Eléments : dragon, eau
Techniques : paralysie, fosse, sommeil

Gravios

Taille : ventre
Impact : ventre
Eléments : dragon, eau
Techniques : paralysie, fosse, sommeil

Gravios noir

Taille : ventre
Impact : ventre
Elément : eau
Techniques : paralysie, fosse, poison, sommeil

Monoblos et Monoblos blanc

Taille : queue
Impact : cou
Eléments : foudre, glace
Techniques : paralysie, bombe sonique

Diablos et Diablos noir

Taille : queue
Impact : cou
Elément : glace
Techniques : paralysie, bombe sonique, sommeil

Plesioth et Plesioth vert

Taille : ventre
Impact : ventre
Eléments : foudre, feu
Techniques : piège à choc, fosse, bombe sonique

Lavasioth

Taille : ventre, queue
Impact : dos
Elément : eau
Techniques : piège à choc, fosse

Congalala

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : feu, glace
Techniques : flash, fosse

Congalala vert

Taille : queue
Impact : tête
Elément : glace
Techniques : flash, fosse

Blangonga

Taille : tête
Impact : tête
Elément : feu
Techniques : flash, fosse

Blangonga cuivré

Taille : tête
Impact : tête
Elément : glace
Techniques : flash, fosse

Daimyo Hermitaur

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : foudre, feu
Techniques : bombe sonique

Daimyo Hermitaur prune

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : foudre, glace
Techniques : bombe sonique

Shogun Cenataur

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : foudre, glace
Techniques : -

Shogun Cenataur Terre

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : foudre, glace
Techniques : -

Tigrex

Taille : tête
Impact : tête
Elément : foudre
Techniques : flash, fosse, sommeil

Nargacuga

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : feu, foudre
Techniques : flash, bombe sonique pour enrager puis fosse

Rajang

Taille : tête
Impact : tête
Elément : glace
Techniques : flash, fosse

Kirin

Taille : corne
Impact : corne
Eléments : eau, feu
Techniques : sommeil

Akantor

Taille : tête
Impact : tête, cou, ventre
Eléments : dragon, foudre, eau
Techniques : flash

Ucamulbas

Taille : tête
Impact : tête, cou, ventre
Eléments : dragon, foudre, feu
Techniques : flash

Kushala Daora

Taille : tête, cou
Impact : tête, cou, ventre
Eléments : dragon, foudre
Techniques : paralysie, poison

Chameleos

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : dragon, feu
Techniques : flash, bombe sonique

Lunastra

Taille : tête
Impact : tête, ventre
Eléments : dragon, glace
Techniques : flash, paralysie, poison

Teostra

Taille : tête
Impact : ventre
Eléments : dragon, eau
Techniques : flash, paralysie, poison

Lao-shan Lung

Taille : ventre
Impact : ventre
Projectiles et bombes dragon : zone non protégée du dos
Elément : dragon
Techniques : -

Yama Tsukami

Taille : yeux, bouche
Impact : yeux, bouche
Eléments : dragon, glace
Techniques : -

Shen Gaoren

Taille : intérieur de la coquille
Impact : intérieur de la coquille
Eléments : dragon, feu, foudre
Techniques : -

Fatalis

Taille : tête
Impact : tête
Elément : dragon
Techniques : -

Fatalis pourpre

Taille : tête
Impact : tête
Eléments : dragon, feu
Techniques : sommeil

Fatalis blanc

Taille : tête
Impact : tête
Elément : dragon
Techniques : -

Divers

-Le bulldrome est principalement vulnérable à l'élément foudre, le Giadrome au feu, le Velocidrome à tout sauf dragon, le Gendrome à la glace, et le Iodrome à l'eau et à la foudre.

-Le roi Shakalaka et la reine Vespoïd se flashent facilement et sont tous deux vulnérables à l'élément feu.

Monster Hunter Portable 3rd

© Capcom

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉOS À DÉBLOQUER

Vidéo : Introduction

Commencez une nouvelle partie.

Vidéo : Festival

Accomplissez la quête urgente 4 étoiles.

Vidéo : Amatsumagatsuchi

Eliminez Amatsumagatsuchi.

Vidéo : Jinouga

Eliminez ou capturez un Jinouga.

Vidéo : Qurupeco

Eliminez ou capturez un Qurupeco.

Vidéo : Uragaan

Eliminez ou capturez un Uragaan.

Monster Jam : Chaos Urbain

© Activision 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES BONUS

Avenger

Remporter 4 millions de points.

Backwards Bob

Remporter les compétitions Speedster.

Black Stallion

Maximiser la gestion des obstacles durant une sessions Freestyle.

Blue Thunder

Remporter 1 million de points.

Bounty Hunter

Remporter 2 millions de points.

Bulldozer

Remporter 2 750 000 points.

Captain's Curse

Voler sur 160 mètres en Monster Jump.

Destroyer

Remporter 1 500 000 points.

Devistator

Remporter les compétitions Smasher.

El Toro Loco

Gagner 5 points Monster Spectacle durant la course sur London Rails.

Grave Digger (Original)

Remporter les compétition mondiales.

Iron Outlaw

Remporter le Mall Madness en moins de 2 minutes 30.

Jurassic Attack

Faire un Wheel Off durant une course.

King Krunch

Remporter 3 500 000 points.

Monster Mutt Dalmation

Faire plus de 30 000 points de Skill Jump.

Spike Unleashed

Remporter 4 500 000 points.

Spitfire

Réaliser un Double Mid-air Combo.

SUZUKI

Remporter la course Sam Boyd Stadium en moins de 10 secondes.

U.S. Airforce Afterburner

Remporter les compétitions Stuntman.

War Wizard

Sauter chaque tour en mode Eliminator Race.

MotorStorm : Arctic Edge

© Sony / Bigbig Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES SUCCÈS

Bronze Artic Edge

Remporter le bronze ou mieux dans toutes les courses en festival.

Argent Artic Edge

Remporter l'argent ou mieux dans toutes les courses en festival.

Or Artic Edge

Remporter l'or dans toutes les courses en festival.

As du circuit

Remporter toutes les courses standard en festival.

Pilote solo

Remporter toutes les épreuves vitesse en festival.

Tic Tac Boum

Rempoter toutes les épreuves chronomètre en festival.

Premier de la classe

Remporter toutes les épreuves véhicule sur invitation en festival.

Dans la zone

Remporter toutes les épreuves zone sur invitation en festival.

Membre du club

Remporter toutes les épreuves sur invitation en festival.

Sans une égratignure

Remporter au moins le bronze dans une course standard en festival sans accident

Objectif en vue

Remporter l'or dans une course en festival.

Collectionneur

Débloquer tous les badges.

Embauchez-moi !

Battre les 192 temps réalisés par les développeurs en contre-la-montre.

Touriste

Parcourir un total de 500 km.

Long voyage

Parcourir un total de 1000 km.

Tout ça ?!

Parcourir un total de 2000 km.

Victoire explosive

5 victoires en explosion boost.

Feu et fortune

20 victoires en explosion boost.

C'est pas bientôt fini ?

Atteindre un total de 24 heures de jeu.

Effacez vos traces

Déclencher 5 avalanches.

Un pont trop loin

Casser 5 ponts de glace.

Tourner c'est gagner

Vrille de 360° dans un virage relevé.

Voilà mon déjeuner

Vrille de 1080° dans un virage relevé.

Tortue

Remporter une course sans boost.

La bonne époque

Faire un saut d'au moins 200m.

Tactiques de guérilla

Exploser en boost 50 fois.

L'affaire est dans le sac

Personnaliser un véhicule de chaque classe.

Folie furieuse

Faire un boost continu de 700m.

Explorateur arctique

Tous les circuits parcourus.

Parking plein

Tous les véhicules débloqués.

Incognito

Toutes les couleurs débloquées.

Relooking

Premier véhicule personnalisé créé.

Plein les yeux

Tous les bonus multimédia débloqués.

Autre chose ?

Tous les bonus débloqués.

Permis de conduire

Détruire votre véhicule 50 fois.

MTX Mototrax

© Digital Bros / Left Field 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES BONUS

Dans le menu principal, allez dans les options et entrez le code suivant : 2468G0A7

MX vs ATV : On the Edge

© THQ / Rainbow Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans le menu des options, allez dans l'écran des cheats codes et tapez un des codes suivants :

COUCHES	Tous les ATVS
BROKEASAJOKE	1 000 000 de points
MINIMOTO	Toutes les 50CC
BIGBORE	Toutes les 500CC
BRAPP	Débloquer toutes les motos
TOOLAZY	Tous les bonus
WARDROBE	Toutes les tenues
LEADFOOT	Toutes les machines
GOOUTSIDE	Toutes les pistes nationales
NOTMOTO	Toutes les pistes OPEN CLASS
GOINSIDE	Toutes les pistes SUPERCROSS
PITPASS	Toutes les pistes
HUCKIT	Toutes les pistes Freestyle
IAMTOOGOOD	?

N+

© Atari / SilverBirch Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS

A l'écran du contenu à débloquer, maintenez L et R et faites , , , , , , pour débloquer 25 stages supplémentaires.

N.O.V.A. Near Orbit Vanguard Alliance

© Gameloft 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE DIFFICILE

Terminez la campagne solo en Facile ou Normal.

Namco Museum Battle Collection

© Namco 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SHIP SELECTION (FREE PLAY)

Terminez le jeu une fois pour débloquer cette nouvelle option.

Naruto : Ultimate Ninja Heroes

© Namco Bandai / CyberConnect2 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS (MODE HEROES)

Gaara

Terminer la mission Leaf Destruction en Normal.

Gai

Terminer la mission Survival Exercise en Easy.

Itachi

Terminer la mission Atatsuki Returns en Insane.

Jiraiya

Terminer la mission The Legendary Sannin en Hard.

Kisame

Terminer la mission Atatsuki Returns en Insane.

Kakashi

Terminer la mission Survival Exercise en Easy.

Orochimaru

Terminer la mission The Legendary Sannin en Hard.

Tsunade

Terminer la mission The Legendary Sannin en Hard.

COMPÉTENCES D'ÉQUIPES

Formez les équipes suivantes en mode Heroes pour débloquer les compétences correspondantes.

Compétences	Equipes
Akatsuki	Itachi, Kisame
Association of Ninja Thugs	Itachi, Kisame, Orochimaru

Aurora of Legends	Orochimaru, Tsunade, Jiraiya
Author & Fan	Jiraya and Kakashi
Eternal Rivals	Kakashi and Gai
Hard Work United	Lee, Naruto, Hinata
Hidden Spikes	Any Team combo
Hot Blood Master & Student	Guy and Lee
Indonmitable Guts Points x2	Naruto and Jiraiya
Maidens In love	Ino, Sakura, Hinata
Proof of The Existence	Sasuke, Naruto, Gaara
Sharingan to the Max	Sasuke, Itachi, Kakashi
Team Byakugan	Neji and Hinata
Team Genius	Neji, Sasuke, Shikamaru
The Cursed	Orochimaru and Sasuke
Triple Trouble	Naruto, Kiba, Chouji
Uchiwa Clan	Sasuke and Itachi

Naruto : Ultimate Ninja Heroes 2 : The Phantom Fortress

© Namco Bandai / CyberConnect2 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECOND MODE HISTOIRE

Terminer 100 étages de la forteresse en mode Histoire.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Jiraiya

Terminer 100 étages de la forteresse en mode Histoire.
Ou terminer le mode Heroes en difficulté Hard.

Kabuto

Terminer 100 étages de la forteresse en mode Histoire.

Orochimaru

Terminer 100 étages de la forteresse en mode Histoire.
Ou terminer le mode Heroes en difficulté Hard.

Sasuke

Terminer 100 étages de la forteresse en mode Histoire.

Shizune

Terminer 100 étages de la forteresse en mode Histoire.

Tsunade

Terminer 100 étages de la forteresse en mode Histoire.
Ou terminer le mode Heroes en difficulté Hard.

Troisième Hokage

Terminer 30 étages de la forteresse du second mode Histoire.

Kisame

Terminer 30 étages de la forteresse du second mode Histoire.
Ou terminer le mode Heroes en difficulté Insane.

Itachi

Terminer 30 étages de la forteresse du second mode Histoire.
Ou terminer le mode Heroes en difficulté Insane.

EQUIPES DU MODE HEROES

Akatsuki

Itachi and Kisame

Alliance noire

Sasuke, Orochimaru et Kabuto

Amoureuses

Sakura, Ino et Hinata

Association de voyous

Itachi, Kisame et Orochimaru

Auteur et fan

Jiraiya et Kakashi

Bosseurs

Naruto, Hinata et Lee

Clan Uchiha

Sasuke et Itachi

Equipe Byakugan

Neji et Hinata

Equipe Kakashi

Naruto, Sakura et Sasuke

Equipe Sharingan

Itachi, Sasuke et Kakashi

Equipe des génies

Sasuke, Neji et Shikamaru

Eternels rivaux

Kakashi et Gai

Hokage et assistante

Tsunade et Shizune

Jonin de Konoha

Kakashi, Gai et Shizune

Les 3 grands de Konoha

3ème Hokage, Jiraiya et Tsunade

Les Sannin

Jiraiya, Tsunade et Orochimaru

Les guides

3ème Hokage et Tsunade

Les maudits

Orochimaru et Sasuke

Les solitaires

Naruto, Sasuke et Gaara

Maître et disciple

Naruto et Jiraiya

Maître et disciple

Tsunade et Sakura

Ombre du mal

Orochimaru et Kabuto

Sang chaud

Gai et Lee

Trio

Naruto, Kiba et Choji

Naruto : Ultimate Ninja Heroes 3

© Namco Bandai / CyberConnect2 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Voici une liste des différents personnages récupérables pendant le mode Histoire et la manière de les récupérer.

Tsunade

Finir la scène 4 de la première partie de l'Arc 1.

Kakashi Hatake

Finir la scène 5 de la première partie de l'Arc 1.

Hiruko

Finir la scène 2 de la première partie de l'Arc 2.

Deidara

Finir la scène 3 de la première partie de l'Arc 2.

Kisame Hoshigaki

Finir la scène 7 de la première partie de l'Arc 2.

Itachi Uchiha

Finir la scène 3 de la seconde partie de l'Arc 2.

Chiyo

Finir la scène 5 de la seconde partie de l'Arc 2.

Gaï Maïto

Finir la scène finale de la seconde partie de l'Arc 2.

Sasori

Finir la scène 2 de la trosième partie de l'Arc 2.

Sasori (vraie forme)

Finir la scène 3 de la trosième partie de l'Arc 2.

Gaara

Finir la scène finale de la trosième partie de l'Arc 2.

Temari

Finir la scène finale de la trosième partie de l'Arc 2.

Kankuro

Finir la scène finale de la trosième partie de l'Arc 2.

Saï

Finir la scène 4 de la première partie de l'Arc 3.

Yamato

Finir la scène 6 de la première partie de l'Arc 3.

Orochimaru

Finir la scène 2 de la seconde partie de l'Arc 3.

Naruto (transformation 4 queues)

Finir la scène finale de la seconde partie de l'Arc 3.

Kyubi 4 queues

Finir la scène finale de la seconde partie de l'Arc 3.

Kabuto

Finir la scène 5 de la trosième partie de l'Arc 3.

Sasuke Uchiha

Finir la scène 7 de la trosième partie de l'Arc 3.

Shizune

Finir la scène 4 de la première partie de l'Arc 4.

Asuma Sarutobi

Finir la scène 6 de la première partie de l'Arc 4.

Hidan

Finir la scène 8 de la première partie de l'Arc 4.

Kakuzu

Finir la scène 5 de la seconde partie de l'Arc 4.

Kurenai Yuhi

Finir la scène finale de la seconde partie de l'Arc 4.

Konan

Finir la troisième case de mission après la scène finale (branche du haut de l'arbre de sélection des missions) dans la quatrième partie de l'Arc 5.

Pain Shuradô

Finir la première case de combat après la scène finale (branche du milieu de l'arbre de sélection des missions) dans la quatrième partie de l'Arc 5.

Pain Chikushôdô

Finir la deuxième case de combat après la scène finale (branche du milieu de l'arbre de sélection des missions) dans la quatrième partie de l'Arc 5.

Pain Tendô

Finir la troisième case de combat après la scène finale (branche du milieu de l'arbre de sélection des missions) dans la quatrième partie de l'Arc 5.

Jiraiya

Finir la troisième case de mission après la scène finale (branche du bas de l'arbre de sélection des missions) dans la quatrième partie de l'Arc 5.

Suigetsu

Finir la scène 3 de la première partie de l'Arc 6.

Karin

Finir la scène 4 de la première partie de l'Arc 6.

Juugo

Finir la scène 8 de la première partie de l'Arc 6.

Tobi

Finir la scène 2 de la seconde partie de l'Arc 6.

Kabutorochimaru

Finir la troisième case de mission après la scène finale (branche du haut de l'arbre de sélection des missions) dans la troisième partie de l'Arc 7.

Sasuke étudiant

Finir la deuxième case de mission après la scène finale (branche du milieu de l'arbre de sélection des missions) dans la troisième partie de l'Arc 7.

Naruto étudiant

Finir la troisième case de mission après la scène finale (branche du milieu de l'arbre de sélection des missions) dans la troisième partie de l'Arc 7.

Kakashi Hatake jeune

Finir la première case de combat après la scène finale (branche du bas de l'arbre de sélection des missions) dans la troisième partie de l'Arc 7.

Obito Uchiha

Finir la deuxième case de combat après la scène finale (branche du bas de l'arbre de sélection des missions) dans la troisième partie de l'Arc 7.

Yondaime

Finir la troisième case de combat après la scène finale (branche du bas de l'arbre de sélection des missions) dans la troisième partie de l'Arc 7.

LES DIFFÉRENTS SCÉNARII

Voici une liste des différents scénarii déblocables tout au long du jeu. Les scenarii sont représentés par des missions avec un encadrement rouge et ce sont les seules permettant de progresser dans l'histoire.

Débloquer l'arc 2

Il faut d'abord finir l'arc 1.

Débloquer l'arc 3

Il faut d'abord finir l'arc 2.

Débloquer l'arc 4

Il faut d'abord finir l'arc 3.

Débloquer l'arc 5

Il faut d'abord finir l'arc 4.

Débloquer l'arc 6

Il faut d'abord finir l'arc 4.

Débloquer l'arc 7

Il faut d'abord finir l'arc 6 et l'arc 5.

FOND D'ÉCRAN : NARUTO HOKAGE

Allez dans la section des mots de passe et entre le code : **Feu, Buffle, Lièvre, Cheval**.

MOTS DE PASSE (FIGURINES)

Bureau du Hokage	Vent, Lièvre, Dragon, Buffle
Celui qui rôde dans les ténèbres	Foudre, Chien, Tigre, Sanglier
Dieux et anges	Feu, Mouton, Buffle, Tigre
Equipe Asuma	Feu, Chien, Lièvre, Tigre
Equipe Gai	Eau, Chien, Rat, Coq
Equipe Kurenai	Foudre, Serpent, Dragon, Singe
Héritier de la volonté	Eau, Chien, Serpent, Buffle
Les trois du désert	Terre, Coq, Buffle, Serpent
Rivaux	Terre, Mouton, Sanglier, Chien
Vierge innocente	Eau, Serpent, Dragon, Buffle

PERSONNAGES DISPOSANT D'ATTAQUES COOPÉRATIVES

Naruto & Yamato
Sasuke & Naruto
Minato & Kakashi
Jiraya & Naruto
Chiyo & Sakura
Sakura & Tsunade
Asuma & Shikamaru
Guy & Lee
Kakashi & Gaï
Neji & Hinata
Gaara & Kankuro
Sasuke & Orochimaru
Suigetsu & Jugo
Kakuzu & Hidan
Itachi & Kisame
Deidara & Sasori
Deidara & Tobi
Sasuke & Itachi
Kiba & Shino
Asuma & Kurenai
Suigetsu & Sasuke
Shikamaru & Asuma
Hidan & Kakuzu
Gai & Kakashi
Asuma & Kurenai
Tobi & Deidara
Suigetsu & Juugo
Obito & Kakashi Enfant
Naruto Lycéen & Sasuke Lycéen

Sasuke ecolier & Suigetsu
Gaara & Kisame
Itachi & Kisame
Naruto & Sasuke
Sasori Tranformé & Suigetsu
Kakuzu & Sasuke Etudiant
Itachi & Kakashi Enfant
Sasuke & Sasori kazakage
Sasuke & Temari
Kakashi Enfant & Sasori
Itachi & Temari
Kakashi & Sasori transformé
Kakashi & Itachi
Kakashi & Temari
Kakashi & Sasori
Kakashi Enfant & Sasori transformé
Sasuke Etudiant & Temari
Kakashi & Suigetsu
Kakashi Enfant & Suigetsu
Itachi & Sasori
Temari & Sasori en mode Eveil
Temari & Sasori
Temari & Kisame
Sasuke & Kisame
Sasuke Etudiant & Kisame
Kakashi Enfant & Kisame
Sakura & Tsunade
Obito & Sasuke
Obito & Sasuke Etudiant
Obito & Kakashi
Obito & Temari
Obito & Sasori
Sasori & Deidara
Temari & Asuma
Asuma & Sasori
Asuma & Sasuke
Asuma & Kakashi
Asuma & Sasuke Enfant
Asuma & Kakashi Enfant
Kakashi & Minato
Obito & Kisame
Kisame & Asuma
Gaara & Kakashi Enfant
Gaara & Temari
Gaara & Sasuke
Gaara & Sasuke Etudiant
Gaara & Suigetsu
Gaara & Itachi
Gaara & Kakashi
Gaara & Obito
Gaara & Asuma

Naruto Shippuden : Legends : Akatsuki Rising

© Atari / Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE AKATSUKI

Terminez le mode Scénario pour débloquer le mode Akatsuki où les membres de l'Akatsuki seront jouables.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Deidara

Terminer le mode Scénario.

Gaara

Terminer le mode Scénario.

Hoshigaki Kisame

Terminer le mode Scénario.

Kankuro

Terminer le mode Scénario.

Sai

Terminer la mission de rang B intitulée "combat amical".

Sasori (3ème Kazekage)

Terminer le mode Scénario.

Sasori (Hiruko)

Terminer le mode Scénario.

Sasuke

Terminer le mode Akatsuki avec Itachi.

Temari

Terminer le mode Scénario.

Itachi

Terminer le mode Scénario.

ETOILES D'OR (MODE SCÉNARIO)

Chapitre 1	Eliminer tous les ennemis
Chapitre 2	Ne subir aucun dégât
Chapitre 3	Briser toutes les lanternes
Chapitre 4	Ne pas utiliser de ninjutsu
Chapitre 5	N'équiper aucun rouleau
Chapitre 6	N'utiliser aucun objet de soin
Chapitre 7	Gagner en 10 minutes
Chapitre 8	Ne pas utiliser d'objet d'attaque
Chapitre 9	Eliminer 50 ennemis
Chapitre 10	Eliminer 5 ennemis

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Impact

© Namco Bandai / CyberConnect2 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES GÉOCARTES

Géocarte Iruka

Prologue (Le retour) : vous pouvez choisir le niveau de difficulté Facile.

Géocarte Ino

Chapitre 1 (sauvetage) : Si vous l'utilisez près d'un oiseau,un coffre apparait a un certain endroit de la carte.

Géocarte Yamato

Chapitre 2 (retrouvailles) : crée un pont en guise de route.

Géocarte Shino

Chapitre 3 (protection) : vous pouvez trouver des nombres cachés sur la carte du monde.

Géocarte Kakashi

Chapitre 3 (protection) : vous pouvez choisir le niveau de difficulté Difficile.

Géocarte Sai

Chapitre 3 (protection) : marque des routes pour vous permettre de passer.

Géocarte Jûgo

Chapitre 4 (naissance d'Hebi) : retire les blocs de fer qui bloquent votre route.

Géocarte Suigetsu

Chapitre 5 (liens des Uchiwa) : la puissance de l'eau déblaie la terre sur la carte du monde.

Géocarte Orochimaru

Chapitre 6 (Hachibi) : à chaque fois que vous terminez une mission, les coffres que vous avez ouverts réapparaissent dans tous les chapitres

Géocarte Fukasaku et Shima

Chapitre 7 (mémoire de jiraya) : si vous l'utilisez près d'une grenouille, vous pouvez aller instantanément a un endroit donné.

Géocarte Jiraya

Chapitre 7 (mémoire de jiraya) : vous pouvez choisir le niveau de difficulté Super difficile

Géocarte Tenten

Chapitre 8 (histoire de Naruto) : dans les boutiques, le prix des objets chute parfois quand vous faites des achats.

Géocarte Karin

Chapitre final (Le conseil des kage) : vous dit comment briser le sceau.

Géocarte Gaara

Chapitre final (Le conseil des kage) : retire le sable qui bloque votre route.

Géocarte Sasuke

Chapitre final (Le conseil des kage) : si vous avez la géocarte Naruto la clé de la porte finale, son effet est activé (finir la dernière mission du jeu "Le briseur de liens" avec sasuke / celle située en haut)

Géocarte Naruto

Chapitre final (Le conseil des kage) : si vous avez la géocarte Sasuke la clé de la porte finale, son effet est activé (finir la dernière mission du jeu "Le noueur de liens" avec Naruto / celle située en bas)

Contribution de THE-up-in-smoke

PERSONNAGES DU MODE HISTOIRE

Ay (Raikage)

Terminer "Le Raikage mène la charge" en mode Histoire (dernier chapitre)

Danzo Shimura

Terminer "Un combat oeil pour oeil" en mode Histoire (dernier chapitre)

Deidara

Terminer "A la poursuite de Deidara " en mode Histoire (Chapitre 1)

Gaara

Terminer "Akatsuki,premier contact" en mode Histoire (chapitre 1)

Hidan

Terminer "Le génie de Shikamaru" en mode Histoire (Chapitre 3)

Hinata Hyûga

Terminer "Mobilisation à Konoha" en mode Histoire (Chapitre 8)

Itachi

Terminer "Susanô" en mode Histoire (chapitre 5)

Jiraiya

Terminer le chapitre 7 "Mémoire de jiraya" en mode Histoire.

Jiraiya (Mode Ermite)

Terminer la mission "Le village caché de la pluie" en mode Histoire (chapitre 7)

Kakuzu

Terminer "La nouvelle technique de Naruto" en mode Histoire (chapitre 3)

Killer Bee

Terminer "Sasuke vs. Hachibi" en mode Histoire (chapitre 6)

Kisame Hoshigaki

Terminer "A la recherche de Killer Bee en mode Histoire (chapitre final)

Konan

Terminer "Le village caché de la pluie" en mode Histoire (Chapitre 8)

Madara Uchiha

Terminer "Madara passe à l'action" en mode Histoire (dernier chapitre)

Gai Maito

Terminer "Les renforts de l'équipe Kakashi " en mode Histoire (Chapitre 1)

Minato Namikaze

Terminer "Les conséquences de la rage" en mode Histoire (chapitre 8)

Naruto (Mode Ermite)

Terminer "Un nouveau pouvoir" en mode Histoire (chapitre 8)

Pain (Tendo)

Terminer "Le chemin de la paix" en mode Histoire (Chapitre 8)

Rock Lee

Terminer "La barrière à 5 sceaux" en mode Histoire (chapitre 1)

Sakura Haruno

Terminer "La mise à l'épreuve" en mode Histoire (prologue)

Sasori

Terminer "Le maitre marionnettiste" en mode Histoire (chapitre 1)

Sasuke (habit noir)

Terminer "L'Ombre d'Itachi" en mode Histoire (chapitre 5)

Sasuke (Hebi)

Terminer "Sasuke et Orochimaru" en mode Histoire (chapitre 4)

Sasuke (Taka)

Terminer "Infiltration au village des Nuages" en mode Histoire (Chapitre 6)

Shikamaru

Terminer "Le pressentiment d'une rencontre " en mode Histoire (chapitre 3)

Contribution de THE-up-in-smoke

FONDS D'ÉCRAN PSP

A chaque fois que vous terminez 20 missions avec un personnage en particulier, vous débloquez un nouveau fond d'écran pour la PSP. Le dernier ne se débloque que si vous terminez le mode Histoire à 100%.

TROUVER LA CIBLE DU CHAPITRE HACHIBI

Pour localiser cette cible, vous devez vous rendre au point vert sans croiser d'ennemis. Pour cela, attendez que Karin vous indique leur emplacement et, lorsque vous avez battu les ennemis devant la barrière, dirigez-vous vers le point vert en évitant tous les cercles rouges. Lorsque vous serez à proximité, la cible apparaîtra.

Naruto Shippuden Kizuna Drive

© Namco Bandai 2011

TOUS LES PERSONNAGES

Chôji

Terminer le chapitre 3.

Hinata

Terminer le chapitre 5.

Ino

Terminer le chapitre 3.

Itachi

Réussir la mission contre Shukaku et The Nine Tails avec le rang SS.

Jûgo

Terminer le mode Scénario.

Kakashi

Disponible dès le début du jeu.

Karin

Terminer le mode Scénario.

Naruto (Orbe Tourbillonnant Géant)

Disponible dès le début du jeu.

Naruto (Orbe Shuriken)

Obtenir le rouleau n°14 dans le Mode Scénario.

Neji

Terminer le chapitre 5.

Rock Lee

Terminer le chapitre 5.

Sai

Terminer le chapitre 2.

Sakura

Disponible dès le début du jeu.

Sasuke

Terminer le mode Scénario.

Shikamaru

Disponible dès le début du jeu.

Suigetsu

Terminer le mode Scénario.

Yamato

Terminer le chapitre 3.

DÉBLOQUER LES MISSIONS DE RANGS SS ET SSS

Terminer toutes les missions de rang S pour débloquer les missions de rang SS

Terminer toutes les missions de rang SS pour débloquer les missions de rang SSS.

NBA 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES ET MAILLOTS CACHÉS

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

`2kchina`	Equipe 2K Sports Chine
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`eydonscar`	Maillots supplémentaires
`payrespect`	ABA ball
`nba2k`	Equipe des développeurs
`vcteam`	Equipe de design
`wasshcicsl`	Hardwood Classic
`ycprtii`	Blazers "Rip City"

NBA 2K11

© 2K Sports / Visual Concepts 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

`agsntrccai`	Uniforme Bobcats Nascar Racing
`aifnaatccv`	Uniforme Cavs Cavfanatic
`asrdirmga`	Uniforme Hornets Mardi Gras
`eydonscar`	Uniforme Secondary Road (Grizzlies, Hawks, Mavs & Rockets)
`payrespect`	ABA Ball
`riiasgerh`	Uniforme St Patrick (Bulls, Celtics, Knicks & Raptors)
`wasshcicsl`	Uniforme Hardwood Classics
`ycprtii`	Uniforme Trail Blazers Rip City

CODES

Ces codes sont à saisir depuis le menu Codes de la section Bonus.

2Ksports	Débloquer l'équipe 2K Sports
2kchina	Débloquer l'équipe 2K China
icanbe23	Débloquer le mode "MJ: Creating a Legend"
payrespect	Jouer avec les ballons ABA
ronoilnm	Débloquer les maillors secondaires (Orlando, New Orleans & Minnesota)
vcteam	Débloquer l'équipe des Visual Concepts
wydololoh	Débloquer les maillots 2011 All-Star

NBA Ballers : Rebound

© Midway 2006

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces manipulations doivent être effectuées sur l'écran "Todays Episode", avant que le jeu ne commence. Le premier nombre indique le nombre de fois que vous devez appuyer sur , le deuxième sur et le dernier sur . Actionnez ensuite le stick analogique dans n'importe quelle direction pour activer la triche.

`1-3-4`	Mode grosse tête
`1-2-4`	Activer le Super Block
`5-1-2`	Mouvements extra
`5-5-7`	Jouer un agent
`5-3-7`	Jouer un businessman A
`5-2-7`	Jouer un businessman B
`5-6-7`	Jouer un coach
`5-4-7`	Jouer une secrétaire
`4-2-5`	Mode Pygmy
`3-0-0`	Mouvements aléatoires
`3-1-5`	Super Push
`0-1-2`	Voir le pourcentage de shot

NBA Live 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SUPER DUNK

Utilisez le distributeur de Sprite à l'académie NBA et entrez le code **SPRITESLAM** pour débloquer le mode Super Dunk.

NBA Live 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

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

`adaodqauieints1`	Adidas Equations
`andsicdsmatdnsr`	TS Supernatural Commanders
`aoieuchrahelgn`	Nike Huarache Legions
`aondsuilyjrspxt`	Jordan Sixty Pluses
`ard8siscdnatstr`	TS Supernatural Creators
`atciadsstsdhecf`	TS Creators Adidas
`ceobdabacarstcy`	Lot de maillots Charlotte Bobcats 2009/2010
`emlarmeoo6ajdsn`	Jordan Melo M6s
`epfnozaeminolki`	Nike Zoom Flip'Ns
`hdogdrawhoticns`	Hardwood Classics Nights
`iaporcdian3ejis`	Jordan CP3 III
`kk2tesaosepinrd`	Nike KD 2s
`ndnba1rooaesdc0`	Lot de maillots alternatifs
`nishrag1rosmad0`	Lot de maillots New Orleans Hornets 2009/2010

NBA Street : Showdown

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

1er trophée
Terminez le mode "King of the Courts".

2ème trophée
Gagnez 30 parties "Quick Play".

3ème trophée
Passez le lvl 17 du mini-jeu Arcade Shootout et le lvl 13 du mini-jeu Shot Block.

4ème trophée
Obtenez les 3 autres trophées.

NCAA Football 07

© Electronic Arts / EA Sports

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Fumble	2004 All-Americans #273
EA Sports	Cuffed #206
Heisman	Jumbalaya #211
NCAA	Stiffed #222
Football	Take Your Time #224
Fight	Texas Tech #160

Equipes "All time" :

Roll Tide	Alabama
Woopigsooie	Arkansas
War Eagle	Auburn
Glory	Colorado
Uprising	Florida State
Great To Be	Florida
On Iowa	Iowa
Victory	Kansas State
Geaux Tigers	LSU
Raising Cane	Miami
Go Blue	Michigan
Hail State	Mississippi State
Go Big Red	Nebraska
Golden Domer	Notre Dame
Killer Nuts	Ohio State
Go Pokes	Oklahoma State
Boomer	Oklahoma
Quack Attack	Oregon
We Are	Penn State
Boiler Up	Purdue
Orange Crush	Syracuse
Big Orange	Tennessee
Gig Em	Texas A&M
Hook Em	Texas
Fight On	USC
Wahoos	Virginia

Need for Speed : Most Wanted 5-1-0

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Débloquer toutes les voitures de flics
Entrez **!get-set** comme nom de profil.

100 000 dollars
Entrez **!bacon** comme nom de profil.

Débloquer tous les upgrades
Entrez **mr.blonde** (ou **!m r. blonde** avec les espaces et le point d'exclamation) comme nom de profil.

VOITURES À DÉBLOQUER

Carrera 4S	Battez Ming
Carrera GT	Battez Toru Sato
Corvette	Battez Kamikaze
Eclipse	Battez Big Lou
Ford GT	Battez JV
Gallardo	Battez Webster
Lancer & WRX STI	Battez Earl
M3 GTR 1	Battez Ronnie
M3 GTR 2	Battez Razor
Mustang GT	Battez Baron
RX-8	Battez Izzy
TT	Battez Jewels

Need for Speed Shift

© Electronic Arts / Slightly Mad Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES BONUS

Acura NSX

Gagner contre Ray.

Honda S2000

Gagner contre Karol Monroe.

Mitsubishi Lancer Evolution

Gagner contre Rod Cruzz.

BMW M3 EY6

Gagner contre Marc Demarcher.

Dodge Viper SRT10

Gagner contre Nate Denver.

Porsche 911 GT3 RS

Gagner contre Aya Vaques.

Need for Speed Undercover

© Electronic Arts / EA Black Box 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES SECRETS

1967 Ford Mustang

Remporter au moins 12 000 points.

Chrysler 300C

Remporter au moins 95 000 points.

Dodge Charger SRT-8

Remporter au moins 95 000 points.

Ford Mustang GT

Remporter au moins 95 000 points.

Lotus Elise

Remporter au moins 134 500 points.

Mazda RX-7

Remporter au moins 134 500 points.

Mazda RX-8

Remporter au moins 42 500 points.

Pontiac Solstice GXP

Remporter au moins 12 000 points.

Toyota Supra

Remporter au moins 134 500 points.

Volkswagen Golf GTi

Remporter au moins 42 500 points.

VÉHICULES DE POLICE

En mode Carrière, complétez les défis du mode Be The Cop pour débloquer des véhicules de police destinés au mode Quick Play.

Dodge Charger SRT-8

Réussir le défi "Clean Up" du mode Carrière.

Ford Mustang GT

Réussir le défi "Five-0" du mode Carrière.

Lamborghini Gallardo

Réussir le défi "Turn Up The Heat" du mode Carrière.

Mitsubishi Lancer Evolution IX

Réussir le défi "Crowd Control" du mode Carrière.

Porsche 911 GT2

Réussir le défi "SWAT" du mode Carrière.

DÉFIS HOT CAR (QUICK PLAY)

The Stunt (Ford GT)

Réussir le défi Hot Car "The Stunt" en mode Carrière pour le débloquer en Quick Play.

Deep Water (Mazda RX-8)

Réussir le défi Hot Car "Deep Water" en mode Carrière pour le débloquer en Quick Play.

Drawbridge (Porsche 911 GT2)

Réussir le défi Hot Car "Drawbridge" en mode Carrière pour le débloquer en Quick Play.

Decoy (Mercedes-Benz SL65 AMG)

Réussir le défi Hot Car "Decoy" en mode Carrière pour le débloquer en Quick Play.

Versus (Dodge Viper SRT-10)

Réussir le défi Hot Car "Versus" en mode Carrière pour le débloquer en Quick Play.

Redline (Lamborghini Gallardo)

Réussir le défi Hot Car "Redline" en mode Carrière pour le débloquer en Quick Play.

Hornet's Nest (Aston Martin DB9)

Réussir le défi Hot Car "Hornet's Nest" en mode Carrière pour le débloquer en Quick Play.

Betrayed (Porsche 911 GT2)

Réussir le défi Hot Car "Betrayed" en mode Carrière pour le débloquer en Quick Play.

CHEAT CODES

`S1D3K1CK`	Recevoir la somme de 15000$
`%%$3/"`	Recevoir la somme de 10000$
`-KJ3=E`	Débloquer la voiture bonus de Need for Speed.com la Lotus Elise
`0;5M2;`	Débloquer la Lexus ISF au format miniature
`?P:COL`	Débloquer la Nissan 240SX (S13)
`!2ODBJ:`	Débloquer la Wolkswagen R32 au format miniature
`)B7@B=`	Débloquer la BMW M3 E92
`>8P:I;`	Débloquer la Porsche 911 Turbo
`NeedForSpeedShelbyTerlingua`	Débloquer la Shelby Terlingua
`"90=*6@`	Débloquer la Nissan GT-R (R35) au format miniature (version police)
`d5dviyrlgn`	Débloquer la Pontiac GTO au format miniature
`!C6;C>E`	Débloquer la Dodge Viper SRT10 au format miniature
`2<?P;G`	Débloquer la Mitsubishi Lancer EVOLUTION au format miniature
`qlcukc4bqm`	Débloquer la Dodge Charger R/T au format miniature

Need for Speed Underground Rivals

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES DES BOSS

Lorsque vous participez à des défis qualifiés de "Boss Race", il vous suffit de les remporter en difficulté "gold" pour obtenir le véhicule de votre adversaire. Il apparaîtra dans le Pocket Garage et vous pourrez le piloter dans n'importe quel défi. En voici d'ailleurs la liste :

1969 Dodge Charger

Gagnez la course contre ce véhicule en niveau Coupe du défi Boss-Race correspondant en utilisant une voiture japonaise

Chevrolet Corvette Z06

Gagnez la course contre ce véhicule en niveau Trophée du défi Boss-Race correspondant en utilisant une voiture japonaise

Nissan Skyline R34 GTR

Gagnez la course contre ce véhicule en niveau Trophée du défi Boss-Race correspondant en utilisant une voiture américaine

Subaru Impreza WRX STi

Gagnez la course contre ce véhicule en niveau Coupe du défi Boss-Race correspondant en utilisant une voiture américaine

ELÉMENTS BONUS

Terminez la dernière course d'une série avec la médaille d'or.

MUSIC TEST

Pour réécouter les musiques du jeu, allez sur le menu principal dans "EA Games Pocket Trax" et sélectionnez la piste de votre choix.

LISTE DES VÉHICULES

Volkswagen Golf GTI 2.0L	$22,000
Ford Focus ZX3	$18,000
Mazda Miata MX-5	$19,000
Dodge Neon	$17,000
Nissan Sentra SE-R SPEC-V	$21,000
Toyota Celica GT-S	$23,000
Nissan 240SX	$30,000
Mitsubishi Eclipse GSX	$32,000
Mazda RX-7	$34,000
Mazda RX-8	$48,000
Pontiac GTO	$46,000
Subaru WRX STi	$46,000
1969 Dodge Charger	$44,000
Toyota Supra	$52,000
Nissan 350Z	$54,000
Mitsubishi Lancer	$51,000
Ford SVT Mustang Cobra R	$56,000
1967 Ford Mustang	$65,000
Nissan Skyline R34 GTR	$70,000
Chevrolet Corvette Z06	$72,000

NFL Street 2 : Unleashed

© EA Sports / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer en respectant les majuscules

Divers

`GlueHands`	Pas de maladresse
`GreasedPig`	Toujours des maladresses
`MagnetHands`	Catch au maximum
`NozBoost`	Turbo illimité
`XxGBCraZ`	10x GameBreaker
`GottaBDShoes`	Vitesse maximale
`BlastTackle`	Tacle au max
`BIGSmash`	Joueurs plus grands

Equipes

`WAEFSCT`	AFC West All-Stars
`EAASFSCT`	AFC East All-Stars
`NAOFRCTH`	AFC North All-Stars
`SAOFUCTH`	AFC South All-Stars
`ENASFSCT`	NFC West All-Stars
`NNOFRCTH`	NFC East All-Stars
`SNOFUCTH`	NFC South All-Stars
`NNAS66784`	NFC North All-Stars
`EAField`	EA Field
`Reebok`	Team Reebok
`TeamXzibit`	Team Xzibit
`str2mkryz`	Gridiron et NFL Legends team

NFL Street 3

© EA Sports / Buzz Monkey Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ÉQUIPES

Vous devez battre les équipes listées ici en mode Respect The Street pour débloquer les équipes AFC et NFC All-Star.

AFC East	Battre les Patriots, Jets, Bills et Dolphins
AFC North	Battre les Ravens, Bengals, Steelers et Browns
AFC South	Battre les Colts, Jaguars, Titans et Texans
AFC West	Battre les Chargers, Cheifs, Broncos et Raiders
NFC East	Battre les Cowboys, Giants, Eagles et Redskins
NFC North	Battre les Bears, Vikings, Packers et Lions
NFC South	Battre les Saints, Panthers, Falcons et Buccaneers
NFC West	Battre les Seahawks, 49ers, Rams et Cardinals
NFL Legends	Terminer le mode Respect The Street

No Heroes Allowed

© SCEJ

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES PIOCHES

Pioche : "The Waterstarter"

Trouver 4 orbes de dragon.

Pioche : "The Pathfinder 6000"

Trouver 8 orbes de dragon.

Pioche : "The Snoozerator"

Trouver 13 orbes de dragon.

Pioche : "The Snacker Whacker"

Trouver 19 orbes de dragon.

Pioche : "The Sneaky Peeker"

Sélectionnez "The Power of One" et choisissez une sauvegarde du jeu What Did I Do to Deserve This, My Lord!? terminé à 100% !

Obscure : The Aftermath

© Playlogic International / Hydravision 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

L'université

Après la scène d'introduction, vous vous retrouvez en compagnie de Meï et Corey dans la chambre de ce dernier. Commencez par sortir pour atterrir dans le couloir. Ceci étant fait, tournez-vous, ouvrez la porte se trouvant derrière vous et, dans les toilettes, allez ouvrir le robinet se trouvant de l'autre côté de la pièce pour connaître le numéro de la chambre de Sven. Ressortez, avancez jusqu'au bout du couloir puis, tournez à droite pour vous retrouver dans un nouveau couloir de l'université. Tournez ensuite à droite, avancez un peu et ouvrez la porte numéro 200 se trouvant sur votre gauche pour déclencher une cinématique.

Le bad-trip

Après la cinématique vous vous retrouvez de nouveau en compagnie de Corey. Pour commencer, avancez et récupérez la batte de base-ball se trouvant sur le sol. Continuez jusqu'aux portes du cimetière (vous verrez Meï se réveiller) puis, entrez et fracassez avec votre batte tous les mannequins vous bloquant le passage. Au bout de ce chemin morbide se trouve une échelle que vous devez emprunter. Une fois en bas, avancez le long de l'immense couloir pour vous retrouver dans un autre couloir légèrement différent. Avancez au bout de ce dernier et observez la fleur se trouvant devant vous. Deux gros monstres (que nous appellerons dans cette solution hommes-arbres) ainsi que plusieurs créatures un peu plus petites (les Progénitures) vous attaqueront.

Vous pouvez résister de la meilleure manière que vous le pouvez mais il est prévu que Meï meurt dans cette scène et ce, pour achever le bad-trip. Vous vous réveillez ensuite dans les toilettes. Sortez, avancez un peu dans le couloir et tournez à droite pour ouvrir la seule porte pouvant être ouverte dans la zone. Une fois dans les escaliers avancez pour enclencher une cinématique puis, montez d'un étage, tournez à droite et sortez par la fenêtre ouverte. Ensuite, tournez sur votre droite, accrochez-vous à la corniche, et une fois que vous l'aurez parcourue lâchez-la et rentrez de nouveau dans l'université par la seconde fenêtre ouverte. Commencez par descendre d'un étage et ouvrez la porte se trouvant en face des escaliers puis, allez jusqu'au bout du couloir, tournez à gauche et ouvrez la porte numéro 117 pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

La confrérie

Avec Amy et Kenny

Vous voici devant le bâtiment de la Delta Thêta Gamma. Dépassez les deux statues de Richard Zalino, tournez à gauche et passez par le petit portail se trouvant dans un grand mur de pierres. Ensuite, ramassez la crosse de hockey se trouvant sous une lanterne et placez-la dans l'inventaire d'un de vos deux personnages. Prenez ensuite Kenny, dirigez-vous vers le bout de la cour et tirez la caisse jusqu'au petit porche se trouvant sur votre droite (des rondins de bois on été déposés en dessous). Ceci étant fait, faites monter vos deux personnages sur le toit (vous devez incarner simultanément Amy et Kenny). Continuez ensuite jusqu'à découvrir une petite terrasse. Eclatez la vitre de la fenêtre se trouvant sur votre droite à l'aide de votre crosse de hockey et entrez dans le bâtiment. Après la cinématique vous vous retrouvez dans un petit bureau. Commencez par prendre le club de golf près de la première étagère, puis, contournez-la et faites faire la courte échelle à Amy pour récupérer une petite clé. Incarnez ensuite Amy et dirigez-vous vers le petit bureau de la bibliothèque. Inspectez-le, notez le code qui a été révélé (1873) et sortez par la porte se trouvant sur votre gauche. Après l'animation scénaristique, tournez-vous et cassez la vitre de la vitrine pour trouver une nouvelle petite clé.

Avancez ensuite jusqu'au bout du couloir, éclatez la vitre de la porte se trouvant à gauche et ouvrez-la pour vous retrouver dans la salle de billard de la confrérie. Commencez par aller près du mur de gauche pour trouver un coffre-fort avec clavier numérique. Inscrivez-y le code trouvé sur le bureau puis prenez le pistolet se trouvant à l'intérieur. Après avoir fait ceci, sauvegardez à l'aide de l'énorme fleur noire collée au mur près du bar et sortez. Dans le couloir, vous allez vous faire attaquer par un nouveau monstre (que nous appellerons Ogre dans la suite de cette solution). Tuez-le et récupérez la clé se trouvant près de son coeur. Ensuite, allez ouvrir la porte se trouvant à l'autre bout du couloir avec l'aide de cette clé. Commencez par descendre les escaliers puis, dans le hall, récupérez les munitions se trouvant sur le petit banc et passez par la porte se trouvant en face de vous. Tuez à présent les deux nouveaux monstres s'attaquant à vous (les Béliers) et récupérez la petite clé se trouvant dans la vitrine sur votre gauche. Sachant que vous possédez désormais les trois petites clés, allez à l'autre bout de la pièce et récupérez le stun-gun disponible dans le coffre. Tournez-vous ensuite et ramassez la trousse de soin se trouvant par terre derrière vous. Cette action va déclencher l'arrivée d'un ogre, tuez-le et passez par la porte en métal se trouvant dans la pièce d'où il est apparu (note : vous pouvez recharger votre stun-gun à l'aide du compteur électrique accroché au mur). Après une (nouvelle) découverte macabre, fouillez la cuisine pour récupérer une trousse de soin.

Incarnez Amy et approchez-vous de la petite table en face du cadavre de la jeune femme et examinez les papiers éparpillés pour vous retrouver face à un petit puzzle. Normalement, il ne devrait pas vous poser de problème. Commencez par les bords est la seule technique que l'on puisse vous donner ici. Une fois que vous aurez fini, retournez dans le hall (attention aux deux béliers de la salle du coffre) et continuez d'avancer jusqu'au bout du couloir se trouvant à droite des escaliers. Arrivé au bout, fracassez les chaises vous bloquant l'accès et entrez dans la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, commencez par tuer les progénitures puis, à l'aide du document reconstitué dans la cuisine, résolvez l'énigme des étagères sur rails (pensez à incarner Kenny auparavant car lui seul a la force de les déplacer).

Pour simplifier, nous allons nommer les lettres grecques par les figures géométriques qu'elles pourraient représenter :

- Le triangle doit se trouver en haut à gauche.
- Le cercle doit se trouver en bas au milieu.
- Le moitié de carré doit se trouver en bas à droite.

Quand vous aurez fait ceci, une petite cinématique va se déclencher, vous montrant que l'étage supérieur est désormais accessible grâce à un petit escalier métallique. Montez-y et avancez pour trouver une porte. Ouvrez-la et continuez jusqu'à une nouvelle porte pour déclencher une cinématique.

Avec Meï et Corey

Avancez sur le chemin et ramassez la crosse de hockey et la batte de base-ball. Prenez ensuite Meï et allez utiliser votre PAD sur le petit boîtier se trouvant à côté de la porte de la confrérie. Pour ouvrir cette dernière, il va falloir que vous trouviez le nom d'une célébrité. Inscrivez " Mozart " et vous pourrez rentrer. Une fois à l'intérieur, commencez par monter à l'étage et, toujours avec Meï, allez pirater la porte se trouvant juste en face de la vitrine que vous avez cassée avec Amy et Kenny quelques minutes plus tôt.
Cette fois le code à entrer est " Picasso ". Fouillez la pièce pour récupérer une trousse de soin et un chargeur de 9 mm (un compteur pour recharger le stun-gun est également disponible mais il ne vous sert à rien étant donné que vous ne possédez plus cette arme pour le moment). Ceci étant fait, redescendez dans le hall et rejoignez la bibliothèque de la confrérie. A l'intérieur, incarnez Corey et accrochez-vous au sol du second étage à l'endroit où se trouvait l'escalier métallique quand vous êtes venu pour la première fois. Aidez Meï à monter et, après avoir tué le bélier vous bloquant le passage, sortez sur le balcon. Traversez-le et empruntez la porte se trouvant au bout pour vous retrouver dans une nouvelle bibliothèque. Commencez par prendre le chargeur de 9mm se trouvant sur le bureau puis, traversez la pièce, tuez les progénitures, et sortez par la petite porte en bois se trouvant sur la droite.

Descendez ensuite les escaliers en pierres se trouvant devant vous. Après la cinématique vous recevrez une seringue vous permettant de créer des sérums à partir du liquide contenu dans le coeur des ennemis que vous tuerez. Prenez Kenny et Corey (pensez à répartir vos nouvelles armes), sauvegardez et montez le second escalier de la cour se trouvant en face de celui que vous avez emprunté pour venir. Incarnez Kenny et déplacez l'immense pot de fleur vous barrant le passage. Continuez sur le balcon et passez la porte pour atterrir dans le gymnase. Vous voici face à un moment assez compliqué du jeu. Commencez par incarner Corey et prenez place derrière le projecteur se trouvant près de la platine. Ceci étant fait concentrez le faisceau de la lampe sur la caisse noire sur la gauche de la salle. Cela aura

pour effet de faire disparaître l'obscurité l'entourant. Ensuite, prenez Kenny, descendez et tirez la caisse près du bar. Faites attention, des béliers viendront vous attaquer. Vous pouvez si vous le désirez les tuer mais cela utiliserait pas mal de vos précieuses munitions. Histoire d'amener la caisse à bon port sans perdre de vie, alternez entre Corey et Kenny pour concentrer la luminosité du projecteur sur les béliers et leur faire prendre un peu de distance (montez sur la caisse lorsque vous ne dirigez pas Kenny). Une fois la caisse sous le bar, faites très rapidement venir Corey sur la caisse, puis à l'aide de ses talents d'acrobate faites-le monter sur le dessus du bar. Faites-le prendre place derrière le projecteur s'y trouvant et concentrez votre faisceau lumineux sur la porte entourée d'obscurité. Une fois cette dernière clean prenez Kenny et courez l'ouvrir pour vous échapper tous les deux de cet enfer. Une fois dehors, reprenez votre souffle puis après avoir ramassé les munitions de 9mm, sauvegardez si vous le désirez. Ouvrez la porte en fer forgé puis, dans la cour, avancez sur la gauche et passez par le petit portail pour déclencher une cinématique et finir le niveau.

La forêt

Vous voici avec Amy et Corey. Avancez le long du sentier pour atteindre la route. Passez ensuite par la barrière défoncée et prenez le chemin de gauche. Abattez l'ogre vous attaquant, puis, après avoir drainé une partie de sérum depuis son coeur à l'aide de votre seringue, ramassez la boisson énergétique sur le sol et revenez à l'embranchement pour prendre le chemin de droite. Eliminez les béliers vous y attendant puis continuez votre progression jusqu'à un ravin ou une cinématiquese déclenchera. Une fois celle-ci terminée, des béliers et un ogre vous attaqueront. Après leur avoir réglé leur compte, avancez jusqu'à un poteau électrique. Le chemin de gauche étant bloqué par un tronc d'arbre prenez celui de droite. Ramassez la tronçonneuse sur les bûches puis après avoir rechargé votre barre d'énergie au poteau électrifié (la barre est d'ailleurs commune au stun-gun et à la tronçonneuse) utilisez-la pour découper le tronc d'arbre vous barrant le chemin. Avancez un peu puis, à l'aide des compétences d'Amy, inspectez le journal se trouvant sur la gauche du chemin. Continuez ensuite votre progression dans la forêt jusqu'à atteindre un petit pont. Ramassez la trousse de premiers secours sur la gauche puis traversez le pont et allez récupérer le fusil à pompe près de la voiture de Corey. Cette action déclenchera l'attaque de deux ogres. Après les avoir abattus, avancez près du mur en pierres et, la porte étant fermée, passez par la fissure de droite. Sauvegardez grâce à la plante sur le mur puis avancez sur le sentier jusqu'à déclencher une cinématique. Par la suite, deux nouveaux monstres (les volants) vous attaqueront. Occupez-vous d'eux puis avancez un peu pour arriver à un embranchement.

Prenez celui de gauche, tuez les progénitures vous y attendant puis à l'aide du poteau électrique, rechargez votre tronçonneuse. Revenez à l'embranchement, abattez les volants puis prenez le chemin de droite et utilisez votre tronçonneuse pour découper le tronc d'arbre vous bloquant le passage (vous pouvez ensuite retourner au poteau recharger vos armes électriques si vous le désirez). Ceci étant fait, avancez jusqu'à un mur de briques puis passez par la fissure pour vous retrouver sur le parking de l'hôpital. Détruisez les caisses s'y trouvant pour acquérir une trousse de soins et un chargeur de 9mm puis incarnez Corey accrochez-vous au mur éclairé par les phares de l'ambulance. Hissez-vous puis montez sur le générateur de droite. Accrochez-vous ensuite au rebord de droite et progressez le long des rebords. Faites attention, des volants vous attaqueront et vous feront tomber. Abattez-les puis remontez et poursuivez votre progression, jusqu'à atteindre une fenêtre ouverte. Avant d'y passer, descendez par le trou se trouvant dans le local en tôle et ouvrez la porte à Amy. Après l'avoir hissé sur le toit avec vous, passez par la fenêtre ouverte pour déclencher une cinématique et changer de chapitre.

Sauver Jun

Vous voici en compagnie de Meï et de Sven. Commencez par aller sauvegarder à l'aide de la plante se trouvant à gauche prés de l'entrée de l'université. La porte étant fermée, traversez le parc, empruntez le chemin de gauche puis abaissez le levier sur le mur de droite pour ouvrir le grillage. Avancez tout droit et descendez un peu la pente pour qu'une barre de vie apparaisse. C'est la barre de Jun, celle-ci descendant à grande vitesse, il va falloir lui porter secours rapidement. Prenez contrôle de Sven, puis montez sur le rebord de droite et poussez la caisse vers les marches de l'escalier. Montez ensuite dessus, tournez-vous, grimpez sur le toit en tôle et cassez la vitre pour entrer dans la fac. Ramassez les munitions de 9mm sur le comptoir du bar puis occupez-vous des monstres se trouvant dans le hall et montez les escaliers de droite (si vous en avez besoin, détruisez la vitre du distributeur de sodas pour ramasser la boisson énergisante s'y trouvant). Incarnez Meï et piratez la porte de gauche en y inscrivant le nom de " Freud " (des volants vous attaqueront mais Sven devrait vous défendre). Une fois derrière la porte, ramassez les munitions de 9mm

sur la boîte en carton puis montez les escaliers. Incarnez alors Sven puis déplacez le distributeur de sodas vous bloquant l'accès à la porte. Prenez maintenant le couloir de gauche puis allez ouvrir la double-porte au fond pour enclencher une cinématique. Si vous avez été trop lent, Jun mourra et vous aurez simplement à tuer l'ogre pour déclencher une cinématique et passer au chapitre suivant. En revanche, si vous avez été assez rapide, vous allez vous retrouver face à l'ogre tenant Jun mais cette fois vous pourrez changer les choses au cour d'une petite séquence de jeu bonus.

Séquence bonus

Tirez sur le monstre pour qu'il balance Jun par la fenêtre puis occupez-vous de lui et redescendez dans le hall de l'université (pensez à prendre la boisson se trouvant dans le distributeur des dortoirs). Approchez-vous à présent des écrans de contrôle de droite, derrière le bureau, pour avoir une vision caméra de la cave dans laquelle la soeur de Meï se trouve. Vous allez maintenant devoir diriger Jun en réglant la netteté de l'image. Avancez dans le couloir, ramassez la batte cloutée et passez par la seule porte ouverte. Un ogre se trouvant derrière, prenez rapidement le chemin à la gauche de Jun, puis utilisez votre batte pour dégagez le passage. En faisant attention aux volants continuez votre progression, ouvrez les portes, détruisez les planches et ce, jusqu'à ce que la visibilité redevienne normale. Passez par la porte en face de vous, prenez ensuite celle de droite, puis avancez jusqu'au compteur électrique et utilisez-le pour déclencher une cinématique. Vous voici de nouveau en compagnie de Meï et de Sven. Passez par la porte se trouvant à côté de vous, descendez les escaliers et passez par la porte pour vous retrouver dans la cave. Prenez la batte cloutée sur votre gauche testez-la sur le bélier vous attaquant. Empruntez le couloir de gauche puis déplacez les caisses vous barrant le chemin à l'aide de Sven. Eliminez les béliers vous attendant derrière, puis passez par la porte de droite, avancez un peu dans le couloir pour déclencher une cinématique et clore le chapitre.

L'Hôpital

Vous revoici aux commandes de Corey et d'Amy. Brisez la vitre de la porte de gauche puis empruntez-la pour déclencher une cinématique. Approchez-vous maintenant des écrans de contrôle et interagissez avec pour ouvrir la porte du labo. Occupez-vous des ennemis qui vous attaqueront puis allez récupérer la carte du docteur Herbert West sur le scanner du labo. Prenez ensuite la clé derrière le mur défoncé par un des monstres puis revenez dans le couloir. Passez par la porte automatique de gauche, pour arriver dans une salle de repos. Après avoir pris connaissance du rapport des médecins sur le bureau de gauche allez faire la courte échelle à Amy pour chopper la clé se trouvant en haut des casiers puis contournez-les pour prendre les munitions de 9mm se trouvant à l'intérieur. Contrôlez ensuite Amy et résolvez le petit puzzle sur la table derrière vous (Corey vous protègera) pour obtenir le code de la troisième porte du couloir. Ressortez et inscrivez-y 0108 pour accéder à un nouveau couloir. Occupez-vous en premier lieu des béliers vous attaquant puis fouillez le couloir pour trouver des munitions de fusil à pompe et un document (vous pourrez aussi recharger vos armes électriques). Passez maintenant par la première porte de gauche pour vous retrouver dans une chambre apparemment vide. Poussez tout de même le lit pour récupérer la troisième petite clé du niveau. Après avoir pris l'arbalète dans le coffre de la salle de repos. Continuez votre exploration du couloir ou les béliers vous ont attaqué. Dans celui de gauche se trouve une porte en métal ne s'ouvrant qu'à l'aide de deux cartes. Il vous en manque une pour le moment. Empruntez la porte de droite pour atterrir dans une chambre ayant des airs de scène de crime. Passez par la fenêtre (après l'avoir brisée), récupérez les munitions dans la caisse puis incarnez Corey et agrippez-vous à la bordure de la fenêtre.

Longez le mur et les néons de l'hôpital pour parvenir à des escaliers métalliques. Ouvrez la trappe à l'aide du volant, incarnez Amy, descendez l'échelle puis montez les escaliers. Hissez enfin Amy à l'aide de Corey puis entrez dans la chambre par la fenêtre. Abattez la mère porteuse ainsi que ses progénitures et fouillez la salle pour y trouver une trousse de soins, une fleur de sauvegarde et le pass magnétique de William Klingemann. Ressortez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans le couloir de la porte ne s'ouvrant qu'avec deux cartes. Allez les utiliser puis empruntez la porte pour déclencher une cinématique. Vous voici à présent dans l'ascenseur, approchez-vous du panneau de sélection des étages sur la gauche pour vous retrouver face à une énigme qu'il va falloir résoudre très rapidement. Il s'agit en fait de raccorder les fils électriques à l'aide de leurs couleurs, voici le plan :

Une fois l'énigme réussie, une cinématique se déclenchera et, à la fin de celle-ci, vous vous retrouverez aux commandes de Meï et de Sven sur le parking de l'hôpital. Tuez les ennemis s'en prenant à vous puis allez dans le sas d'entrée et défoncez la vitre pour pouvoir utiliser la valve et fermer la grille qu'un monstre essaiera de soulever (cette

séquence se fera sous forme de QTE). Dans le hall, rechargez vos armes électriques et passez par la porte à double battants sur la gauche pour déclencher une petite cinématique. Approchez-vous du comptoir en face de vous pour récupérer des munitions ainsi qu'une batterie de plus grande capacité pour vos armes électriques, prenez ensuite la boisson dans le distributeur de soda et incarnez Sven et Meï. Passez par la porte du dispensaire et éliminez les deux béliers vous barrant le chemin. Fouillez ensuite la pièce pour y trouver pêle-mêle une trousse de soins et une petite clé. Approchez-vous de l'écran de contrôle et piratez-le à l'aide de Meï en y inscrivant le nom de Einstein pour découvrir la liste de fabrication de la nitroglycérine.

Récupérez le document dans les dossiers sur la droite puis allez inscrire le code 1634 sur le pavé numérique des réserves à fournitures de la salle de droite. Maintenant que vous êtes en possession de l'acide ascorbique, prenez le contrôle de Sven pour pousser la commode bloquant la porte dans la salle précédente. Empruntez-la, et passez par celle qui se trouve en face de vous. Vous voici dans la morgue, tuez les progénitures s'en prenant à vous et fouillez les lieux pour y trouver des balles de 9mm, une petite clé, des documents et de la glycérine. Allez maintenant dans la salle du fond et après avoir brisé la vitre, récupérez le bloc de glace dans la petite armoire à gauche. Sortez , frayez-vous un chemin à travers les décombres pour arriver dans le laboratoire, récupérez y une trousse de soins, des documents, une petite clé, des munitions de flashball et pour finir la soude caustique et l'eau de javel.
Après avoir sauvegardé, approchez-vous du plan de travail allumé et avec l'aide des indications trouvées dans l'ordinateur, créez de la dynamite. Au cas où vous auriez oublié la recette de la dynamite dans la salle où elle se trouvait, la voici :

1) Eau de javel
2) Acide ascorbique
3) Glace
4) Glycérine
5) Soude
(respectez bien l'ordre)

Maintenant que vous êtes en possession de la dynamite, revenez dans le hall de rassemblement et après avoir récupéré le flashball dans le coffre, remplacez Meï par Corey et allez dynamiter le mur de briques se trouvant près de la sortie. Franchissez-le pour vous retrouver dans un entrepôt. Prenez Sven et descendez les escaliers puis fouillez la salle pour trouver une boisson énergisante et deux trousses de soins dans des caisses. Ceci étant fait, approchez-vous des escaliers et saisissez les caisses empilées se trouvant dessous. Tirez-les un peu sur la droite puis incarnez Corey et, du haut des escaliers, montez dessus. Reprenez à présent Sven et tirez les caisses jusqu'à l'étagère de droite. Maintenant, à l'aide des capacités d'acrobate de Corey, agrippez le rebord se trouvant au-dessus de vous et progressez jusqu'à l'étagère se trouvant en face des escaliers. Montez dessus, prenez les munitions de fusil à pompe sur la gauche puis allez sur le plus haut point de l'étagère, à gauche des balles pour le fusil. Incarnez à nouveau Sven puis saisissez-vous de l'autre empilement de caisses se trouvant près du petit élévateur motorisé et allez le placer en dessous de l'endroit où se trouve Corey.

Prenez maintenant possession de ce dernier, descendez sur les caisses puis, à l'aide de la force de Sven, déplacez les caisses jusqu'aux étagères qu'il y a derrière l'élévateur. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus après avoir repris contrôle de Corey. S'il y a bel et bien une fleur de sauvegarde, vous ne pourrez pas enregistrer votre partie sans Sven. Avancez vers la gauche, prenez les munitions de 9mm posées sur le sol puis entrez dans le petit monte-charge et appuyez sur l'interrupteur pour le faire descendre. Malheureusement, celui-ci est cassé et ne descend que de moitié. Qu'à cela ne tienne, incarnez une nouvelle fois Sven et approchez-vous du monte-charge. Reprenez à présent Corey et hissez Sven jusqu'à vous. Remontez maintenant sur l'étagère, sauvegardez puis passez par la porte de gauche pour déclencher une cinématique et arriver face au premier boss du jeu.

La part d'ombre de Kenny

Vous voici aux commandes de Corey et de Meï face à un Kenny quelque peu " différent ". Pas de techniques spéciales pour le tuer ici, tirez lui simplement dessus en évitant ses projections d'obscurité jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, vous jouerez avec Shannon et Stan. Utilisez la même technique qu'avec Corey et Meï pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

Le barrage

Avec Shannon et Stan

Longez la rive et engouffrez-vous dans le petit bâtiment au mur défoncé. A l'aide de Stan, crochetez la porte se trouvant sur la gauche pour entrer dans le barrage. Je n'ai pas vraiment de conseils à donner pour le crochetage si ce n'est de ne pas toucher les bords et d'y aller calmement, le but étant bien évidemment de jouer avec les trous présents dans les verrous pour atteindre celui se trouvant à l'autre extrémité de la serrure. Une fois entrés, fouillez la salle pour trouver des munitions de 9 mm dans une caisse et faites la courte échelle à Shannon pour récupérer une grenade flash sur une armoire. Ceci étant fait, prenez le contrôle de la gothique du duo, montez les petits escaliers en face de vous et approchez-vous de la porte engluée d'obscurité. A l'aide des capacités de Shannon, aspirez les spores pour vous débloquer le chemin. Petite parenthèse sur le mini-jeu se déclenchant, vous avez une barre rouge, un carré d'obscurité et un carré transparent, vous devez simplement en réalisant la QTE indiquée, amener le carré transparent sur le carré d'ombre. Celui-ci se déplaçant de manière irrégulière, il faudra réguler la vitesse de la réalisation de la QTE pour constamment faire correspondre le carré transparent avec le carré d'ombre et faire ainsi baisser la barre rouge. Une fois que vous aurez réussi, franchissez la porte pour atterrir dans un long couloir. Avancez un peu puis débarrassez-vous des quelques progénitures vous attaquant.

Ceci étant fait, défoncez les planches sur le mur de droite et rechargez vos armes électriques à l'aide du compteur (souvenez-vous au passage que le coffre aux trois petites clés se trouve ici). Revenez à présent dans le couloir et continuez d'avancer pour atterrir dans une partie un peu moins éclairée. Prenez le couloir de droite pour ramasser une trousse de premiers soins puis celui de gauche. Malheureusement, des fils électriques vont rapidement vous bloquer le passage. Revenez à présent sur vos pas pour vous faire attaquer par une ogresse et ses progénitures. Tuez-les puis allez fouiller la pièce de laquelle ils sont sortis. Outre une petite clé se trouvant dans une armoire que Stan doit crocheter, il y est également disponible une clé à gorge. Revenez à présent dans la partie éclairée du couloir et utilisez la clé que vous venez de trouver sur la porte en métal pour accéder à ce que l'on pourrait appeler la salle des turbines. Commencez par ramasser la trousse de soins posée contre le grillage de gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle se trouvant près des tuyaux projetant de la vapeur. Comme vous allez rapidement vous en apercevoir, vous aurez beau toucher toutes les entrées et sorties de vapeur possible, il y aura toujours au moins un tuyau qui laissera échapper ce dangereux liquide brûlant. Le mieux est d'alterner entre Stan et Shannon pour que celui qui doit passer entre les tuyaux arrive sain et sauf.

Vous devez donc laisser ouvert le troisième jet en partant du bas, avancer au niveau du deuxième avec votre coéquipier puis actionner le quatrième et avancer au niveau du troisième avant de ré-actionner le deuxième en éteignant le quatrième pour pouvoir passer. Une fois derrière, allez vers la gauche et tournez la petite valve vers la droite pour fermer l'arrivée de vapeur et permettre au second personnage de passer. Maintenant qu'ils sont tous les deux réunis, montez à l'échelle se trouvant en face des tuyaux et passez par la porte en métal au bout de la passerelle. Approchez-vous maintenant du panneau de contrôle en face de vous et ouvrez-le pour déclencher une cinématique.

Avec Corey et Sven

Comme précédemment, longez la rive et entrez dans le bâtiment détruit. Passez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans un lieu familier. La porte étant à nouveau engluée par les ombres, vous allez devoir prendre un autre chemin. Incarnez Sven puis allez dans le petit espace entouré de grilles sur la droite de l'entrée. Poussez la première caisse contre la seconde puis soulevez-la en exécutant l'action contextuelle s'affichant à l'écran. Les deux caisses étant désormais empilées, incarnez Corey et hissez-vous dessus. Agrippez-vous à présent à la gouttière se trouvant au-dessus de vous puis longez-la et lâchez-vous une fois arrivé au bout. Utilisez à présent le levier sur le mur de droite pour ouvrir la porte à Sven. Vous voici dans une salle remplie d'armoires électriques. Commencez par recharger vos armes électriques sur la borne se trouvant en face de vous puis prenez la petite clé sur la caisse de gauche et les munitions de fusil à pompe près des escaliers de droite. Pour finir, sauvegardez et passez par la porte en métal qui se trouve en bas des escaliers. Vous voici dans les égouts.

Descendez dans l'eau puis montez sur le rebord de droite et, à l'aide de la force de Sven utilisez le volant pour ouvrir le volet et récupérer les carreaux d'arbalète. Ceci étant fait, redescendez et, tout en éliminant les créatures s'en prenant à

vous et en récupérant les munitions de fusil à pompe sur la gauche, traversez les égouts jusqu'à une nouvelle porte en métal. Vous voici dans la salle des turbines qui possède des hélices dont les pales sont dangereuses pour nos deux compagnons. Prenez Corey, descendez l'échelle puis, lorsque le timing sera bon, traversez rapidement la passerelle (il manque une pale à l'hélice de droite). Une fois votre personnage en sûreté derrière la première passerelle, montez sur le mur de gauche et allez chercher les munitions de fusil à pompe. Ceci étant fait, redescendez, montez sur le mur de droite et agrippez-vous au petit rebord situé au dessus de vous. Arrivé au bout, lâchez-vous et utilisez le levier sur la gauche pour faire descendre l'échelle. Maintenant qu'il peut passer, faites traverser à Sven les deux passerelles puis, après l'avoir fait monter par l'échelle engouffrez-vous dans le petit conduit carré se trouvant dans le mur derrière vous. Vous voici à présent dans un endroit quelque peu encombré.

Continuez d'incarner Sven et, à l'aide de sa force de Viking, poussez la caisse se trouvant en face de vous. Avancez dans le petit espace qui se trouve sur votre droite puis ramenez la caisse que vous venez de déplacer à sa position initiale. Approchez-vous maintenant des armoires se trouvant sur la droite pour y trouver une grenade lumineuse et des matériaux de soudure. Poussez maintenant la caisse contenant les trois bidons derrière vous pour vous libérer le passage et atterrir dans la salle des tuyaux à vapeur déjà parcourue plus tôt par Shannon et Stan. Cependant, au lieu de monter tout de suite donner les outils de soudure à vos compagnons, revenez dans le couloir à l'aide de la porte en métal se trouvant derrière vous. Tuez les progénitures vous sautant au visage puis, allez dans la partie sombre du couloir, près des fils électriques, et à l'aide de Corey, accrochez-vous au tuyau du mur de gauche. Après avoir traversé la partie électrifiée, lâchez-vous et récupérez la trousse de soins et la petite clé sur la commode.

Maintenant que vous êtes en possession des trois clés, revenez dans le couloir éclairé et récupérez le flare-gun dans la pièce de gauche où se trouve le coffre. Profitez en pour recharger vos armes électriques puis revenez dans la salle des jets de vapeur, montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Dans la salle de contrôle, sauvegardez à l'aide de la plante sur le mur de droite puis approchez-vous du panneau de contrôle. Après y avoir utilisé le matériel de soudure, récupérez-y la seringue à plus grosse contenance s'y trouvant ainsi que les munitions de 9mm. Appuyez maintenant sur l'interrupteur de l'ascenseur pour déclencher une cinématique et vous retrouver de nouveau face à Kenny.

La part d'ombre de Kenny (seconde partie)

Vous voici au contrôle du duo Corey/Shannon. Très rapidement, allez vous planquer derrière une caisse en bois pour éviter les tirs d'obscurité. Profitez du court instant de " rechargement " de Kenny pour sortir de votre cachette et lui tirer dessus. Au bout de quelques tirs essuyés, Kenny reprendra son souffle. Profitez en pour courir près des deux volants se trouvant sur sa droite et, à l'aide de votre coéquipier(e), réalisez la QTE s'affichant pour lui envoyer une vis de trois tonnes en pleine tronche. Evidemment, cela ne va pas lui plaire et il se peut qu'il vous fonce dessus histoire de vous rappeler qui il est. Comme précédemment, planquez-vous derrière une caisse et arrosez-le de tirs pour l'épuiser à nouveau (attention il peut détruire les caisses si vous restez caché derrière trop longtemps). Ceci étant fait, allez de nouveau actionner les volants se trouvant à sa droite (Kenny aura peut être changé de position) pour lui renvoyer une vis dans la tête. Recommencez ensuite l'opération une dernière fois en évitant les jets de vapeur provenant du sol pour vous débarrasser de votre adversaire et déclencher une cinématique de fin de chapitre.

Turtle Stone

Avec Shannon et Corey

Vous voici à présent au dehors, toujours en compagnie de Shannon et de Corey. Après avoir sauvegardé, prenez la trousse de soins posée sur le sol en face de vous et les munitions de flare-gun derrière la rambarde. Avancez maintenant sur le pont se trouvant sur votre droite et abattez les deux volants. Ces derniers en voulant vous prendre par surprise ont littéralement explosé la passerelle sur laquelle vous vous trouvez et il est impossible de passer. Prenez Corey et, à l'aide de la brèche dans la rambarde de droite agrippez-vous au pont. Longez-le, puis une fois au bout, remontez et avancez un peu. Jetez un oeil sur la gauche et prenez les munitions de 9mm ainsi que les planches permettant à Shannon de passer. Tuez maintenant les deux ogres s'en prenant à vous et avancez le long du chemin jusqu'à une porte en métal que vous devrez emprunter pour déclencher une nouvelle cinématique.

Continuez votre progression et une fois arrivé près de la petite maison en bois, récupérez les munitions de flash-ball et

les munitions de fusil à pompe disponibles sur le petit balcon. Entrez à présent dans la petite remise et approchez-vous des deux leviers se trouvant à côté de la barque. Après les avoir abaissés, cette dernière sera jetée à l'eau. Maintenant, ressortez, avancez sur le ponton et une fois la barque atteinte, embarquez. Incarnez Corey et ramez en face de vous, entre les bouées, changer de zone et vous faire attaquer par des volants. Faites attention à ce moment là du jeu car, si vous jouez en mode solo, personne ne dirigera Shannon et ces réactions (lorsqu'elle en a) ne sont pas franchement utiles. Alternez donc entre elle et Corey pour pouvoir vous débarrasser des créatures sans perdre trop de vie. Continuez ensuite de ramer jusqu'à la grosse bouée lumineuse puis allez amarrer au ponton abrité se trouvant sur la gauche. Rechargez votre arme électrique grâce au générateur puis avancez sur le ponton et suivez le chemin tout en éliminant les quelques progénitures que vous croiserez. Au bout d'un moment, vous arriverez à un embranchement, prenez le chemin de gauche pour récupérer une grenade lumineuse posée près de gros rochers puis revenez et prenez le chemin de droite. Tuez les progénitures, ramassez les munitions pour le flare-gun sur la droite et, à l'aide de votre tronçonneuse, découpez le tronc d'arbre vous bloquant le chemin. Après avoir rechargé vos armes électriques au générateur du ponton, continuez votre progression derrière l'arbre que vous avez sournoisement dépecé pour arriver dans une sorte de minuscule arène où une mère porteuse vous attaquera.

Après lui avoir fait passer l'envie de vous manger, occupez-vous des progénitures qui auront survécu et fouillez un peu le contenu des caisses qu'il y a dans le coin pour trouver une boisson énergisante. Ceci étant fait, incarnez Corey et escaladez le mur qui se trouve en face du chemin par lequel vous êtes arrivé. Aidez à présent Shannon à monter puis prenez en le contrôle et allez absorber l'obscurité vous bloquant l'entrée de la grotte. Continuez d'avancer le long du chemin puis allez sous les fondations de la maison sur la gauche. Grâce au petit rocher, faites monter tour à tour vos deux personnages sur la terrasse et, après y avoir récupéré les carreaux d'arbalète et les munitions de flash-ball, sauvegardez à l'aide de la plante se trouvant près du réfrigérateur. Progressez ensuite sur la terrasse, descendez les escaliers et avancez jusqu'au bout du ponton pour déclencher une cinématique.

Avec Sven et Amy

Vous revoici en barque. Passez par la petite ouverture de gauche puis ramez jusqu'au ponton se trouvant sur la berge de droite. Après avoir rechargé vos armes électriques, occupez-vous des progénitures s'approchant de vous et avancez sur le ponton. Fouillez la barque bleue sur la droite pour y trouver une boisson énergisante puis revenez sur le chemin et avancez vers les grilles du cimetière qu'il y a en face de vous. Tuez le bélier puis prenez le contrôle de Amy et examinez la stèle de pierre en morceaux près du grillage. Une fois que vous l'aurez reconstituée au cours d'un nouveau mini-jeu " puzzle ", allez vous placer derrière la croix trouée sur la droite du cimetière et regarder à travers le trou. Comme vous pouvez le voir à présent, les tombes de ce cimetière sont quelque peu étranges. Non seulement elles peuvent rentrer ou sortir du sol si vous appuyez sur les dalles se trouvant devant chacun d'entre elles, mais en plus, elles comportent toutes un petit dessin semblant en former un gros si on rétracte les mauvaises et laisse les bonnes ouvertes. Vous l'aurez rapidement compris, vous allez devoir pour résoudre cette énigme, reconstituer, avec les pierres tombales, le motif de la stèle.

Pour cela rien de plus simple, abaissez simplement les tombes suivantes :

-Celle représentant une queue de poisson (à gauche)
-Celle qui nous montre une queue avec une petite tête de diable et une moitié de corps de lion (au milieu)
-Celle sur laquelle figure une queue se finissant par deux corps s'entrelaçant (au milieu)
-Celle ayant pour motif une tête de loup (à droite).
-Celle nous montrant une tête de barbu (à droite)
-Celle nous exhibant un homme avec un fouet (à droite)

En gros, de gauche à droite depuis le trou de la croix trouée, vous devez avoir cette combinaison :

-Tête de barbu avec des cornes
-Dragon mordant une partie de corps animal
-Queues normales se chevauchant
-Queues normales s'entrelaçant
-Tête de diablotin avec mains griffues
-Première moitié d'oiseau

-Seconde moitié d'oiseau

Maintenant que vous avez résolu l'énigme, passez par la porte que vous venez d'ouvrir pour vous retrouver dans le jardin d'une maison. Après avoir sauvegardé à l'aide de la fleur ayant poussé sur le mur à gauche de l'entrée, approchez-vous un peu de la maison. Si tout se passe bien, des monstres devraient vous attaquer. Occupez-vous de leur cas puis incarnez Sven et allez déplacer le lave-linge vous bloquant l'accès à la porte en métal de droite. Empruntez-la ensuite pour atterrir dans une serre. Fouillez-la pour y récupérer une boisson énergisante et des munitions de 9mm puis ouvrez la porte en métal se trouvant en face de vous pour enclencher une cinématique.

La maison du fou à la tronçonneuse

Vous voici en compagnie de Shannon et Stan sur le ponton que vous avez déjà parcouru auparavant avec Amy et Sven. Rechargez vos armes électriques puis progressez un peu pour déclencher une nouvelle cinématique. Immédiatement après, deux hommes-arbres s'approcheront de vous. Eliminez-les puis traversez le cimetière. Arrivé au jardin de la maison, tuez les créatures s'y trouvant et ramassez les munitions de fusil à pompe à droite de l'entrée du jardin. Si vous avancez vers la porte de la serre, un monstre en sortira en faisant tout s'effondrer derrière lui. Abattez-le puis montez sur le porche de la maison et, à l'aide des capacités de Stan, crochetez la serrure et entrez. Tournez à droite pour atterrir dans ce qui ressemble vaguement à une salle à manger. Commencez par aller récupérer la boisson énergisante sur la table ainsi que la petite clé sur la commode près de la fenêtre puis réglez leur compte aux progénitures faisant interruption dans la pièce. Incarnez ensuite Shannon et allez absorber les spores engluées sur la porte en bois à droite. Entrez et, après la cinématique, faites la courte échelle à votre coéquipière près de l'armoire pour acquérir la seconde petite clé du niveau.

Ceci étant fait, prenez le document sur le canapé où est assis Corey puis échangez Shannon contre ce dernier. Revenez à présent dans la salle à manger et donnez un coup de batte sur les planches barricadant la cheminée pour découvrir un passage secret. Incarnez alors Corey et montez sur le mur surélevé pour trouver une petite croix en fer forgé. Revenez à présent dans le couloir où sont réunis les personnages et passez par la porte se trouvant à côté des escaliers. Fouillez la pièce pour y trouver pêle-mêle des munitions pour le flare-gun, des carreaux pour l'arbalète et la troisième et dernière petite clé de ce chapitre. Revenez maintenant dans la pièce de rassemblement et utilisez vos trois clés sur le coffre pour récupérer une lampe torche surpuissante, fonctionnant comme la tronçonneuse et le stun-gun avec de l'électricité. Remplacez maintenant Corey par Amy puis montez les escaliers et ramassez la grenade lumineuse posée sur le sol dans le couloir de gauche. Empruntez maintenant le côté de droite et, avec Stan, crochetez la serrure de la porte. Vous voici dans un couloir bien étrangement décoré. A l'aide de votre batte de base-ball, défoncez la vitre de la porte de gauche puis déverrouillez-la et entrez.

Fouillez la chambre pour trouver un document sur la table de nuit et une seconde croix en fer forgé dans l'armoire. Ressortez de la chambre et empruntez la porte en bois en face de vous pour atterrir dans une salle de bains. En plus d'une trousse de soins, vous y trouverez une photo que les capacités d'Amy vous permettront de déchiffrer et qui vous servira pour la suite. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux document, redescendez dans le couloir de rassemblement et empruntez la porte en bois se trouvant près du canapé et des masques africains. Vous voici dans la cave de la maison, commencez par descendre les escaliers (ne sauvegardez pas pour le moment) puis fouillez la salle pour acquérir un document, deux trousses de premiers secours et une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil à la porte vitrée, vous vous apercevrez rapidement que Sven se trouve prisonnier de l'autre côté. Malheureusement, pour l'atteindre (et ce ne serait pas drôle sans ça), il va vous falloir résoudre une petite énigme. Comme vous pouvez le constater le sol de la pièce dans laquelle vous vous trouvez est composé de 25 trous carrés. Sur trois de ces dalles figurent un piédestal sur lesquels sont accrochées des mains. Une de ces mains tient une croix. Evidemment, il va vous falloir mettre les deux autres croix que vous avez trouvées dans la maison dans les mains restantes.

Ceci étant fait, reprenez la photo que vous avez dénichée dans la salle de bains et regardez bien le décor derrière le petit garçon y figurant. Il s'agit de la cave et les piédestaux y sont à la bonne place. Il ne vous reste donc plus qu'à tout remettre dans l'ordre en prenant bien en compte le fait que la photo fut prise depuis la porte vitrée (en effet l'escalier figure sur la photo, derrière les trous et les piédestaux). Pour cela, vous allez devoir utiliser le crochet suspendu à l'aide du panneau de contrôle situé sous l'escalier.

Voici le schéma qu'il faut respecter pour que la porte s'ouvre :

- - - - -
- +- - -
- - +- -
- - - - -
- - - +-

Une fois l'énigme réussie, allez sauvegarder à l'aide de la plante collée sur le mur puis passez par la porte que vous avez déverrouillée.
Une cinématique se déclenchera alors. En plus de vous révéler un moment important de l'intrigue, elle clôturera ce chapitre.

Retour à Leafmore

Vous attaquez ce niveau en compagnie de Stan et Shannon. Avancez un peu dans la galerie et éliminez les béliers s'y trouvant. Ceci étant fait, rechargez vos armes électriques avec le compteur disponible sur une des planches de droite puis fouillez un peu la galerie pour trouver une boisson dans une caisse et un volant sur des bidons. Arrivés au bout, donnez un coup de batte dans le mur de planches sur votre droite puis passez dans le couloir suivant. Progressez un peu puis, une nouvelle fois, détruisez le mur de planches vous bloquant le chemin. Abattez ensuite l'homme-arbre vous attendant au coin du couloir et, une fois n'est pas coutume, cassez les planches de bois vous empêchant de passer. Devant la porte en métal, utilisez le volant trouvé dans la galerie pour l'ouvrir. Pendant que vos personnages et vous-même commencez à trouver cet endroit familier, allez ramasser les munitions de flash-ball se trouvant dans les caisses sur la droite. Passez ensuite le chemin de gauche et tuez les créatures vous attaquant.

Une fois à l'intersection, prenez par la droite et, en joignant les forces de vos deux coéquipiers au cours d'une QTE, abaissez le levier permettant d'ouvrir le petit volet. Récupérez la trousse de soins s'y trouvant puis revenez à l'intersection et défoncez le mur de planches. Malheureusement le chemin est bloqué par des décombres. Si vous jetez un oeil à la poutre derrière vous, vous verrez qu'elle est " peu solide ". Donnez quelques coups de batte dessus puis revenez un peu sur vos pas pour pas vous prendre l'étage du dessus sur la tête. La voie étant désormais libre, montez au niveau supérieur. Faites attention, vous allez vous faire attaquer par des volants, réglez-leur leur compte puis allez dans les toilettes, montez sur les pierres et atteignez le conduit d'aération. Prenez la boisson énergisante sur la droite, sauvegardez et sortez des toilettes. Brisez la vitre de la porte devant vous, entrez dans cette nouvelle pièce, éliminez les ennemis et récupérez les munitions de flash-ball. Après avoir rechargé vos armes électriques, revenez dans le hall, prenez les munitions de fusil à pompe sur les bidons et tuez les trois semi hommes-arbres vous y attendant.

Ceci étant fait, fouillez les alentours pour trouver des munitions de 9mm et une boisson énergisante. Montez ensuite à l'étage supérieur à l'aide des décombres entreposés sur la gauche, près de l'entrée. Avancez le long du balcon puis cassez les planches et sortez dans la cour par la double-porte vitrée de droite. Après la cinématique, parlez au professeur pour acquérir une batterie électrique de plus grande capacité. Echangez maintenant Stan contre Corey et allez charger vos armes à énergie à l'aide de la borne sur le mur de derrière. Défoncez ensuite le mur de planches se trouvant juste à côté pour trouver la première petite clé du niveau.

Ceci étant fait, ouvrez le portail de gauche pour atterrir dans une nouvelle petite cour. Abattez la mère porteuse et les progénitures s'y trouvant puis jetez un oeil aux alentours pour trouver des munitions de 9mm, une boisson énergétique et une nouvelle petite clé (sur une brique, derrière les barrières de droite). Passez maintenant par l'ouverture dans le grillage de gauche puis approchez-vous de l'engin de démolition et prenez-en le contrôle. A l'aide des indications montrées à l'écran, accrochez le boulet se trouvant sur le sol et, en lui donnant de l'élan, faites s'effondrer la façade du bâtiment de gauche. Une fois que vous aurez libéré le passage, entrez pour vous retrouver dans un autre lieu familier, la bibliothèque du lycée.

Dégommez les deux hommes-arbres vous y attendant puis, montez les escaliers de gauche et, avec Corey, agrippez-vous à la corniche située au-dessus de votre tête. Après être monté, avancez jusqu'à vous retrouver face à un trou. Faites alors s'accrocher Corey à la corniche inférieure puis exécutez un saut latéral sur la droite. Ceci étant fait, remontez et fouillez le balcon sur lequel vous vous trouvez pour y récupérer une boisson énergisante et une pince monseigneur. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux outil, revenez au point de rassemblement et échangez Corey avec Stan. Après avoir sauvegardé la partie, à l'aide de la fleur collée sur une colonne de gauche,

avancez un peu dans l'allée se trouvant derrière et, à l'aide de votre pince, coupez la chaîne maintenant la grille fermée. Empruntez cette dernière pour " découvrir " une nouvelle petite cour. Ramassez les munitions de Flare gun ainsi que la trousse de soins s'y trouvant puis, approchez-vous de l'engin de démolition.

Malheureusement, il n'y a pas, dans les environs, de boulet permettant de l'utiliser pour le moment. Avancez donc sur le chemin de droite et faites entrer vos deux coéquipiers dans la nacelle fixée contre le mur de gauche.

Réalisez l'action contextuelle pour monter et, une fois en haut, grimpez sur le toit. Prenez la petite clé posée sur le sol, sur la gauche, puis empruntez la porte. Ramassez le document sur la droite puis passez par la porte de gauche et tuez l'homme-arbre vous attaquant. Fouillez à présent le couloir pour y trouver une canette de soda et une fleur de sauvegarde. Cela étant fait, avancez vers la brèche ouverte par l'homme-arbre en vous attaquant et descendez par le trou. Vous voici dans la salle de chimie. Abattez les deux créatures volantes s'y trouvant puis approchez-vous de l'étagère près de la fenêtre et récupérez le bâton de dynamite. Mettez-le à présent dans l'inventaire d'un des deux personnages puis utilisez-le contre le mur tout craquelé sur la gauche de la salle. Après l'explosion, sortez dans le couloir et éliminez toutes les créatures y ayant élu domicile. Avancez un peu, puis après avoir ramassé la boisson sur la droite, approchez-vous des casiers de gauche, sous le mur éventré. Crochetez la serrure à l'aide des capacités spéciales de Stan pour acquérir une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil au tractopelle, vous vous apercevrez que celui-ci possède le boulet que vous recherchez mais qu'il n'est pas utilisable en raison de son manque de carburant. Continuez donc votre progression dans le couloir puis une fois au bout, incarnez Shannon et débarrassez-vous des spores collées à la porte de droite.

Donnez à présent un coup de batte dans la vitre de la porte et entrez dans la salle de classe. Commencez par prendre les munitions de fusil à pompe sur les tables de gauche puis, à l'aide de vos trois petites clés, allez récupérer la Mini SMG dans le coffre. Allez maintenant près de l'armoire de droite et, à l'aide de la pince monseigneur, brisez la chaîne vous empêchant de l'ouvrir. Prenez le jerrican de carburant s'y trouvant puis revenez dans le couloir précédent et approchez-vous du tractopelle. Versez dans le réservoir l'essence que vous venez de trouver puis prenez le contrôle de l'engin et, à l'aide des indications, amenez le boulet à l'extérieur. Ceci étant fait, donnez deux ou trois coups de batte dans les encombrants vous bloquant la porte au bout du couloir et sortez. Vous voici de nouveau au lieu de rassemblement. Après avoir troqué Shannon contre Corey, retournez dans la petite cour où vous avez déposé le boulet. A l'aide de l'engin de démolition, agrippez-le et défoncez la face du bâtiment de droite. Entrez à présent dans ce dernier puis avancez dans le tunnel. Une fois que vous aurez récupéré les pages de journal près de la gouttière, montez sur la corniche supérieure avec Corey. En haut, hissez Stan, ramassez les munitions de fusil à pompe puis, après avoir impérativement sauvegardé, utilisez les capacités de cambrioleur de votre compagnon pour ouvrir la porte de droite. Lorsque vous aurez réussi, une cinématique se déclenchera.

La famille Friedman

Vous voici face aux deux boss de fin, rassurez-vous, même s'ils sont impressionnants, la technique pour les tuer n'est pas très difficile. Commencez par recharger vos armes électriques à l'aide de la petite borne sur votre gauche puis, en faisant attention à ses attaques, tirez un maximum de munitions sur le fou à la tronçonneuse. Au bout d'un moment, il ira se cacher à l'intérieur de la plante. A partir de ce moment, c'est elle qui vous attaquera. Soyez mobile pour l'éviter puis lorsque vous le pourrez, arrosez de tirs l'endroit où se cache le fiston. Après quelques salves bien placées, Friedman père laissera tomber sur le sol une de ses branches. Sélectionnez votre tronçonneuse et allez la découper le plus rapidement possible. Répétez cette opération encore deux fois en pensant à bien recharger la batterie de la tronçonneuse et en vous débattant si jamais les branches de Friedman senior vous agrippent un pied pour déclencher une cinématique.

Une fois celle-ci terminée, une QTE assez longue et relativement difficile s'enclenchera. Effectuez-la correctement pour déclencher une cinématique et... finir le jeu ? Et bien non, profitez bien du générique se présentant à vous, l'aventure continue encore un peu juste après.

Retour à la confrérie

Après la cinématique, vous vous retrouverez en compagnie de Shannon et Stan dans une bien mauvaise position. En effet, la totalité de vos armes et items de soins a disparu et le seul objet se trouvant dans votre inventaire est un étrange

médaillon qui nous servira pour la suite du niveau. Allez sauvegarder grâce à la fleur collée au mur de droite puis avancez un peu pour déclencher une petite cinématique. Sortez maintenant du tunnel et progressez sur la route pour vous faire attaquer par des béliers. Attention, n'ayant aucune arme sur vous, vous ne pourrez pas vous défendre ! Pour vous sortir de cette galère, empruntez rapidement le chemin de droite et courez jusqu'à trouver une ouverture dans un mur. Vous voici une nouvelle fois dans l'enceinte du bâtiment de la confrérie Delta Thêta Gamma.

Commencez par vous approcher de l'ambulance sur la gauche et récupérez la boisson énergisante et la trousse de premiers soins s'y trouvant. Entrez à présent dans la confrérie puis passez par la porte en bois sur la droite. Faites gaffe, un ogre va vous attaquer. Traversez rapidement la pièce puis passez par la porte en métal près de la borne électrique pour atterrir dans les cuisines. Incarnez Stan et crochetez la porte de droite. Une fois derrière, évitez les attaques des progénitures ainsi que celles de la mère porteuse et montez sur le bloc de gauche. Montez ensuite une nouvelle fois et reprenez votre souffle. Ramassez la trousse de soins sur le petit meuble en bois puis sortez par l'unique porte de cet étage. Traversez à présent le balcon puis descendez les escaliers. Approchez-vous du cadavre étendu contre le mur et récupérez les quelques objets traînants à ses pieds, à savoir une batte de base-ball, un Flare gun et un deuxième médaillon. Maintenant que vous êtes en possession de ces deux médaillons, avancez-vous vers la grande porte sculptée sur la gauche et introduisez-les dans les deux compartiments circulaires. Si vous examinez les médaillons après les avoir placés dans la porte, vous allez rapidement vous apercevoir qu'il va vous falloir résoudre une énigme pour pouvoir passer.

L'énigme de la double-porte

N'ayez crainte, cette énigme est beaucoup moins difficile que ce que l'on pourrait croire au premier abord. Tout d'abord, faites correspondre le cercle extérieur avec le petit triangle gauche pour former le sigle Delta Thêta Gamma.

Pour celles et ceux ayant du mal avec les lettres grecques :
-Delta = triangle
-Thêta = rond avec trait à l'intérieur
-Gama = Lettre R en minuscule (r)
(au cas où vous auriez du mal à les différencier, un panneau les représente sur votre gauche).

Ainsi, sur le cercle extérieur du côté gauche de la porte, vous devez faire correspondre le r (Gama) inscrit sur le petit triangle avec le Thêta (le petit rond) et le Delta (le triangle) pour que ce soit bon. Ceci étant fait, tournez le médaillon interne de façon à ce que les traits le composant concordent avec les rayons du cercle externe. Une fois que vous aurez réussi, faites ok et passez à la partie droite de la porte. L'opération est ici la même que précédemment à l'exception que le signe du petit triangle externe est le Delta (un triangle) et non plus le Gama (r). Faites donc correspondre avec le Thêta (rond) et le Gama (r) puis faites de nouveau concorder rayons de médaillon externe avec traits de médaillon interne pour déverrouiller la porte. Une fois derrière, avancez un peu puis incarnez Shannon et allez aspirer les spores vous bloquant le chemin.

Occupez-vous ensuite des béliers vous sautant dessus et fouillez la petite cour dans laquelle vous vous trouvez pour y récupérer une petite clé (derrière le deuxième mur de droite) et un disque avec le symbole Delta. Montez ensuite les petits escaliers et passez par la double-porte pour atterrir dans une immense salle de cérémonie. Commencez par monter les escaliers sur la gauche de vos personnages et prenez la petite clé sur le rebord de fenêtre. Redescendez ensuite puis traversez la salle pour atterrir face à une nouvelle double-porte qui... surprise... ne s'ouvre pas. Ce n'est pas grave, prenez la petite clé sur le pilier de droite puis tournez-vous, traversez à nouveau la salle et empruntez la porte en bois de droite. Vous voici dans une espèce de petit musée étrange, avancez un peu puis après avoir tué les créatures faisant irruption dans la pièce, fouillez les lieux pour trouver quelques documents, une trousse de soins et un deuxième disque représentant la lettre Thêta. Avant de revenir dans la salle de cérémonie, approchez-vous du coffre à gauche de l'entrée et placez-y vos trois clés. Si jamais vous avez loupé un coffre au cours de l'aventure, l'objet s'y trouvant ne sera qu'une arme. En revanche, si jamais vous n'en avez manqué aucun, vous aurez accès à une petite vidéo qui intéressera à coup sûr les personnes ayant fait le premier Obscure ;).
Revenez ensuite dans la salle de cérémonie et montez les escaliers sur la droite de vos personnages pour accéder à un petit balcon et à une nouvelle énigme.

L'énigme de la salle de cérémonie

Vous voici face à trois petits supports, sur celui de droite figure un disque avec le symbole Gama. Placez les deux autres sur le support de gauche et sur celui du milieu. Maintenant que les trois disques sont en place, approchez-vous de celui de gauche (Delta) et tournez-le le plus vite que vous le pouvez. Le signe Delta devrait illuminer la salle de cérémonie. Si vous regardez le disque, vous verrez que, lorsqu'il est en rotation rapide un point rouge se trouvant en fait derrière, jouera avec votre oeil et viendra s'incruster dans le symbole du disque. Une fois que vous l'aurez repéré, appliquez ce point aux colonnes de la salle de cérémonie. Pour le symbole Delta, il s'agit de la colonne du milieu, dans la rangée la plus haute.

Réitérez cette opération pour les deux autres disques et vous devriez obtenir ce schéma :

Descendez maintenant voir ces colonnes de plus près. Vous devrez rapidement vous apercevoir qu'un petit cadran avec un chiffre se trouve sur chacune d'elles.

Notez les chiffres correspondant aux colonnes révélées par les points rouges des disques pour obtenir le schéma suivant :

A présent que vous êtes en possession de ces précieux chiffres, approchez-vous des trois petits cadrans se trouvant à gauche de la double-porte au fond de la salle et inscrivez la combinaison correspondant à Delta-Thêta-Gama, à savoir 6-3-8, pour la déverrouiller. Ceci étant fait, empruntez-la pour vous retrouver dans une bibliothèque. Fouillez cette dernière pour trouver quelques documents et une boisson énergisante sur un bureau à gauche puis, arrivé au bout, détruisez les chaises vous bloquant l'accès à la petite porte en bois de droite. Une fois derrière, avancez un peu sur le chemin puis ramassez le sac se trouvant près du cadavre étendu sous un lampadaire. Ce dernier contenant plein d'armes, prenez une petite trentaine de secondes pour les répartir entre vos deux personnages (petit conseil rapide, privilégiez les armes à feu et laissez tomber les armes blanches qui ne vous seront d'aucune utilité pour la suite du niveau). Continuez ensuite votre descente le long du chemin et, une fois au bout, empruntez la double-porte en métal. Vous voici sur le parking du stade. Allez sauvegarder à l'aide de la fleur collée au mur de droite puis, lorsque vous vous sentirez prêt, soufflez un grand coup et entrez dans le stade pour l'affrontement final.

La part d'ombre de Kenny (dernière partie)

Après la cinématique, vous vous retrouvez une nouvelle fois aux commandes de l'inséparable duo Shannon/Stan. Comme lors de votre deuxième rencontre avec lui, vous débarrasser de Kenny se fera en plusieurs étapes. Commencez par lui envoyer un maximum de tirs dans la tronche en pensant à bien rester mobile pour ne pas recevoir ses attaques (boule d'obscurité ainsi que coups avec sa queue). Une fois que vous l'aurez bien amoché, Kenny se protégera avec sa queue et ne bougera plus. Profitez-en pour courir vers les deux leviers se trouvant à côté de lui et, en joignant les forces de vos personnages au cours d'une petite action contextuelle, abaissez-les. Cela aura pour effet de légèrement faire descendre les projecteurs du stade. Kenny devrait alors reprendre des forces et aller vers un autre côté du terrain. Continuez à lui envoyer quelques tirs au visage pour qu'il s'énerve et vous ouvre sans le faire exprès les portes protégeant deux autres leviers.

Après l'avoir de nouveau affaibli en lui tirant dessus (faites au passage attention, lorsqu'il est en hauteur, il est intouchable) allez abaisser ces leviers pour faire de nouveau descendre légèrement les projecteurs du stade. Vous devez encore répéter cette opération deux fois pour éliminer Kenny mais faites attention, les deux leviers suivants seront bloqués par de l'obscurité (pour le premier) et par une porte dont la serrure doit être crochetée (pour le second). Lorsque vous aurez réussi, la cinématique de fin se déclenchera. Il ne vous reste plus qu'à l'apprécier, avec le second générique, ils symbolisent tous deux la fin de votre long et dangereux périple dans Obscure 2.

OutRun 2006 : Coast 2 Coast

© Sega / Sumo Digital 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil (sans confirmer les changements lorsqu'on vous demandera de valider) :

`ENTIRETY`	Fini à 100%
`MILESANDMILES`	1 million de miles

Pac-Man Rally

© Namco 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE "CAUCHEMAR"

Pour débloquer ce mode de difficulté, il vous faut terminer toutes les coupes en difficile et avec un trophée en or.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

`Le prince`	Terminez la coupe rally en mode facile
`Pooka`	Terminez la coupe rally en mode normal
`Fygar`	Terlinez la coupe rally en mode difficile

DÉBLOQUER DES ARMES

Pour débloquer des armes/items, vous devez ramasser un certain nombre de fantômes (en mangeant d'autres concurrents) dans chaque coupe :

Vaisseau Galaga
Mangez au moins 12 fantômes sur la coupe classique.

Monsieur Pac-A-Lot
Mangez au moins 10 fantômes sur la coupe pastèque.

Siria
Mangez au moins 8 fantômes sur la coupe Raisin.

DÉBLOQUER DES COURSES

Coupe pastèque
Obtenez la médaille d'or sur la coupe cerise et raisin.

Coupe classique
Obtenez la médaille d'or sur la coupe pastèque.

Coupe rally
Obtenez la médaille d'or sur la coupe classique.

SUPER DÉPART

Maintenez enfoncé l'accélérateur dès que le troisième feu s'allume.

Pac-Man World 3

© Namco / Blitz Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

Sur le menu principal, faites rapidemment : Gauche, Droite, Gauche, Droite, , Haut.

Pangya : Fantasy Golf

© Ntreev Soft

TOUS LES PERSONNAGES

Arin

Terminer le Niveau 1 de Arin en mode Story.

Azer

Terminer le Niveau 1 de Azer en mode Story.

Brie/Cadie

Terminer le Niveau 2 de Arin en mode Story.

Cecilia

Terminer le Niveau 1 de Cecilia en mode Story.

Cien

Terminer le Niveau 2 de Cieni en mode Story.

Dark Titan

Terminer le Niveau 2 de Kooh en mode Story.

Kaz

Terminer le Niveau 1 de Kaz en mode Story.

Kooh

Terminer le Niveau 1 de Kooh en mode Story.

Lola

Terminer le Niveau 2 de Azer en mode Story.

Max

Terminer le Niveau 1 de Max en mode Story.

Minti

Terminer le Niveau 2 de Kaz en mode Story.

Pipin

Terminer le Niveau 2 de Nuri en mode Story.

Quma

Terminer le Niveau 2 de Hana en mode Story.

Tiki

Terminer le Niveau 2 de Max en mode Story.

Titanboo

Terminer le Niveau 2 de Cecilia en mode Story.

ANNEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Allez dans la section License du mode Tour et validez tous les défis de chaque parcours pour gagner un anneau.

Control Ring II

Valider tous les défis West Wiz.

Curve Ring

Valider tous les défis Blue Lagoon.

DÉGUISEMENTS

Tigre

Acheter 20 tenues différentes.

Lapin gris

Acheter 40 tenues différentes.

Chien

Acheter 60 tenues différentes.

Panda

Acheter 80 tenues différentes.

Parodius Portable

© Konami

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES POWER-UPS

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

Patapon

© Sony / Pyramid 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Arbre

Récupérez le symbole Pakapon dans la mission 2.

Cuisine

Récupérez le symbole Gashapon dans la mission 17.

Fleurs

Récupérez le symbole Zapaton dans la mission Créatures of the Sand, en faisant tomber la pluie pour tuer le monstre violet.

Forge

Récupérez le symbole Kampon dans la mission Search for a Lucky star. Pour cela, vous devez parler à l'étoile quand il ne pleut pas, après avoir trouvé l'étoile noire.

Montagne

Récupérez le symbole Kimpon dans la mission 14.

LANCE DE PROTECTION

Pour démarrer directement avec cet objet, terminez la démo, sauvegardez et chargez cette partie sur la version finale du jeu.

Patapon 2

© Sony / Pyramid 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MIRACLES

Pour provoquer un miracle, vous devez passer en mode fièvre et appuyer en rythme sur ⊗ , ⊗ ⊗ , ⊗ ⊗ (DON, DON DON, DON DON).

"Attack Miracle"

Vaincre le dragon Majidonga niveau 3.

"Blizzard Miracle"

Terminer la mission Watchtower & Two Karmen.

"Defense Miracle"

Vaincre le monstre Darachura niveau 3.

"Earthquake Miracle"

Vaincre la forteresse vivante Cannodears niveau 3.

"Rain Miracle"

Terminer la mission Mushroom shroom shroom Nyokiri Swamp pour la deuxième fois.

"Storm Miracle"

Vaincre le dieu général de Staff Hookmen.

"Tailwind Miracle"

Terminer la mission Mystery of the Desert's Sandstorm pour la deuxième fois.

MINI-JEUX DE PATAPOLIS

Fah Zakpon

Terminer Centura Niveau 3.

Kon Kimpon

Terminer Nanjaro Hill Parcours d'entraînement Niveau 1.

Pan the Pakapon

Terminer Juju Jungle Parcours d'entraînement.

Rah Gashapon

Terminer Phoeniti/Fennichi Niveau 3.

Shuraba Yapon

Terminer The Sky Castle.

Ton Kampon

Terminer Manboroth Niveau 3.

Tsun Tunpon & Tsuku Tsukupon

Terminer Manboth Niveau 3.

Patapon 3

© Sony / Pyramid 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOUTIQUES SECRÈTES

Boutique Hoshipon

Atteindre un objectif d'équipe.

Marché de Meden

Terminer le niveau Cave of Valour.

TOUTES LES FINS

Fin 1

Après avoir vaincu le dernier boss, vous êtes confronté à un choix. Sélectionnez la première réponse pour voir la fin 1. Les Dark Uber Heroes seront débloqués en mode VS.

Fin 2

Après avoir vaincu le dernier boss, vous êtes confronté à un choix. Sélectionnez la première réponse pour voir la fin 2. Le labyrinthe Extra sera débloqué en mode multi.

Fin 3

Après avoir vaincu le dernier boss, vous êtes confronté à un choix. Sélectionnez la première réponse pour voir la fin 3.

CHANGER LA MUSIQUE

Découvrez les 3 fins du jeu et achetez les musiques dans la boutique de Hoshipon pour pouvoir changer la musique du jeu à volonté.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE FACILEMENT

Pour gagner des points d'expérience facilement :

1) Allez dans les baraques et éditez votre formation de la manière suivante :

-Héros : indiquez ce que vous voulez augmenter
-Ton : indiquez ce que vous voulez augmenter
-Chin : un Bowmunk avec le talent défini "Engrais" qu'on obtient au niveau 20
-Kan : indiquez ce que vous voulez augmenter

Le tout équipé d'armes de feu.

2) Allez dans la mission "Libéra, le Dragon Noir" dans les profondeurs de la jalousie (en dessous de la tombe de la tolérance).

3) Durant la mission, avancez une fois et effectuez une attaque chargée. Bowmunk créera de l'herbe qui sera brûlée par les armes de feu.

Ceci s'appelle le "Grass Girding" et brûler de l'herbe permet de gagner de l'expérience facilement. Le seul inconvénient est qu'il faut répéter cette action pendant une heure ou deux heures pour gagner beaucoup d'XP.

Persona 3 Portable

© Ghostlight / Atlus 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU BONUS : HEAVEN'S DOOR

Atteignez le sommet du Tartarus au 252ème étage. A la date du 01/01, la porte s'ouvrira automatiquement.

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois et chargez votre fichier pour débloquer le New Game +.

ENNEMI ULTIME

Acceptez la requête de Margaret et terminez la Void Room pour accéder ensuite à la Pandora's Door où se trouve l'ennemi ultime.

Petz : Ma Famille Chiots

© Ubisoft / DK Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur puis allez dans Paramètres/Bonus (icône de clef). Vous trouverez les bonus dans le coffre à jouets et dans le placard, après les avoir débloqués avec les codes suivants.

`aarrgh`	Rocket Abyssinian
`abcdef`	Cheerleader White Persian
`ntrcds`	Ballerina Capuchin
`qqqqqz`	Fairy Yorkie
`uuuuuu`	Rockstar Boxer
`vvbnnm`	Superhero Husky
`xwghio`	Cowboy Orangutan
`zficls`	Angel Maine Coon

Phantasy Star Portable 2

© Sega / Alfa System 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES POUR LE VISIOPHONE

Note : les codes portant un nom identiques doivent tous êtres entrés afin de bénéficier de l'objet.

11293398	Puyo Pop Fists
12344321	Miku's leek wand
15644321	Plug Suit Shinji
15644322	Plug Suit Shinji
24932278	Akahara Reisou
24932279	Akahara Reisou
24932280	Akahara Reisou
29888026	Clarita Visas
30495153	Toop Nasur
32091120	Bullet Lancer
32143166	Longinus Lance
32549410	Furious Marshmallow
32549411	Platinum Tiger
32549412	Platinum Tiger
32549413	Platinum Tiger
32549414	Platinum Tiger
33286491	Scouring bubble
34162313	Special Pizza Slicer
34336181	Plug Suit Asuka
34336182	Plug Suit Asuka
34819852	Sonic Knuckles
39395341	Miku Hatsune Dress
39395342	Miku Hatsune Dress
39395343	Miku's leek Saber
39395344	Miku's Twin leek Sabers
39395345	Miku's Leek Rifle
41325468	Poster d'Alis Landale
41761770	True Hash
41761771	Hanhel Tsunagin
41761772	Hanhel Tsunagin
46211351	Plug Suit Rei
46211352	Plug Suit Rei
46815464	Kansho-Bakuya
48168860	Telltale Hearts
48168861	Blank Epoch
48168862	Blank Epoch
53962481	Maverick Rifle
54186516	Puyo Pop Fever Gun
54333358	Edelweiss Figure
54684698	The Rappy of Hope
55687360	M. Ecoeco Stick
55687361	Magical Princess
55687362	Magical Princess
72401990	Art Javelin

72401991	Lovely Feathers
72401992	Lovely Feathers
74612418	Ogi's head
76416348	Excalibur
84639190	Knight-King Armor
84639191	Knight-King Armor
84639192	Knight-King Armor
84639193	Knight-King Armor
84639194	Knight-King Armor
84639195	Knight-King Armor
84639196	Knight-King Armor
84639197	Knight-King Armor
84639198	Knight-King Armor
84639199	Knight-King Armor
84639200	Knight-King Armor
89747981	Pizza Shack D. Box
98443460	Crutch
98443461	Trauma Bandages
98443462	Trauma Bandages
98443463	Trauma Bandages
98443464	Trauma Bandages

TENUES ISSUES DE PHANTASY STAR ONLINE

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer des tenues issus de Phantasy Star Online.

Pinball Hall of Fame : The Williams Collection

© Crave Entertainment / FarSight Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAU FLIPPER

Pour débloquer la table "Jive Time", vous devez réussir le challenge Williams.

Pirates des Caraïbes : Le Secret du Coffre Maudit

© Buena Vista Interactive / Amaze Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulations en pleine partie solo :

Invincibilité

Le plein de santé

Tuer en un coup

Débloquer les niveaux trésor

Débloquer le combat Kraken

Pouvoir illimité

PixelJunk Monsters Deluxe

© Sony / Q-Games 2009

ELÉMENTS À DÉBLOQUER

Flame Tower

Terminer la mission : Tiki island Special 2

Gem Tower

Terminer la mission : Toki island Special 1

Hive Tower

Terminer la mission : Gati Gati island Special 2

Interest

Terminer la mission : Gati Gati island Special 3

Land Mine

Terminer la mission : Tiki island Special 3

Lightning Tower

Terminer la mission : Toki island Special 2

Speed Potion

Terminer la mission : Tiki island Special 1

Trap Tower

Terminer la mission : Gati Gati island Special 1

Tum Tum island

Terminer la mission : Toki island Special 3

Pocket Pool

© Conspiracy 2007

+ D'INFOS FORUM

GALERIE

Sur l'écran titre, faites : **L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, L, L, R, R, R, R**. Toutes les images et vidéos seront débloquées dans la galerie.

PoPoLoCrois

© Agetec / G-Artists 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Sur le menu principal, maintenez L + R et faites , , , .

Populous : A l'Aube de la Création

© Electronic Arts / Bullfrog 2007

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR UN BRAVE TRÈS RAPIDEMENT

Donnez l'ordre de démanteler une hutte. Dès qu'un fagot de bois est retiré, ordonnez immédiatement la reconstruction de la hutte. A peine le fagot est-il remis en place qu'un brave est créé par la hutte, comme si celle-ci venait d'être construite pour la première fois. Vous économiserez ainsi du temps. Cette astuce ne fonctionne que si vous n'avez pas encore atteint le nombre d'adeptes maximum pour votre nombre de huttes.

ECONOMISER LE BOIS

Il arrive fréquemment que le bois manque durant les missions ou que vos braves doivent le chercher très loin. Au lieu de les laisser trouver ce bois par eux-mêmes et donc vous priver rapidement de cette précieuse ressource, faites-les couper les arbres manuellement. Prenez trois braves et allez couper des arbres, de préférence en dehors de votre camp. Chaque arbre ayant quatre fagots de bois, avec vos trois braves vous ne couperez jamais complètement les arbres. Or, un arbre repousse plus vite quand il n'est pas complètement abattu. Donc en faisant cela, non seulement les arbres repoussent plus vite mais vous gardez aussi une réserve de bois à l'intérieur de votre camp, en cas de coup dur ou pour améliorer plus vite vos huttes.

ARRÊTER FACILEMENT UNE ATTAQUE AÉRIENNE OU MARITIME

Il est extrêmement facile de stopper net une attaque maritime. Lorsque les bateaux ennemis sont très proches de votre camp, lancez simplement un sort essaim mortel ou hypnose sur les ennemis et ils se jetteront tous à l'eau, les tuant sans effort. Ca ne vous coûte presque rien (le sort essaim mortel est l'un des moins « chers » en mana) et vous pouvez facilement tuer une vingtaine d'adeptes ennemis de cette manière. Cette technique fonctionne aussi pour les ballons mais vous en toucherez moins en un sort et il se peut qu'ils sautent simplement sur la terre. Cette astuce ne fonctionne pas sur les chamanes ennemies.

CONVERTIR DÉFINITIVEMENT LES ENNEMIS AVEC LE SORT HYPNOSE

Le sort hypnose convertit les adeptes ennemis mais cela dure un certain temps (un peu moins d'une minute). Il est toutefois possible de garder définitivement ces adeptes. Lancez un sort hypnose sur un ennemi. Dès que c'est fait, envoyez-le immédiatement dans l'une de vos huttes d'entraînement et faites-en un guerrier, un prêcheur, un pyroguerrier ou un espion. Lorsque son entraînement est terminé, il vous est loyal pour toujours (jusqu'à ce qu'il meurt ou se fasse reconvertir bien sûr). Cette astuce est très utile lorsque vous arrêtez une attaque avec l'hypnose. Plutôt que d'envoyer les adeptes chez les ennemis (ce qui ne sert à rien puisque sur le trajet ils redeviennent loyaux à leur camp d'origine), entraînez-les. Malheureusement, il n'existe aucun moyen pour les retransformer en braves. Utilisez donc cette astuce uniquement si vous désirez agrandir votre armée. Si vous manquez de braves, évitez de le faire.

DÉTRUIRE DES BÂTIMENTS AVEC PEU DE MANA

D'habitude, lorsque l'on veut détruire des bâtiments ennemis on utilise des sorts tels que le volcan, le tremblement de terre ou encore l'érosion. Tous ces sorts coûtent beaucoup de mana et ne peuvent être utilisés qu'une ou deux fois par attaque. Il existe cependant un moyen simple et efficace pour détruire des bâtiments. Trouvez un ou plusieurs bâtiments construits au pied d'une haute colline. Placez votre chamane devant ces bâtiments et lancez un sort de pont vers le sommet de la colline, de telle sorte que le(s) bâtiment(s) se trouve(nt) sur un côté de votre futur pont. En se déployant, votre pont détruira simplement tous ces bâtiments. Un sort de pont ne coûte pas grand-chose en mana et vous pouvez en avoir quatre chargés en même temps. Abusez de cette astuce, vos attaquez seront plus faciles.

LE DANGER DES BALLONS ET DES BATEAUX

Les unités qui se trouvent dans des ballons ou dans des bateaux sont moins résistantes. Lorsque vous attaquez en vous trouvant dans l'un d'eux, méfiez-vous des bâtiments. Ce n'est pas parce que vous ne voyez pas certaines unités qu'elles n'existent pas. Les pyroguerriers peuvent vous abattre très facilement et les ennemis les mettent souvent à l'intérieur des huttes. Dès lors, évitez de survoler le camp adverse avec vos ballons, vous pourriez perdre vos unités en un clin d'oeil. De même, évitez de vous approcher trop près des côtes avec vos bateaux. Détruisez systématiquement les bâtiments lorsque vous attaquez plutôt que de vous engouffrez en plein milieu du camp ennemi.

BIEN CONSTRUIRE SON CAMP

Bien construire son camp est primordial. Mais cela dépend d'une mission à l'autre. Dans certaines missions (la plupart en fait), commencez par construire un maximum de huttes autour de votre haut lieu de réincarnation. Vous obtenez ainsi rapidement beaucoup de braves qui construisent d'autres huttes, etc. Dans d'autres cas, il faut privilégier une défense solide et il se peut que vous ne construisiez presque pas de hutte avant une dizaine de minutes de jeu. Enfin, et surtout, ne commettez pas l'erreur de construire tous vos bâtiments d'entraînement au même endroit. On pourrait avoir tendance à vouloir regrouper tous ces bâtiments pour entraîner facilement une armée mais gardez à l'esprit qu'un volcan, une érosion ou un déluge de feu bien placé peut détruire tous ces bâtiments en une fois. Dans ce cas, vous ne pouvez plus entraîner de soldats et vous allez alors droit vers une mort certaine. Construisez donc ces bâtiments aux quatre coins de votre camp pour éviter cela.

BIEN GÉRER SA MANA

Dans Populous : A l'aube de la création, il existe deux ressources : le bois qui sert à construire les bâtiments, les bateaux et les ballons. Et la mana, qui permet de charger les sorts et d'entraîner des soldats. La mana est obtenue principalement grâce aux braves qui se reposent dans les huttes. En plus de générer de la mana, ils créent ainsi de nouveaux braves. Construisez donc un maximum de huttes et mettez-y des braves. D'ailleurs, plus vous construisez de huttes, plus la limite de population sera haute (maximum 200). Si vous manquez de mana, n'hésitez pas à annuler le chargement de tous vos sorts si vous voulez entraîner une armée plus vite. Choisissez aussi bien l'ordre de chargement des sorts. Il n'est pas utile de charger le sort d'invisibilité dès les premières minutes du jeu. Par contre, charger l'hypnose dès le début peut être important si vous savez qu'une attaque ennemie se fera après même pas cinq minutes de jeu... Sachez aussi que vous obtenez gratuitement un sort lorsque vous priez une pyramide de la connaissance. Pour les sorts chers en mana, c'est très intéressant. Enfin, priez le plus possible les totems, obélisques et têtes de pierre. Vous y obtiendrez de nombreux bonus, notamment des sorts chargés complètement sans dépenser de mana.

ENRÔLER LES DERNIERS ADEPTES DE L'ENNEMI

Lorsque vous êtes sur le point d'achever une tribu ennemie, convertissez simplement les adeptes restants avec votre sort d'hypnose et ils seront à vous pour toujours. Néanmoins, pour que l'astuce fonctionne, il faut définitivement abattre l'ennemi avant que les adeptes sous hypnose ne repassent à l'ennemi (il faut voir une sorte d'éclair de la couleur de l'ennemi, avec un genre de tonnerre). Vous pouvez même utiliser cette astuce pour finir l'ennemi : s'il ne reste plus que 2-3 adeptes, lancez simplement le sort hypnose dessus et l'ennemi sera anéanti. Cette astuce n'est utile que s'il reste encore d'autres tribus ennemies. Dans le cas contraire, vous gagnez simplement la partie, comme si vous aviez mené une attaque normale. Pour réussir cette astuce à tous les coups, attendez simplement que les ennemis vous attaquent avec ce qu'il reste. Laissez votre chamane se faire attaquer par les adeptes et lancez le sort d'hypnose dessus. Tuez aussi la chamane ennemie si elle est en vie.

AGRANDIR SON TERRITOIRE

Dans certains mondes, vous n'avez pas beaucoup de place pour construire votre camp et vous occupez rapidement toute la place disponible. Dans certains cas, vous pouvez simplement construire une tour de guet un peu plus loin pour ensuite créer quelques bâtiments supplémentaires autour. C'est notamment le cas des missions 7, 11 et 14. Cependant, il arrive parfois que vous n'ayez pas cette possibilité. Vous vous retrouvez coincé sur une petite île et vous n'avez pas d'autre choix que d'y construire l'intégralité de votre camp (mission 12 par exemple). Il existe toutefois une solution assez simple pour agrandir votre terrain. Placez votre chamane au bord de la mer. Cliquez sur le sort de pont et lancez-le un peu plus loin, sur la plage. Vous verrez qu'une mince bande de terre apparaît entre cet endroit et votre chamane. Répétez l'opération plusieurs fois pour acquérir davantage de terre. Au bout d'un moment, les parcelles de terre qui sortent de l'eau seront beaucoup plus grandes et vous pourrez alors facilement y construire des bâtiments supplémentaires.

DÉTRUIRE UNE MORT AILÉE

Une mort ailée qui arrive dans votre camp est souvent synonyme d'hécatombe. Seuls vos pyroguerriers l'attaqueront mais ils ne sont pas efficaces contre elle ; ils ne font que l'affaiblir. Il n'existe qu'un seul moyen à peu près fiable pour combattre une mort ailée : en invoquer une vous-même. Les deux dragons tourbillonnent alors pendant quelques secondes puis se foncent l'un sur l'autre. Trois issues sont alors possibles : votre mort ailée explose et cela n'a alors servi à rien, les deux sont détruites ou alors seule celle de l'ennemi meurt. C'est un peu un coup de poker mais ça vaut mieux que de rester les bras croisés. Enfin, une mort ailée disparait de toute façon après quelques minutes.

AFFAIBLIR LES ENNEMIS DÈS LE DÉBUT

Si vous êtes fourbes, vous pouvez affaiblir les ennemis assez rapidement. La plupart des missions comportent des pyramides de la connaissance. Priez-les dès le début pour obtenir le même avantage que l'ennemi. Dans le cas des sorts, vous en obtenez un gratuitement. Lancez-le en plein dans le camp ennemi. Dans la majorité des cas, les ennemis construisent aussi leur camp à partir de rien. Un déluge de feu ou des marécages peuvent alors considérablement les ralentir. Il peut aussi être intéressant de construire une hutte des prêcheurs immédiatement, d'en entraîner un ou deux et de le(s) envoyer dans le camp ennemi. Ils en seront encore au stade de la construction des huttes et vous pourrez alors convertir quelques braves au travail.

DISPERSER SON ARMÉE EN UNE FRACTION DE SECONDE

Sélectionnez les adeptes que vous voulez disperser et appuyez simplement sur la touche « D ». Ils se disperseront tous dans une direction différente, en courant plus vite que d'habitude (l'effet est le même lorsqu'un essaim mortel ennemi est lancé sur vos troupes mais ça dure nettement moins longtemps). Cette technique peut sauver votre armée contre des sorts puissants comme le tremblement de terre.

RÉCUPÉRER LA PRIÈRE DES ENNEMIS

Lorsque des adeptes ennemis prient une tête de pierre, laissez-les faire. Préparez le nombre d'adeptes pour mener la prière à son terme puis, lorsque les ennemis ont presque rempli la jauge rouge, tuez-les. Ensuite, envoyez immédiatement vos adeptes prier la tête. Toute la prière effectuée par l'ennemi vous est octroyée et le fait de la finir vous donne alors le sort protégé par la tête. Ceci permet donc d'obtenir les bienfaits des têtes de pierre sans risquer la vie de vos hommes.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques bases avant de commencer...

BUT DU JEU

Le jeu est divisé en vingt-cinq missions successives, chacune se déroulant sur un monde différent. Dans la majorité des cas, le but est de détruire intégralement la(les) tribu(s) ennemie(s). Pour ce faire, vous disposez d'adeptes et d'une chamane. Les adeptes ont chacun leur spécificité tandis que la chamane est unique par tribu et a la capacité de lancer des sorts.

RESSOURCES

Dans Populous : A l'aube de la création, il existe deux ressources : le bois et la mana. Le bois sert à construire les bâtiments du jeu, ainsi que des bateaux et des ballons. Chaque bâtiment est composé d'un certain nombre de fagots de bois (trois pour les huttes par exemple). Les bateaux sont construits avec quatre fagots de bois et les ballons avec trois. La mana est l'énergie générée par les huttes que vous avez en votre possession, ainsi que par le déplacement des unités. Plus une hutte contient d'adeptes, plus elle vous octroie de la mana. Cette énergie est utilisée pour charger les sorts et entraîner les adeptes.

BATIMENTS

Il existe huit types de bâtiment dans Populous : A l'aube de la création. Ils sont tous construits par les braves. Le nombre de fagots de bois nécessaires pour construire un bâtiment détermine aussi sa solidité.

Hutte : La " simple " hutte permet de générer de la mana et crée de nouveaux braves au cours du temps, en fonction du nombre d'adeptes à l'intérieur et de sa taille. La hutte est le seul bâtiment à recevoir des améliorations (automatiquement). Au premier stade, la hutte peut accueillir trois adeptes et génère une petite quantité de mana. Au second stade, la hutte a une capacité de quatre adeptes et génère une quantité moyenne de mana. Enfin, au troisième stade, une hutte peut avoir jusqu'à cinq adeptes et crée une quantité importante de mana. La construction ainsi que chaque amélioration d'une hutte nécessite trois fagots de bois, donc neuf pour une hutte au troisième stade.

Hutte des guerriers, hutte des prêcheurs, hutte des pyroguerriers, hutte des espions : Ces huttes, comme leur nom l'indique, permettent de transformer des braves en adeptes spécialisés (guerrier, prêcheur, pyroguerrier ou espion en fonction du bâtiment). Il faut savoir qu'un brave formé dans l'une de ces huttes ne peut être reconverti en brave. Huit fagots de bois sont utilisés pour la construction de ces huttes.

Tour de guet : La tour de guet est un bâtiment quasi indispensable pour constituer une bonne défense. En fonction de l'adepte qui s'y trouve, elle octroie des bonus variables. Si le joueur y place un brave, sa vision est plus grande. Si c'est la chamane, la portée de ses sorts est plus importante. S'il y a un guerrier, un tocsin sonne en cas d'attaque et s'il s'agit d'un prêcheur ou d'un pyroguerrier, la portée de conversion/attaque augmente. Enfin, si c'est un espion qui y a élu domicile, il peut révéler les espions ennemis qui passent à proximité. La tour de guet est le seul bâtiment qui ne doit pas être construit à côté d'un autre bâtiment. Le joueur peut donc construire des extensions de base grâce aux tours de guet. Il faut prévoir cinq fagots de bois pour construire une tour de guet.

Hangar à bateaux : Ce bâtiment permet la construction de bateaux. Il doit obligatoirement se trouver près de la mer pour pouvoir être construit. Il nécessite cinq fagots de bois.

Hangar à ballons : Ce bâtiment permet la construction de ballons. Prévoyez onze fagots de bois pour le bâtir.

Poste de garde : Ce n'est pas vraiment un bâtiment. Vous pouvez en faire autant que vous voulez. Un poste de garde permet de faire patrouiller des adeptes autour. Il ne nécessite aucun fagot de bois ni temps de construction.

LES ADEPTES

Il existe cinq types d'adeptes. Vous pouvez tous les convertir en un autre type d'adepte en les envoyant dans le bâtiment adéquat, pour peu que vous n'essayez pas de les transformer en ce qu'ils sont déjà (envoyer un prêcheur dans une hutte de prêcheurs ne sert à rien).

Brave

Le brave est le ciment de votre tribu. C'est lui qui construit les bâtiments et coupe du bois. Vous commencez chaque mission avec au moins quatre braves. Ils sont générés automatiquement par les huttes et vous pouvez convertir des sauvages avec le sort conversion. Ils se transforment alors en braves dévoués à votre cause. Il est aussi possible de convertir les braves ennemis avec des prêcheurs. Ce sont les seuls moyens d'obtenir de nouveaux braves. Un brave transformé en un autre type d'adepte ne redeviendra jamais un brave. Et comme ils ont une très faible capacité offensive, protégez-les à tout prix.

Guerrier

Le guerrier est le soldat de base de la tribu. Il n'a pas d'autre fonction que d'attaquer les ennemis au corps-à-corps. Nettement plus résistant et plus fort que le brave, il est tout de même vulnérable face aux chamanes, prêcheurs et pyroguerriers ennemis.

Prêcheur

Le prêcheur est redoutable. Il convertit tout ennemi qui passe à proximité, en leur chantant des louanges sur leur camp. Le temps de conversion est variable. Il n'a aucun effet sur les chamanes et les prêcheurs ennemis et peut être abattu facilement par les pyroguerriers puisque leur portée de tir est supérieure à la portée du prêcheur.

Pyroguerrier

Le pyroguerrier est une unité qui attaque à distance, grâce à des boules de feu. Ils sont meurtriers lorsqu'ils sont nombreux. Il est un peu moins résistant que le guerrier.

Espion

L'espion n'est pas un combattant. Son objectif principal est de semer la confusion chez l'ennemi. Il peut mettre le feu à ses bâtiments ainsi qu'aux arbres, le privant ainsi de ses ressources. Un bâtiment brûlé par un espion met toujours plus de temps à être réparé. L'espion peut se déguiser en revêtant les couleurs de l'ennemi. Mais il peut aussi être facilement découvert et tué.

LA CHAMANE

La chamane est la chef de la tribu. Chaque camp en a une. C'est elle qui lance les sorts. Bien diriger la chamane est souvent décisif et aide grandement à réussir une mission. A elle seule, elle vaut plus que n'importe quelle armée. Dans la plupart des missions, la chamane se réincarne automatiquement après sa mort, dans le haut lieu de réincarnation.

LES SORTS

Seize sorts accompagnent le joueur dans Populous : A l'aube de la création. De temps en temps, un sort spécial est aussi caché dans certains mondes. Au début, seule l'explosion est disponible, et au fur et à mesure que les missions passent, de plus en plus de sorts sont utilisables. Certains peuvent être offerts en quantité limitée en priant des têtes de pierre ou des obélisques ou peuvent être acquis définitivement grâce à une pyramide de la connaissance. Pour chaque sort débloqué, il faut le charger avec de la mana. Lorsque la mana a complètement chargé un sort (la barre bleue est remplie), une occurrence de ce sort est disponible. Presque chaque sort peut être lancé plusieurs fois avant qu'il soit totalement indisponible. Par exemple, l'explosion peut être chargée quatre fois de suite et la chamane peut alors l'utiliser autant de fois. Plus un sort est puissant et plus il nécessite de mana pour se charger. Il dispose aussi de moins de charge. Le volcan, par exemple, ne peut être lancé qu'une fois. Il doit ensuite être rechargé complètement, tandis que l'explosion peut être lancée maximum quatre fois d'affilée sans nécessiter de mana. Il faut noter que la chamane est immunisée à presque tous les sorts qu'elle lance. Ils peuvent donc être lancés directement sur elle pour se débarrasser d'ennemis gênants. Cependant, les sorts tornade, marécages, tremblement de terre et érosion peuvent tout de même lui être fatals. La chamane est bien sûr sensible aux sorts lancés par les chamanes ennemies.

Sorts de base

Explosion : C'est le sort de base, disponible dès le premier monde. Il déclenche une explosion sur la zone visée. Les unités qui s'y trouvent (à l'exception de la chamane qui l'a lancé) reçoivent des dégâts légers et sont projetés en l'air. Son très faible coût en mana en fait un sort très utile. A utiliser de préférence pour jeter des ennemis à la mer. (Sort offensif et défensif, quatre charges maximum)

Conversion : La conversion permet de convertir des sauvages à votre cause, en les transformant en braves. Tous les sauvages se trouvant dans la zone sont convertis. (Sort de développement, quatre charges)

Essaim mortel : L'essaim mortel déclenche une peur extrême chez les ennemis, disperse les armées et rend les adeptes ennemis incontrôlables pendant un certain temps. Il leur inflige aussi une petite quantité de dégâts. Ne fonctionne pas sur les chamanes ennemies. (Défensif, quatre charges)

Invisibilité : Ce pouvoir rend simplement invisible vos adeptes. Six adeptes maximum deviennent invisibles par sort lancé. Ne fonctionne pas sur la chamane. (Offensif, quatre charges)

Bouclier magique : Le bouclier accroit la résistance des adeptes et les immunise contre certains sorts (explosion, foudre, tornade, déluge de feu). Tout comme l'invisibilité, chaque sort lancé ne protège que six adeptes. Ne fonctionne pas non plus sur la chamane (Défensif, quatre charges)

Pont : Ce sort crée simplement un pont depuis la position de la chamane jusqu'à la zone visée. En plus de créer un lien entre des terres séparées par un bras de mer, il permet d'agrandir son territoire, accéder à des montagnes et même détruire des bâtiments, s'il est bien utilisé. (Développement, quatre charges)

Foudre : La foudre est plus puissante que l'explosion mais a, à peu de choses près, le même but : tuer les adeptes ennemis (en un coup) et détruire les bâtiments ennemis.
A chaque fois qu'un bâtiment est touché par la foudre, il perd un fagot de bois (Offensif et défensif, quatre charges)

Hypnose : L'hypnose convertit pendant un certain temps les adeptes ennemis. Ils se battent alors à vos côtés. Lorsque l'effet du sort se dissipe, les adeptes convertis retournent dans leur camp d'origine. (Offensif et défensif, trois charges)

Tornade : La tornade détruit les bâtiments (fagot par fagot, complètement si elle reste suffisamment longtemps sur le même bâtiment) sur lesquels elle passe et entraîne dans les airs les adeptes. Ce sort peut se retourner contre son lanceur en détruisant ses bâtiments et en tuant ses propres adeptes. (Offensif, trois charges)

Marécages : Les marécages tuent tout ce qui passe dedans, adeptes et chamanes, ennemis ou amis. Les marécages restent à l'endroit où ils ont été lancé jusqu'à ce que dix unités au total y meurent. (Défensif, trois charges)

Aplanissement : Ce sort égalise le terrain autour de l'endroit où il a été déployé, sur base de la hauteur de ce point. Si des bâtiments dans la zone subissent une dénivellation trop importante, ils explosent. (Développement, trois charges)

Tremblement de terre : Le tremblement de terre est souvent meurtrier. La terre se met à trembler et tous les bâtiments dans la zone de lancement perdent un fagot de bois. De plus, après quelques secondes, une zone de lave apparaît, brûlant les bâtiments et tuant toute unité qui s'y trouve. Enfin, une bande de terre proche se trouve soudainement inondée, noyant bâtiments et unités. (Offensif, deux charges)

Erosion : L'érosion accélère le vieillissement du terrain, ce qui a pour effet d'aplanir les montagnes et noyer les rivages. Tout ce qui s'y trouve est détruit ou noyé. (Offensif, deux charges)

Déluge de feu : Une pluie de feu s'abat sur la zone ciblée. Tous les bâtiments et les unités (à l'exception de la chamane qui a lancé le sort) dans les environs prennent feu. Les unités meurent tandis que les bâtiments subissent de gros dégâts (destruction totale des huttes). (Offensif, deux charges)

Mort ailée : La mort ailée est un dragon extrêmement résistant et fort. Il se dirige automatiquement vers les ennemis les plus proches et dévore une à une les unités ennemies. (Offensif, une charge)

Volcan : Le volcan est le sort de destruction le plus puissant. Une montagne se crée à l'endroit où le sort a été lancé, détruisant tous les bâtiments de la zone. S'ensuite une explosion de lave qui s'étend très loin, brûlant tout ce qui s'y trouve. (Offensif, une charge)

Sorts spéciaux

Rage sanguinaire : La rage sanguinaire se trouve dans le niveau du même nom (monde 16). Ce sort augmente nettement la vitesse de déplacement et d'attaque, la résistance et la force des adeptes sur lesquels il est utilisé. Son effet est limité dans le temps. (Offensif)

Apocalypse : Ce sort crée une immense arène là où la chamane l'a lancé. Les adeptes de toutes les tribus y sont téléportés et s'affrontent lors d'une grande bataille. La dernière tribu qui a des adeptes en vie gagne la partie. Ce pouvoir se trouve dans les mondes 17 et 18.

Téléportation : Il téléporte simplement la chamane à l'endroit visé. C'est le seul sort qui a une portée illimitée (à l'exception des sorts du niveau 25). Il est disponible dans le dix-neuvième monde.

PRIERES

Dans la majorité des mondes, il est possible de prier certains monuments, pour en obtenir les bienfaits. Il existe plusieurs types de monument et chacun a ses caractéristiques. Ils nécessitent tout de même un nombre plus ou moins important de prieurs, pour obtenir plus ou moins rapidement leurs avantages.

Pyramide de la connaissance : La pyramide de la connaissance contient le savoir de l'ennemi. Il peut s'agir de sort ou de bâtiment. Seule la chamane peut la prier. Lorsqu'elle le fait, la tribu acquiert définitivement ce savoir et débloque donc pour tout le reste du jeu le bâtiment ou le sort renfermé dans la pyramide.

Tête de pierre : Une tête de pierre contient toujours un sort en quantité limitée et uniquement pour la mission en cours. De temps en temps, un pouvoir se déclenche automatiquement à proximité (déluge de feu, foudre, volcan, ...).

Totem : Un totem crée souvent automatiquement un sort précis sur un endroit particulier. Il s'agit en général d'une aide non négligeable.

Obélisque : L'obélisque donne un très grand pouvoir qui change considérablement le cours de la mission. Seule la chamane peut le prier.

NOTES

La soluce qui suit propose des solutions en mettant à profit au maximum tous les aspects du jeu et en utilisant toutes les ressources mises à disposition du joueur (création d'un camp, entraînement d'une armée, gestion de la mana, attaques grandioses, prières, etc.). Il est en effet possible de réussir la quasi-totalité des missions en se contentant d'un camp basique, sans armée et en employant seulement la chamane. D'autres stratégies que celles décrites dans ce guide mènent également à la victoire.

Dans un souci de simplicité, il est parfois demander au joueur de tourner son écran (avec les flèches du clavier). Ceci permet d'avoir les mêmes repaires que dans la soluce. Lorsqu'il est fait référence au nord, sud, est et ouest, c'est donc en fonction de la rotation de l'écran.

Enfin, pour s'y retrouver, la tribu dakini est la tribu rouge, les chumaras sont les jaunes et les mataks, les verts. Vous dirigez la tribu bleue.

Monde 1 : L'aventure commence

Envoyez votre chamane prier la tête de pierre et récupérez deux sorts de pont. Pendant ce temps, demandez à vos braves d'occuper vos huttes et avec ceux qui restent, construisez-en une troisième. Lorsque la chamane a ses deux sorts de pont, lancez-en un entre votre île et celle du milieu. Là, allez prier la seconde tête de pierre, jusqu'à ce que vous obteniez quatre sorts de foudre. Enfin, tuez le brave en envoyant un sort d'explosion juste à côte de lui pour l'envoyer dans l'eau. Priez ensuite la pyramide de la connaissance et accaparez-vous le savoir de l'ennemi (hutte des guerriers).

Après, lancez votre deuxième sort de pont depuis l'île où se trouvait la pyramide jusqu'à l'île ennemie. Lancez ensuite un éclair sur le petit groupe de braves devant la hutte, un autre sur la hutte, un sur la chamane et un dernier sur la hutte des guerriers ennemie. Enfin, finissez les survivants en les envoyant dans l'eau grâce au sort d'explosion.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des guerriers
Têtes de pierre : Sorts de pont à l'infini (un prieur requis), quatre sorts de foudre (un prieur)

NOTE

La première tête de pierre donne des sorts de pont à l'infini jusqu'à ce que la chamane crée un pont vers l'île des dakinis.

Monde 2 : A la nuit tombée

Construisez votre camp. Cinq huttes (en comptant celle de départ) devraient suffire. N'oubliez pas de construire également une hutte des guerriers. Envoyez votre chamane prier le totem qui se trouve à l'ouest du camp. Cela a pour effet de créer un pont depuis votre camp jusqu'à la petite île qui se trouve à l'est. Envoyez votre chamane et un brave prier la tête de pierre et obtenez trois sorts de tornade.

Lorsque votre camp est construit, attendez que les braves améliorent les huttes jusqu'au niveau maximal puis entraînez-en une petite dizaine dans la hutte des guerriers. Envoyez-les avec votre chamane vers le camp ennemi. Attaquez-vous à la tour. Quelques renforts constitués de braves et de guerriers arrivent pour vous repousser. Mais votre force de frappe est largement supérieure et vous n'aurez alors aucun mal à éliminer vos ennemis. D'autres renforts devraient arriver de temps en temps. Lancez un sort de tornade sur la première hutte et allez prier la pyramide de la connaissance. Vous avez maintenant le sort essaim mortel.

Détruisez les deux autres huttes avec les tornades qui vous restent. Les braves de l'ennemi seront tous envoyés dans la hutte des guerriers. N'attendez pas ; attaquez-les tout de suite avec vos guerriers. La chamane ennemie invoque l'un ou l'autre essaim mortel sur vos guerriers. Envoyez votre chamane, accompagnés de quelques guerriers pour lui régler son compte. Pendant ce temps, ordonnez au reste de votre armée de détruire la hutte des guerriers ennemie et de supprimer les derniers défenseurs.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort d'essaim mortel
Tête de pierre : Trois sorts de tornade (deux prieurs)
Totem : Un sort de pont créé (un prieur)

NOTE

Dès que vous approchez de la tour de guet, vous pouvez entendre un tocsin et des ennemis arrivent du camp. Ceci se produit parce qu'un guerrier se trouve dans la tour.

Monde 3 : Crise de foi

Tout comme pour la mission précédente, commencez par construire votre camp. Dès le début, envoyez votre chamane prier la pyramide de la connaissance de l'ennemi. Ceci se fera pour la majorité des missions. Dans le cas du troisième monde, il est possible de contourner le camp ennemi. Envoyez votre chamane prier le totem qui se trouve près de la colline centrale. Ce totem a pour effet d'aplanir le sol menant à la pyramide. Lorsque c'est fait, priez la pyramide pour obtenir la hutte des prêcheurs.

Construisez une hutte des prêcheurs et entraînez quelques guerriers et prêcheurs. Il n'est pas utile d'avoir une armée démesurée, la résistance est très faible. Lorsque votre armée est prête, envoyez votre chamane au sommet de la colline entre les deux camps. De là, lancez le sort explosion près du prêcheur ennemi qui se trouve à l'entrée du camp et envoyez-le dans l'eau. Faites de même avec la chamane. Lancez l'attaque dès qu'elle se trouve dans l'eau. Les ennemis n'ont pas d'autre prêcheur et pas de guerrier. Tuez simplement tous les braves et la chamane ennemie si elle a le temps de se réincarner.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des prêcheurs
Totem : Sort d'érosion créé (un prieur)

NOTE

Si vous traînez trop, les ennemis finissent par passer à l'attaque avec quelques adeptes.

Monde 4 : L'union fait la force

Le lieu de réincarnation se trouve sur une petite enclave, avec deux huttes. L'endroit est trop petit pour construire quoi que ce soit. Heureusement, une pyramide de la connaissance tout près débloque la tour de guet. Allez la prier et remplissez les deux huttes avec vos braves. Envoyez-en un prier la tête de pierre au nord. Placez aussi vos autres braves près de cette statue. Lorsque la chamane a fini sa prière, ordonnez à vos braves de construire une tour de guet près de la tête de pierre. Lorsque c'est fait, construisez votre camp près de la tour de guet. Pendant ce temps, grâce au

sort de conversion obtenu en priant la tête de pierre, convertissez un maximum de sauvages et assignez-les à la construction du camp. Une autre pyramide de la connaissance se trouve près du camp adverse. Eliminez le brave qui la garde et priez la pyramide. Des ennemis viendront régulièrement, seuls, pour empêcher votre chamane de prier. Il suffit de les envoyer dans l'eau avec le sort d'explosion.

Une fois la pyramide priée et le sort de foudre acquis, retournez dans votre camp. Pendant que vous entraînez votre armée, les ennemis se massent près de votre base. D'abord un prêcheur s'y installe, suivi rapidement par quelques guerriers qui effectuent une ronde. Une première attaque ne tardera pas. Elle est constituée de deux guerriers. La suivante est plus importante puisque des guerriers et des prêcheurs attaquent ensemble. La troisième attaque est menée par la chamane ennemie qui lance le sort de foudre sur vos bâtiments. Lorsque vous êtes prêts, lancez l'attaque. Elle devrait passer toute seule. Le seul véritable danger est la chamane qui peut anéantir facilement votre armée en lançant la foudre dessus.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Tour de guet, sort de foudre
Tête de pierre : Quatre sorts de conversion (un prieur)

Monde 5 : La mort venant des cieux

Cette fois, il s'agit d'une mission spéciale. Le but est de prier une statue de dragon, libérant une créature démoniaque sur les ennemis. Vous avez quinze minutes pour réussir la mission. Envoyez un guerrier prier la tête de pierre à gauche tandis que la chamane est placée dans la tour de guet de droite. Il est inutile de prier le totem (qui déploie un pont) au centre ; ça prendrait trop de temps. Convertissez les sauvages sur l'île à l'est avec les trois sorts de conversion que vous avez récupérés avec la tête de pierre. Priez ensuite le totem qui se trouve sur cette île. Vous obtenez un bateau. Ramenez les braves convertis sur l'autre berge, là où se trouve votre camp. Toujours à l'aide du bateau, faites aussi traverser la mince portion d'eau par votre chamane et vos guerriers.

Faites immédiatement prier la tête de pierre à l'est par votre chamane, pendant que vous entraînez vos braves dans la hutte des guerriers et des prêcheurs. Lorsque vous avez obtenu deux sorts de pont, priez le totem à l'ouest. Ceci déploiera un pont entre l'endroit où se trouve le totem et la colline de l'autre côté de l'eau. Lorsque votre armée est prête (quand vous avez entraîné tous vos braves), passez à l'action. Gravissez le pont que vous venez de créer et lancer le sort d'explosion sur les ennemis qui se trouvent sur la colline. Tous les guerriers et prêcheurs du camp ennemi arriveront sur vous. Votre armée n'est clairement pas de taille à les anéantir tous mais ce n'est pas grave. Laissez-les se battre. Pendant ce temps, éclipsez vous avec votre chamane vers la gauche du camp. Longez complètement la berge jusqu'à arriver près de l'objectif de la mission. Tuez ou éloigner les ennemis grâce aux sorts d'explosion et d'essaim mortel. Avant de prier, assurez-vous que personne ne puisse vous dérangez. Mettez votre chamane à l'un des deux côtés de l'entrée, sur la petite colline puis lancer un sort de pont de l'autre côté. Vous créerez ainsi un mur infranchissable sur l'entrée de la colline pour bloquer les arrivants. Ensuite priez la statue en forme d'oiseau/dragon et profitez du spectacle.

GAIN

Têtes de pierre : Trois sorts de conversion (un prieur), deux sorts de pont (un prieur)
Totems : Un sort de pont créé (six prieurs), un bateau créé (un prieur)
Obélisque : Morts ailées créées

NOTE

Lorsque vous traversez le camp ennemi avec votre chamane, essayez d'économiser le plus possible vos sorts d'explosion. Vous n'avez pas assez de mana pour les recharger.

Monde 6 : Les ponts

Allez tout de suite prier la pyramide qui se trouve au nord de votre lieu de réincarnation. Pendant ce temps, faites

construire des huttes par vos braves. Lorsque la pyramide est priée, convertissez le plus possible de sauvages (il y en a beaucoup, notamment près du point d'eau au nord du point de départ et près du camp chumara). Au nord-est de votre camp se trouve une toute petite île avec un guerrier ennemi et un totem. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant et ne tuez surtout pas le guerrier.

A l'aide de vos nouveaux braves (entre 30 et 50), agrandissez votre camp. N'hésitez pas à construire beaucoup de huttes, ce n'est pas la place qui manque. Envoyez aussi quatre braves prier la tête de pierre à l'est. Mais faites attention, les ennemis pourraient vous empêcher d'y prier. Les chumaras tentent quelques incursions dans votre camp. Ils attaquent principalement depuis l'entrée nord mais il se peut qu'ils attaquent par l'ouest (en passant entre l'eau et la colline). Au bout de quelques minutes, les mataks passent à l'attaque et lancent un sort de pont entre leur camp et le vôtre. Repoussez leur assaut et franchissez leur pont avec votre chamane. Priez la tête de pierre. Utilisez ensuite le sort d'hypnose sur le guerrier qui se trouve sur la petite île et faites-le prier le totem. Cela aura pour effet de créer un pont entre les deux camps ennemis. Ils se déclarent alors la guerre et ne font plus attention à vous.

Mais ça ne suffit pas pour gagner. Créez une armée et attaquez en premier les mataks. Pendant que vos soldats étripent joyeusement tout ce qui bouge, priez la pyramide de la connaissance. Grâce au sort pont, vous pouvez accéder à la tête de pierre qui surplombe le camp vert. Priez-la pour obtenir le sort déluge de feu. Assurez-vous d'avoir éliminé les verts et rendez-vous chez les jaunes. Prenez garde à la chamane ennemie. Avancez uniquement avec votre chamane vers la tour ennemie et lancez un sort de foudre dessus. La chamane ennemie étant dedans, elle meurt sur le coup. Attaquez ensuite avec votre armée. Lancez les sorts de marécages sur la rampe qui mène à la tour de guet que vous venez de griller ; la chamane ennemie s'y rend automatiquement dès qu'elle se réincarne. Dès le début de l'assaut, lancez votre sort déluge du feu sur la hutte des prêcheurs. Le combat se termine assez vite si votre armée est suffisamment grande. Il faudra toutefois achever les ennemis dispersés un peu partout à l'ouest du camp chumara.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort de conversion, sort de pont
Têtes de pierre : Trois sorts de marécages (quatre prieurs), trois sorts d'hypnose (un prieur), un sort de déluge de feu (un prieur)
Totem : Un sort de pont créé et déclaration de guerre entre les tribus ennemies (un prieur)

NOTE

Dans ce monde, vous devez affronter pour la première fois deux ennemis en même temps. Soyez donc vigilant car ils peuvent attaquer depuis trois endroits différents.

Monde 7 : L'ennemi invisible

Tournez l'écran à 180° pour avoir un visuel constant sur l'ennemi. Vous commencez de nouveau sur un terrain trop petit. Construisez donc une tour de guet tout au nord, sur la berge. Les ennemis se trouvent sur l'autre grande île, qui n'est pas joignable pour l'instant. Il n'est donc pas possible de prier la pyramide de la connaissance dès le début. Construisez votre camp autour de la tour de guet et convertissez les sauvages sur votre île. Faites tout de même attention au bois, il s'épuise rapidement sur ce monde, malgré les apparences. Ne construisez donc pas votre campement trop rapidement. Construisez une tour de guet au nord-ouest et au nord-est de votre île. C'est par là que les chumaras attaquent.

Après quelques minutes de jeu, vous êtes avertis que vous êtes attaqués par des ennemis invisibles. En effet, la chamane ennemie crée un pont à l'une des extrémités des deux îles (entre la sienne et la vôtre). Elle utilise le sort d'invisibilité sur ses troupes pour vous attaquer par surprise. Plusieurs options s'offrent à vous. Soit vous empêchez tout simplement la chamane de lancer son sort de pont en la tuant avant (avec la foudre). Mais cette option n'est que temporaire puisque les ennemis retentent l'attaque. Soit vous la laissez faire et vous encaissez l'attaque. Les tours de guet permettent de montrer les ennemis à proximité sur la boussole. Profitez-en pour repérer les ennemis invisibles dans votre camp. Et les prêcheurs installés dans les tours de guet convertissent tout de même les ennemis invisibles. Placez donc plusieurs tours de guet dans votre camp et en périphérie.

Enfin, lorsque votre camp est bien protégé et suffisamment grand, commencez à entraîner votre armée. Quinze guerriers et dix prêcheurs suffisent. Lancez un sort de pont vers la petite île du milieu et priez la tête de pierre avec cinq braves. Envoyez-y aussi votre chamane et mettez-la le plus possible au nord. La chamane ennemie ne manquera pas d'essayer de pulvériser vos prieurs avec un sort de foudre. Empêchez-la de le faire en la tuant avant. Lorsque vous avez récupéré les deux sorts d'érosion, attaquez les ennemis. Si la chamane ennemie a créé un pont chez vous, utilisez-le. Dans le cas contraire, lancez le sort vous-même. Il vaut mieux attaquer depuis une extrémité (et non en passant par l'île du milieu), comme le font les ennemis, pour éviter de se retrouver attaqué de tous les côtés. Détruisez la tour de guet ennemie et tuez les prêcheurs dans la zone. Utilisez un de vos prêcheurs pour convertir les ennemis et poursuivez l'attaque avec le reste. Les adversaires résistent un peu mais ils sont plus faibles que vous puisqu'ils sont surtout constitués de braves. Tuez les prêcheurs en priorité. Pendant que vos hommes attaquent, priez la pyramide de la connaissance avec votre chamane. Tuez aussi la chamane ennemie dès que vous la voyez, elle pourrait nuire à vos hommes. Pour finir, lancez les deux sorts d'érosion sur le petit point d'eau à l'ouest du camp ennemi. Grâce à cela, vous pouvez supprimer un ou deux bâtiment(s) jaune(s) sans effort. Enfin, rasez et tuez ce qu'il reste, soit plus grand-chose.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort d'invisibilité
Tête de pierre : Deux sorts d'érosion (cinq prieurs)

NOTE

Si vous empêchez la chamane de créer un pont, elle essayera de nouveau de le faire, mais pas forcément du même côté.

Monde 8 : Le choc des continents

Comme d'habitude, commencez par construire votre camp. Dès le début, convertissez les sauvages qui se trouvent à l'est. Prenez quatre convertis et allez prier la tête de pierre qui se trouve au sud-est de votre camp, sur une bande de terre surélevée. Cette tête de pierre vous offre trois sorts de bouclier magique. Ramenez les autres convertis à votre camp (et profitez-en pour leur faire couper du bois là où ils se trouvent et le rapporter). Avec votre chamane, allez au nord de votre haut lieu de réincarnation. Au sommet de la colline se trouvent des guerriers qui patrouillent. Tuez-les, pénétrez dans le camp dakini et priez la pyramide de la connaissance. Celle-ci vous donne la hutte des pyroguerriers. Construisez-en une dans votre camp.

Les ennemis se développent lentement mais lorsqu'ils sont prêts, leurs attaques sont très fréquentes. Il est temps de s'occuper de la défense. Au nord de votre camp se trouve une entrée, délimitée par deux collines. Construisez-y six tours de guet sur deux lignes. Dans les trois tours les plus éloignées de votre camp, mettez des prêcheurs. Et dans les trois autres, placez des pyroguerriers. Créez aussi un pont pour atteindre les collines entourant votre camp. Ajoutez une tour de guet sur chacune de ces collines, près de celles que vous venez de construire et mettez un pyroguerrier dans chacune. Vous aurez alors une défense maximale et rien ne pourra pas passer. Il est temps de prier la dernière tête de pierre. Elle se trouve au nord-ouest de votre camp, relativement proche des ennemis. Le moyen le plus efficace est de passer par la colline ouest de votre camp, là où vous venez de créer un pont. Mettez quatre braves près du ravin ouest de la colline et lancez un sort d'explosion juste à côté, pour les faire tomber au bas de la colline. Vos braves seront presque morts mais ce n'est pas grave. De toute façon, leur santé se régénère. Envoyez-les prier la tête. Faites tout de même attention : vous obtiendrez quatre sorts de tornade. Or vous ne pouvez en avoir que trois à la fois. Donc, pour éviter de gaspiller un sort, priez la tête trois fois puis arrêtez la prière. Lorsque vous aurez lancé une tornade, ordonnez à vos braves de reprendre la prière.

Quand vous êtes prêts à attaquer (à ce stade, vous devriez avoir un bon nombre de guerriers, convertis par vos prêcheurs ; il ne reste plus qu'à entraîner quelques pyroguerriers et prêcheurs), envoyez d'abord votre chamane et détruisez en priorité les tours ennemies. Les pyroguerriers qui s'y trouvent peuvent vous canarder depuis une longue distance et vous causer des ennuis. Lancez un sort de foudre sur chaque tour, puis sur les ennemis qui patrouillent devant. Quand c'est fait, le reste de l'attaque passe comme une lettre à la poste. Comme d'habitude, éliminez le plus vite possible la chamane ennemie et guettez sa réincarnation. Cependant, vous disposez cette fois du sort bouclier magique qui protège vos hommes des sorts ennemis et les rend plus résistants. Néanmoins, des sorts tels que l'essaim

mortel et l'hypnose fonctionnent tout de même sur eux. Utilisez les tornades que vous avez obtenues pour supprimer plus rapidement les bâtiments ennemis et tuez tout le monde.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des pyroguerriers
Têtes de pierre : Trois sorts de bouclier magique (quatre prieurs), quatre sorts de tornade (quatre prieurs)

NOTE

Il se peut que les tours de guet ennemies soient vides. Dans ce cas, ne gaspillez pas vos pouvoirs dessus.

Monde 9 : Feux dans la brume

Il s'agit de la première mission présentant quelques véritables difficultés. Un brouillard de guerre recouvre le monde et il n'est donc pas possible de voir ce que font les ennemis. Ceux-ci disposent d'un sort de volcan qu'ils n'hésitent pas à lancer en plein milieu de votre camp. Et ils possèdent des bateaux, ce qui fait qu'il est difficile de savoir d'où partira l'attaque. Et pour couronner le tout, il n'est pas possible d'acquérir les bateaux dès le début. Il s'agit un peu d'une mission contre la montre puisque de votre rapidité dépend la suite de la mission. Construisez votre camp mais gardez à l'esprit qu'il peut partir en fumée à presque tout moment. Presque, puisque l'attaque met tout de même quelques minutes à arriver. A peine le jeu commence-t-il qu'un ennemi prie un totem. C'est l'une des rares choses que l'on voit et vous ne pouvez évidemment rien faire pour l'en empêcher. Partez en exploration avec votre chamane. Elle n'a de toute façon rien d'autre à faire. Au sud-ouest se trouvent deux têtes de pierre. Convertissez les sauvages du coin et priez les têtes. La plus proche du camp jaune donne un sort de tremblement de terre tandis que l'autre vous octroie deux sorts de tornade. Ramenez les convertis à votre camp et faites-les couper du bois au passage. Il a tendance à se faire rare.

Pour repousser l'assaut chumara efficacement, construisez des tours de guet tout autour de votre camp (surtout près de l'eau). Mettez-y des pyroguerriers. Les unités se trouvant dans un bateau ou un ballon sont beaucoup moins résistantes que sur la terre ferme. Laissez aussi votre chamane dans votre camp en permanence, tant que vous n'attaquez pas. Dès que vous voyez des bateaux ennemis, lancez tout ce que vous avez : le sort essaim mortel sur un bateau est redoutable puisque tous ses occupants (à l'exception de la chamane) se jettent à l'eau et se noient. Si vous voyez la chamane ennemie dans un bateau, lancez un sort de foudre pour griller tous ses occupants. De cette manière, vous devriez empêcher la chamane de lancer le volcan dans votre camp. Au nord-est de votre camp se trouve une petite île remplie de sauvages. Elle est en partie cachée mais elle contient une tête de pierre. Allez-y avec votre chamane (après avoir repoussé une attaque, prenez simplement un bateau ennemi) et convertissez au moins cinq sauvages. Faites-les ensuite prier la tête pour obtenir vous aussi un volcan.

Quand vous vous sentez d'attaque, créez une grande armée. Le camp jaune se trouve au sud-ouest de votre position. Suivez le chemin que vous avez pris au début pour prier les têtes et continuez jusqu'au camp ennemi. Les ennemis sont nombreux et vous ne les voyez pas. Ils ont aussi beaucoup de tours avec des pyroguerriers. Durant l'attaque, avancez d'abord votre chamane à la recherche des tours (sur les collines) et détruisez-les avec la foudre. Lancez le volcan en plein milieu du camp et faites attention à ce que votre armée ne soit pas touchée par la lave. Priez la pyramide avec la chamane pendant que vos soldats détruisent ce qui reste du camp.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hangar à bateaux
Têtes de pierre : Deux sorts de tornade (quatre prieurs), un sort de tremblement de terre (quatre prieurs), un sort de volcan (cinq prieurs)

NOTE

Il se peut que la chamane ennemie n'attaque pas. En effet, les ennemis veulent à tout prix récupérer leurs bateaux perdus, à tel point qu'ils ne font plus que ça. Donc plus vite vous aurez une défense correcte, plus vite vous réduirez les risques d'attaques ennemies.

Si malgré tout l'ennemi parvient à créer un volcan dans votre base, vous pouvez l'aplanir avec un sort de pont. La terre brûlée redevient constructible après quelques minutes.

Monde 10 : Des profondeurs marines

A l'instar du cinquième monde, il s'agit d'une mission challenge. Vous commencez dans un petit camp se situant en contrebas du campement matak. La chamane ennemie lance immédiatement plusieurs sorts d'érosion, coulant petit à petit votre camp. Vous devez donc fuir. Vous disposez d'un bateau. Remplissez-le avec votre chamane et quatre autres adeptes. Il est possible d'en sauver cinq de plus mais il ne faut pas perdre de temps : donnez l'ordre à deux braves de construire un second bateau et faites couper du bois par un troisième. Un des deux braves affectés à la construction du bateau ira chercher sans cesse le bois fourni par le troisième alors que le dernier reste dans le hangar à bateaux : cela accélère la construction et donc, en faisant cela vous aurez le temps de créer un bateau. Remplissez-le immédiatement. Vous n'aurez pas le temps d'en construire davantage.

Au nord de ce qui fut votre camp, vous pouvez apercevoir une petite île. Tuez les deux guerriers avec le sort d'explosion et envoyez tous vos hommes sur la tour. Tuez le prêcheur et rejoignez les bateaux avec tout le monde, à l'exception de deux adeptes. Prenez-les tous les deux et priez le totem. Un camp démoli sort des flots, tandis qu'un compte à rebours s'enclenche. Vous avez huit minutes pour vous venger. Annulez le tour d'horizon. Si vous ne le faites pas, en plus de perdre des précieuses secondes, vous perdez vos deux prieurs puisque la petite île coule après avoir prié le totem. Rejoignez votre nouveau camp lorsqu'il est totalement immergé (ce serait dommage de perdre vos bateaux en les faisant échouer) et remettez-le en bon état. Convertissez les sauvages et entraînez quelques guerriers, prêcheurs et pyroguerriers pendant que deux braves construisent des bateaux. Laissez les autres dans les huttes. Ils produisent suffisamment de mana pour entraîner des soldats. Par contre, n'attendez pas que des nouveaux braves arrivent au compte-gouttes. Videz petit à petit vos huttes pour former votre armée.

Quand vous avez cinq bateaux remplis, attaquez (avec la chamane). Ne vous préoccupez pas des deux tours, elles sont vides. Le danger le plus important se trouve sur la gauche quand vous débarquez. Quelques pyroguerriers patrouillent et vous causent des soucis. Si vous avez bien géré votre mana, vous devriez avoir un sort de foudre. Lancez-le sur ces ennemis. Débarquez ensuite avec vos hommes et attaquez la première partie de l'île. Envoyez immédiatement deux hommes prier le totem. Faites en sorte qu'aucun ennemi ne puisse interrompre leur prière. Dès que la prière est finie, des sorts d'érosion se déclenchent sur le camp adverse, détruisant et coulant tout. Il ne reste plus qu'à achever les éventuels survivants à l'aide de la chamane.

GAIN

Totems : Création d'une base (deux prieurs), sorts d'érosion créés (deux prieurs)

NOTE

La chamane ne doit pas mourir sinon la mission est un échec.

Monde 11 : Ames perfides

Cette mission n'est pas la plus facile. Il faut gérer deux camps ennemis en même temps alors qu'ils ne se font pas la guerre (du moins pas de manière intense). Tournez votre écran de 90° vers la droite. Au sud se trouvent les chumaras. Ils ne sont pas atteignables pour l'instant. Rendez-vous chez les mataks au nord et priez leur pyramide de la connaissance. Dès que c'est fait, vous pouvez lancer un sort de marécages dans leur camp. Ca les ralentira très légèrement mais c'est toujours ça de pris. Sur le passage, convertissez quelques sauvages qui iront ensuite prier la tête de pierre qui se trouve entre les verts et vous. Cette tête nécessite six adeptes et elle donne des sorts de marécages. Si vous voulez freiner davantage les mataks, lancez ces sorts lorsque vous avez fini de prier la pyramide (vous devriez avoir obtenu au moins un sort durant la prière). Ainsi, la pyramide vous donne un sort, comme n'importe quelle pyramide et la tête vous en donne trois. Et tout ça sans dépenser de mana. De plus, bien placés, ces marécages peuvent tuer plusieurs fois la chamane verte et donc vous faire bénéficier de sa mana. Convertissez le plus de sauvages possibles. Retournez dans votre camp et en ce qui concerne celui-ci, construisez comme d'habitude autour du haut lieu de réincarnation. Notez aussi la colline au sud-est du haut lieu. Construisez une tour de guet au sud de cette colline et

mettez-y un pyroguerrier dès que vous le pouvez. Il s'agit d'un bon emplacement pour construire des huttes et la hutte des pyroguerriers. A l'est se trouve une zone assez large pour contenir quelques huttes. Commencez donc par y bâtir une tour de guet. Enfin, à la base de la colline précédemment citée se trouve un endroit idéal pour votre hangar à bateaux. Construisez-en un.

N'oubliez pas de construire un bon nombre de tours de guet autour de votre camp, comme lors de la neuvième mission. Mettez un pyroguerrier dans celles que vous avez construites au bord de l'eau et laissez des prêcheurs sur la terre, près de ces tours. Pour défendre les terres, adoptez une tactique similaire à celle utilisée durant la huitième mission : une ou plusieurs tours de guet avec des prêcheurs en première ligne et des pyroguerriers dans les tours plus proches de votre camp. Les assauts ennemis sont nombreux. Les mataks attaquent au nord et à l'est et parfois par la voie maritime, au sud et à l'est, et leur chamane utilise son sort de marécages. Tandis que les chumaras attaquent dans un premier temps par la mer, surtout à l'ouest. Leur chamane convertit momentanément vos adeptes avec son sort d'hypnose. Puis, dans un second temps les jaunes créent des ponts jusqu'à votre campement et attaquent alors par la voie terrestre. Méfiez-vous des mataks, ils utilisent parfois le sort d'invisibilité.

Votre camp n'est pas facile à défendre puisqu'il s'étend loin jusqu'à l'est alors que les ennemis attaquent à plusieurs endroits à la fois. Une technique fiable consiste à prier la pyramide de la connaissance chumara avant d'attaquer qui que ce soit. Prenez un bateau et rendez-vous sur le territoire avec votre chamane, seule. Anéantissez les quelques ennemis qui se trouvent près de la pyramide et priez-la. D'autres ennemis arrivent très fréquemment puisque la pyramide se trouve juste en bordure du camp jaune. Lorsque vous avez le sort d'hypnose, repartez. Les choses devraient être plus faciles à présent. Utilisez ce sort pour repousser les attaques et lorsque vous attaquez vous-mêmes. Le camp matak tombe facilement et il vaut mieux l'assaillir en premier. Avant d'attaquer, lancez quelques sorts de marécages au sud-ouest, sur la rive en face de votre camp afin d'empêcher la chamane jaune de créer un pont. Seule la première colline près du camp vert représente un risque potentiel mais deux sorts de foudre devraient régler le problème, un sur chaque patrouille. La tour est occupée par un prêcheur et n'est donc pas une menace. Il y a quelques tours dans le campement matak et la plupart abritent un pyroguerrier. Lancez systématiquement la foudre sur ces tours pour vous en débarrasser facilement. Rasez le camp ennemi mais en vitesse, puisque pendant ce temps, rien n'empêche les jaunes de vous attaquer, hormis les marécages. Mais c'est une solution temporaire. Et sans votre chamane pour défendre, les choses risquent de se corser. Dès que les mataks sont vaincus, revenez et attaquez les jaunes. Ils ne devraient pas opposer tellement plus de résistance que les verts. Une fois de plus, seule l'entrée du camp est bien défendue mais peut être anéantie très facilement (foudre, hypnose, prêcheurs, etc.).

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort d'hypnose, sort de marécages
Têtes de pierre : Trois sorts de marécages (six prieurs), trois sorts d'aplanissement (six prieurs)

NOTES

La tête de pierre située entre votre camp et celui des chumaras donne trois sorts d'aplanissement. Mais ils sont absolument inutiles durant cette mission.

Les mataks peuvent attaquer par de nombreux endroits, au nord. Près de votre haut lieu de réincarnation se trouve un passage. Méfiez-vous, les verts l'empruntent parfois pour vous nuire. Construisez-y également des tours pour éviter les ennuis.

Monde 12 : Une cible facile

C'est la première mission où les trois camps ennemis sont présents en même temps. Mais pas de panique : ils se battent entre eux et font à peine attention à vous. Vous commencez sur la plus petite île. Construisez une hutte avec trois braves et avec les autres, construisez une tour de guet à l'ouest, puis un hangar à bateaux juste à côté. Dès que vous le pouvez, construisez un bateau. Lorsque celui-ci est créé, sautez dedans avec la chamane et rendez-vous sur l'île des chumaras, au sud. Priez la pyramide de la connaissance et repartez. Vous obtenez ainsi la hutte des espions. Un espion jaune arrive chez vous à peu près à ce moment-là. Eliminez-le avec votre chamane puis partez vers le nord

avec votre bateau. En face de vous, vous verrez une grande île qui abrite les dakinis. Dirigez-vous vers l'ouest, vers les dakinis donc. Vous devriez apercevoir leur pyramide. Accostez à côté et priez-la. Vous obtenez les tornades. Enfin, reprenez votre bateau et contournez le camp dakini par le sud. Continuez tout droit jusqu'au camp des mataks. Atteignez la dernière pyramide et priez-la. Un ennemi viendra de temps en temps vous embêter mais un plongeon dans la mer juste à côté les aide à vous laisser en paix. Cette fois, c'est le sort érosion qui se débloque. Après, rentrez chez vous.

La suite est très simple. Les chumaras se font attaquer par les autres et votre intervention est parfaitement inutile. Si vous laissez faire les choses, les jaunes se font anéantir par les deux autres. Vous pouvez toutefois accélérer les choses et détruire les jaunes avant les autres. Néanmoins, la chamane chumara crée un pont entre son camp et le vôtre. Vous pouvez le couler avec le sort érosion. Cependant, si vous comptez attaquer prochainement, laissez-le intact, c'est une économie de mana. Après les chumaras, les plus faibles sont les dakinis. Vous pouvez simplifier les choses et créer un pont entre les mataks et eux et déclencher une guerre. Sinon, il suffit de tout raser, comme d'habitude. Enfin, les verts opposent un peu de résistance mais pas beaucoup, puisqu'ils se seront épuisés contre les autres ennemis. Méfiez-vous surtout de leurs tours surélevées, dont les pyroguerriers peuvent tirer de loin.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Hutte des espions, sort de tornade, sort d'érosion

NOTE

Soyez tout de même vigilants. Même si vos ennemis s'attaquent entre eux, ils ne manqueront pas de vous rendre une petite visite de temps en temps.

Il vaut mieux couler le pont créé par la chamane jaune. Il serait trop risqué de laisser à vos ennemis un tel un passage jusqu'à votre camp.

Monde 13 : Bombardement aérien

Tournez légèrement l'écran vers la gauche. Le camp matak se trouve maintenant au nord. Allez prier la pyramide qui se trouve au nord-est du camp vert. Sur le chemin, convertissez au moins cinq sauvages et faites-les prier la tête de pierre qui se trouve entre les mataks et vous. Lorsque votre chamane a fini sa prière, mettez-la près de la tête de pierre. La chamane ennemie essayera de tuer vos prieurs. Empêchez-la de le faire. Cette tête vous donne un volcan. Retournez à votre camp et convertissez les sauvages (il y en a une quinzaine à l'ouest, là où vous pourriez construire un hangar à bateaux). Les jaunes attaquent très souvent, par le sud et donc organisez en priorité votre défense. Bâtissez tout de même trois ou quatre huttes et une hutte des pyroguerriers. Entourez votre promontoire de tours de guet et mettez-y des pyroguerriers. Les jaunes attaquent relativement tôt et la chamane ennemie n'hésite pas à lancer de la foudre et des tornades. Profitez donc de leur manque de résistance lorsqu'ils sont dans les ballons pour les tuer. Construisez ensuite votre camp mais prévoyez un grand espace pour votre hangar à ballons.

La marche à suivre est similaire à celle de la onzième mission : il faut prier la pyramide des jaunes avant l'attaque finale. Pour ce faire, les chumaras justement attaquent à plusieurs reprises par les airs. Repoussez-les grâce à vos tours hébergeant des pyroguerriers. C'est radical contre les ballons. Lorsque votre défense est suffisante, sautez dans un ballon vide avec votre chamane et rendez-vous au sud-est de votre base. Le camp est jaune est très proche du vôtre. Descendez de votre ballon. La pyramide est toute proche. Détruisez les deux tours avec la foudre, depuis votre ballon. En effet, la portée de vos sorts est légèrement supérieure lorsque votre chamane est dans les airs. Eliminez le guerrier qui vient vous attaquer et priez la pyramide. Le hangar à ballons est maintenant disponible. Revenez dans votre camp et construisez le nouveau bâtiment.

Maintenant que vous pouvez produire vos propres ballons, entraînez une trentaine de pyroguerriers et construisez quinze ballons. Quant tout cela est fait, remplissez vos ballons avec vos nouveaux pyroguerriers et ne touchez pas à ceux qui se trouvent dans les tours. Placez également votre chamane dans un ballon (avec un pyroguerrier) et envoyez tout ce petit monde chez les mataks. Détruisez le camp bâtiment par bâtiment. Seuls la chamane et les pyroguerriers ennemis peuvent vous atteindre lorsque vos hommes sont dans des ballons. Profitez de cet avantage pour anéantir vos

ennemis. Cependant, prenez garde aux pyroguerriers ennemis qui vous tueront en deux coups. Faites aussi attention à leur chamane. Tuez-la dès que vous la voyez. C'est encore plus risqué de la laisser en vie que dans les missions précédentes. Méfiez-vous aussi des huttes qui peuvent abriter des pyroguerriers. Quand vous en avez fini avec les verts, passez au camp jaune. N'oubliez pas que vous avez un sort de volcan en votre possession, utilisez-le durant l'attaque du camp chumara. Vous avez aussi la capacité à créer des tremblements de terre. Ca peut être utile pour détruire plusieurs bâtiments en une fois.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Hangar à ballons, sort de tremblement de terre
Têtes de pierre : Trois sorts de bouclier magique (six prieurs), un sort de déluge de feu (cinq prieurs), un sort de volcan (cinq prieurs)

NOTES

Il y a deux autres têtes de pierre dans ce monde. L'une des deux se trouve au nord-est du camp matak, près de l'eau. Il faut y faire prier six adeptes et elle donne trois sorts de bouclier magique, qui peuvent se révéler très utiles lorsque vous attaquez avec vos ballons. Si les verts sont encore dans le jeu, ils tentent une attaque sur vos prieurs dès que vous obtenez le premier sort. La deuxième tête se trouve sur une île au nord du camp chumara et à l'ouest du vôtre. Cette fois, cinq adeptes sont nécessaires, pour recevoir un sort de déluge de feu.

Il se peut que les verts n'attaquent pas du tout durant la mission. Au mieux ils passent de temps en temps en bateau près de votre camp. S'ils attaquent, ils le font au nord. Mettez-y tout de même des tours habitées par des pyroguerriers et des prêcheurs, au cas où.

Monde 14 : Attaquée de tous côtés

Tournez l'écran de 45° à gauche. Les trois ennemis sont de nouveau présents. Les mataks sont à l'est, au-dessus de vous, les dakinis à l'ouest et les chumaras loin au nord, sur une autre île. La tâche est loin d'être simple. Vous commencez une nouvelle fois sur une petite parcelle de terrain et le mieux est donc de construire le plus au nord possible, près de la mer. Cette fois, les attaques sont plus soutenues et plus vicieuses. Les chumaras débarquent fréquemment en plein dans votre camp (le plus souvent par le nord mais quelques fois depuis le sud) avec des prêcheurs protégés par le bouclier magique (chargez donc rapidement le sort hypnose) et leur chamane essaye de vous lancer un tremblement de terre. Tandis que les dakinis font des percées depuis leur camp à l'ouest. Ils envoient aussi assez vite des espions mais ils cessent aussi rapidement leurs attaques. La chamane matak prend un malin plaisir à utiliser le sort d'aplanissement, agrandissant son territoire et réduisant le vôtre, tout en détruisant votre camp. Les mataks sont donc les plus dangereux. Ce sont les premiers qu'il faut éliminer. Construisez rapidement de quoi créer des soldats et remplissez vos tours avec des pyroguerriers et des prêcheurs. Quelques espions sont à prévoir. Tuez-les avant qu'ils ne mettent vos bâtiments en feu, vous verrez que le bois est une ressource rare. Le sort de pont vous sera utile. Tant que vous n'avez pas le sort d'érosion, vous pouvez supprimer l'avancée matak en lançant des ponts et en rabaissant le terrain.

Dès le début, priez la pyramide des rouges et obtenez le sort déluge de feu. Vous pouvez en lancer un dans le camp dakini. Ca les retarde un peu. Protégez-vous le plus vite possible et ne construisez pas trop près de la colline à l'est. Essayez de construire rapidement un hangar à ballons, puis un ballon. Lorsque votre camp est protégé ou que vous venez d'essuyer 2-3 attaques, rendez-vous à la pyramide des mataks. Contournez leur camp par le nord ou par le sud pour vous déplacer sans danger. Là, priez la pyramide mais prenez garde à la chamane, elle essaie de vous en empêcher. Dès que vous avez l'érosion, retournez dans votre camp et érodez le terrain dans l'autre sens, pour regagner du terrain. C'est plus efficace que le pont. Ne gaspillez pas votre mana dans des sorts tels que l'invisibilité qui ne servent à rien (à ce stade en tout cas). Rechargez le plus de fois possibles l'érosion et au bout d'un moment, c'est vous qui volerez le terrain de l'ennemi et qui détruirez son camp.

Enfin, lorsque vous aurez complètement inversé la balance, il sera temps de passer à l'attaque. Mettez un terme à l'étouffement des verts. Vous pourriez créer un pont depuis votre camp jusqu'au leur mais c'est risqué. Vous pouvez aussi tenter une attaque par les airs, comme durant la mission précédente, mais le bois se fait rare à ce stade de la

mission. A vous de voir selon les moyens à votre disposition. Quoi qu'il en soit, les verts n'opposent que très peu de résistance. Seule la chamane est dangereuse. Rasez leur camp est un jeu d'enfant si vous attaquez avec des pyroguerriers dans des ballons. Méfiez-vous du sort essaim mortel de la chamane par contre. Lorsque les verts sont anéantis, rendez-vous au sud de leur ancien camp avec cinq adeptes et priez la tête de pierre. Elle vous donne une mort ailée. Retournez à votre camp. Avant d'attaquer les dakinis, repoussez une attaque des jaunes (lorsqu'ils attaquent avec leur chamane). Vous n'auriez pas envie qu'ils attaquent alors que vous êtes chez les rouges, vous risqueriez d'avoir un tremblement de terre dans votre camp. Ensuite, allez chez les dakinis avec votre armée. Dès le début de l'attaque, leurs soldats se précipitent à votre rencontre. Si votre armée est constituée de pyroguerriers en ballons, c'est du pain béni puisque les rouges n'ont pas de pyroguerrier, comme les autres tribus. Laissez donc simplement vos ennemis se masser sous vos ballons et profitez du massacre. Détruire leur camp est aussi facile que pour les verts. Au sud-ouest de leur position se trouve une autre tête de pierre. Priez-la avec six adeptes pour recevoir un tremblement de terre. Il n'est d'aucune utilité puisqu'à ce stade de la partie, vous devriez avoir chargé vos deux tremblements de terre. Dirigez-vous ensuite vers le camp jaune et lâchez votre mort ailée. Pendant que celle-ci aide vos pyroguerriers à raser le dernier camp, priez la pyramide avec votre chamane et débloquez le bouclier magique. Les jaunes commettent la même erreur que les rouges et viennent à votre rencontre sans pyroguerrier.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort d'aplanissement, sort de déluge de feu, sort de bouclier magique
Têtes de pierre : Un sort de tremblement de terre (six prieurs), un sort de mort ailée (cinq prieurs)

NOTES

Au lieu d'attendre d'avoir le sort d'aplanissement pour contrer l'avancement des verts, vous pouvez charger votre sort d'érosion et le lancer sur la colline des mataks. Ce sort se révèle particulièrement efficace sur les élévations de terrain comme celle-ci.

Le bois manque très vite dans cette mission. Donnez l'ordre à vos braves d'en chercher entre les dakinis et vous. Ils doivent parfois aller loin pour en trouver. Faites-les accompagner par des prêcheurs et des guerriers, si possible.

Les ennemis n'ont pas de pyroguerrier mais leurs chamanes abusent des sorts tels que la foudre et l'essaim mortel. Méfiez-vous d'elles. N'hésitez pas à faire des raids aériens avec votre chamane et/ou des pyroguerriers.

Tant que les verts sont en vie, vous devriez charger cinq sorts en permanence : la foudre pour éliminer rapidement les chamanes ennemies (rechargez régulièrement votre mana en tuant la chamane matak), la tornade pour détruire la tour matak et éviter que la chamane verte ait une portée de sort trop importante, l'hypnose pour contrer les diverses attaques ennemies, l'aplanissement pour éviter de vous faire étouffer par les verts et l'explosion. Vous pouvez également charger de temps en temps un essaim mortel pour faire échouer les attaques des chumaras.

Juste au nord de votre lieu de réincarnation se trouve un point d'eau. Créez-y un pont pour gagner un peu de place.

Monde 15 : Emprisonnée

Tournez l'écran à 180° pour faire face à l'ennemi. Il s'agit encore d'une mission spéciale. Votre chamane s'est laissée emprisonner par les chumaras. Vous avez sept minutes et trente secondes pour la libérer. Votre chamane est emprisonnée sur une île et votre camp se trouve sur une autre île à proximité. Commencez par démonter la hutte des guerriers et construisez un hangar à ballons à la place. Affectez le plus de braves possible à la construction de ce bâtiment et entraînez déjà quelques pyroguerriers. Annulez aussi le chargement du sort conversion de la chamane, il n'est d'aucune utilité dans ce monde. Or, ce n'est pas le moment de gaspiller votre mana.

Dès que le hangar est terminé, créez des ballons à la chaîne et entraînez uniquement des pyroguerriers. Lorsque vous en avez une vingtaine, chargez les ballons et partez vers l'île ennemie. Attaquez en vitesse les cinq tours près de la prison et tuez leurs occupants (des pyroguerriers). Dès que c'est fait, acharnez-vous sur la prison jusqu'à la détruire. Pendant ce temps, continuez d'envoyer des ballons avec des pyroguerriers. Lorsque la prison est détruite, le compte à

rebours s'arrête, votre chamane est libre et les soldats ennemis s'enfuient vers la seconde partie du camp. Priez l'obélisque un peu plus loin. Vous obtenez un volcan. Lancez-le sur le sommet de la rampe pour détruire l'intégralité du camp ennemi. Il se peut que vous deviez achever l'un ou l'autre survivant.

GAIN

Obélisque : Un sort de volcan

NOTES

Il est possible aussi de créer des bateaux. Cette solution est plus rapide puisque moins de bateaux que de ballons sont nécessaires et il y a un hangar à bateaux dès le début. Cependant, il est nettement plus difficile de s'occuper des tours dans ce cas et de nombreux soldats patrouillent près de la prison. Il faut alors tous les éliminer avant de s'attaquer à la prison tandis qu'avec les ballons, vous pouvez les ignorer.

Après sa libération, la chamane peut mourir, contrairement à la dixième mission. Cependant, elle ne se réincarne pas.

Monde 16 : Rage sanguinaire

Tournez votre écran à 180°. Dans ce monde se cache un sort spécial : rage sanguinaire. Si vous le lancez sur vos hommes, ils deviennent beaucoup plus forts et attaquent plus rapidement. Attendez-vous à rencontrer beaucoup de difficultés. Le bois est une fois de plus rare et il faut l'épargner le plus possible. Les ennemis veulent aussi s'accaparer le sort spécial et c'est là à peu près votre seule chance de salut puisqu'ils se livrent des batailles sans merci. Mais que vous décidiez de prier ou non pour obtenir ce sort, vous serez attaqué de très nombreuses fois. Le début est similaire à n'importe quelle mission ; bâtissez le plus de huttes possibles tout en faisant attention à ne pas épuiser vos réserves de bois. Soyez efficace : allez d'abord chercher tout le bois dont vous avez besoin pour un bâtiment avant de le construire, tout en laissant minimum un fagot de bois par arbre. De cette manière, le manque de bois ne se fera pas ressentir (pas dès le début en tout cas). Convertissez les quelques sauvages à l'est et à l'ouest de votre haut lieu de réincarnation.

Vous êtes de très loin le plus faible au début de la mission. Les dakinis à l'est ont déjà l'intégralité de leur camp, tout comme les chumaras à l'ouest. Les mataks, juste au sud de votre position, commencent avec une hutte des guerriers, une hutte des prêcheurs et une hutte des pyroguerriers. Méfiez-vous surtout des deux premiers. Les jaunes postent assez rapidement un prêcheur entre votre camp et le leur et les dakinis essayent de vous voler votre bois. Empêchez-les. Si vous attaquez leurs braves, ils envoient quelques guerriers en plus. Entraînez un prêcheur et convertissez-les. Ils vont aussi prier très tôt la tête de pierre qui donne la rage sanguinaire, à l'est du camp matak. Laissez-les faire, les autres tribus se chargent de les empêcher d'acquérir le sort. Ne perdez pas de temps. Construisez quelques huttes puis une hutte des prêcheurs. Attelez-vous à la construction de tours de guet au nord-est et au nord-ouest de votre camp. Créez-en une ligne de chaque côté. Il y a du bois au nord de votre position, près de la tête de pierre qui vous donne un sort de rage sanguinaire (à prier plus tard). Mais là aussi ne coupez pas tous les arbres sauvagement, contrôlez manuellement la coupe de ce bois. Quand vous avez une ligne de tours de chaque côté, placez-y des prêcheurs.

Les dakinis vous attaquent très rapidement et vous n'êtes pas de taille à vous défendre. Mettez votre chamane entre votre camp et le camp rouge. Tuez tous les prêcheurs ennemis et laissez vos prêcheurs convertir le reste. Si vous manquez de prêcheurs, entraînez-en quelques-uns avec les ennemis convertis. Gardez le reste près des tours. Les mataks ne tardent pas à suivre le mouvement des rouges. Leur chamane lance un sort d'érosion sur l'élévation de terrain au sud de votre camp et vous attaque avec une armée conséquente. Heureusement pour vous, ils attendent quelques secondes avant de passer à l'attaque. Utilisez la foudre pour tous les tuer. Dès que vous le pouvez, créez un sort de pont à cet endroit pour combler la brèche. Construisez rapidement une seconde ligne de tours des deux côtés (nord-est et nord-ouest) dans lesquelles vous mettez des pyroguerriers. Faites de même au sud ; les verts utilisent des ballons par la suite pour vous attaquer. Essayez aussi de construire rapidement un hangar à ballons et faites-en un pour votre chamane. Elle pourra alors se rendre plus rapidement d'un front à un autre. Enfin, laissez des prêcheurs près de vos tours pour combattre les prêcheurs ennemis et les empêcher d'interrompre vos conversions.

N'hésitez pas à attaquer les ennemis avec des soldats que vous avez convertis. Vous vous apercevrez très vite que

vous dépassez le nombre maximal d'adeptes et que vos huttes ne produisent plus de braves. Débarrassez-vous du surplus en le renvoyant chez l'ennemi. Les jaunes attaquent moins souvent que les autres mais lorsqu'ils le font, ça fait vraiment très mal. Repoussez absolument tous leurs assauts avec votre chamane et tuez leur chamane quand elle mène l'attaque. Elle lance des tornades et des tremblements de terre. Au bout d'un moment, vous vous serez enfin fait une place dans ce monde (de brutes). Quand vous êtes suffisamment fort, priez la tête de pierre au nord avec six adeptes pour débloquer un sort de rage sanguinaire. Normalement vous devriez avoir une énorme armée, grâce aux très nombreuses conversions de vos prêcheurs. Commencez par les dakinis. Ce sont ceux qui vous attaquent le plus souvent. Ils ne devraient pas opposer beaucoup de résistance puisqu'ils attaquent souvent et que leurs réserves de soldats sont vite épuisées. Une petite attaque composée d'une vingtaine d'adeptes devrait suffire.
N'utilisez pas encore votre rage sanguinaire. Exterminez-les puis passez aux mataks. Recréez la brèche que vous avez comblée mais utilisez un sort de pont pour économisez de la mana. Lancez-le derrière la montagne. Démarrez ensuite l'assaut dans le camp vert. Rasez-le complètement. Comme toujours, méfiez-vous de la chamane. La résistance est relativement forte. Mais ça dépend si les mataks viennent de subir un assaut, s'ils sont en train d'en mener un, etc. Il se peut d'ailleurs que vous attaquiez en même temps que les jaunes. Si ce n'est pas le cas, laissez votre chamane dans votre camp ; les chumaras en profitent pour vous attaquer plusieurs fois. Utilisez le déluge de feu sur leur armée, c'est radical. Quand les verts sont morts, allez prier la tête de pierre à l'est mais protégez bien vos prieurs. Les ennemis font tout pour les éliminer. Obtenez quatre sorts de rage sanguinaire. Encore plus à l'est, se trouve une petite île avec une autre tête de pierre. Envoyez-y six adeptes et récupérez une mort ailée. Lancez-la sans attendre. Les jaunes sont très puissants et le dragon les affaiblit beaucoup. Pendant que vous priez les têtes, attaquez l'ennemi avec votre chamane pour le distraire. Quand vous êtes prêts, lancez l'assaut final et n'oubliez pas d'utiliser vos rages sanguinaires. Vos soldats sont alors boostés et quasiment impossibles à tuer.

GAIN

Têtes de pierre : Sorts de rage sanguinaire (six prieurs), un sort de mort ailée (six prieurs)

NOTES

Les combats entre les ennemis sont très violents. Ne soyez donc pas effrayés si vous voyez régulièrement des sorts ennemis qui sont lancés. Ils sont rarement dirigés contre vous.

Le sort de marécages est extrêmement important dans cette mission. Face aux assauts très fréquents et très violents, chargez ce sort en priorité. Repérez les endroits par où passent le plus souvent les ennemis et mettez-y plusieurs marécages. Vous pourrez alors souffler et vous occuper plus facilement de votre défense et de l'expansion de votre camp.

En attaquant les ennemis alors qu'ils sont eux-mêmes aux prises avec une autre tribu, vous pouvez très fortement les handicaper. Choisissez donc judicieusement votre moment pour attaquer si vous voulez avoir un maximum d'efficacité. Par contre, n'y allez pas avec votre chamane. Vous en avez trop besoin pour la défense de votre camp. Du moins au début. Utilisez le sort de bouclier magique sur vos soldats pour les rendre plus résistants. Vous pourriez même anéantir une tribu en une seule attaque (comportant au moins une dizaine de soldats). Par exemple, il est possible de détruire presque tout le camp rouge sans rencontrer le moindre soldat ennemi. Et la chamane se trouvant tout au sud du camp, elle ne lance pas le moindre sort. Si vous êtes constamment sous pression à cause des attaques ennemies, essayez donc cette méthode. N'oubliez pas d'utiliser la rage sanguinaire sur vos soldats si vous voulez les rendre encore plus efficaces (utile surtout contre les chumaras).

Monde 17 : Champ de bataille

Tournez votre écran de telle sorte à avoir la tête de pierre du centre du monde au nord. Vous commencez avec un petit camp et tous les bâtiments d'entraînement. Un autre sort unique se trouve dans ce monde, le sort apocalypse. Il est possible de l'obtenir via la tête de pierre précédemment citée. Ce sort crée une arène avec tous les adeptes de chaque camp et ils s'affrontent tous dans une immense bataille. Le vainqueur est le dernier à avoir des adeptes en vie. Toute la mission est donc concentrée sur cet objectif : obtenir ce sort et le lancer. Dès qu'une tribu a récupéré le sort, il n'est plus possible de prier la tête. Seule une chamane peut donc décider du moment où l'arène sera formée. Bien sûr, il est possible de détruire les camps comme d'habitude mais il est plus intéressant et amusant de régler cela avec le sort

apocalypse.

Cette mission est relativement simple. Une fois de plus, tous les camps s'attaquent l'un l'autre. Mais cette fois, vous avez plus de temps pour vous développer et il y a du bois à foison. Commencez simplement par agrandir votre camp. Mais ne vous développez pas trop sur les ponts qui vous relient au reste du monde et n'intervenez pas dans les batailles ennemies. Dans le cas contraire, vous seriez trop rapidement attaqué et submergé. Construisez des huttes à la chaîne. Coulez rapidement les trois ponts qui vous relient au monde, avec le sort d'érosion. Laissez les ennemis se battre. Lancez de temps en temps un sort sur les armées ennemies si ça vous amuse ou simplement pour récupérer de la mana. Si une tribu est sur le point d'obtenir le sort (peu probable), tuez simplement les prieurs. Prévoyez tout de même quelques pyroguerriers pour repousser les quelques attaques aériennes. Construisez aussi un hangar à ballons pour que votre chamane puisse contrôler la tête de pierre facilement.

Entraînez une armée considérable. Lorsque vous vous sentez presque prêt, coupez tous les ponts qui relient les ennemis à la tête de pierre et allez la prier. Méfiez-vous des ballons. Protégez vos adeptes avec votre chamane et avec le sort de bouclier magique. Lorsque vous avez l'apocalypse, entraînez tous les braves qui vous restent. Vous avez ainsi une armée de plus de 100 soldats. Lancez le sort apocalypse n'importe où et profitez du spectacle. Vous ne pouvez pas perdre le combat de cette manière.

GAIN

Tête pierre : Un sort d'apocalypse (six prieurs)

NOTE

Il semblerait qu'un bug ou la configuration du jeu impose au joueur d'avoir un nombre minimum de braves lorsque le sort d'apocalypse est lancé, même s'il ne reste plus un seul brave juste avant d'utiliser le pouvoir.

Monde 18 : Chasseur de têtes

Ce monde est similaire au précédent pour une chose : le sort apocalypse est de nouveau présent. Mais cette fois, c'est nettement plus difficile de l'obtenir. Comme pour le neuvième monde (Feux dans la brume), un brouillard de guerre cache la majorité de la carte. L'endroit où vous commencez est relativement petit et difficile à défendre. Tournez votre écran de 90° à droite. Commencez par fabriquer des tours dans la grande zone au nord. C'est là que vous construirez votre camp. Bâtissez trois huttes. Dès que vous le pouvez, lancez un sort de pont à gauche. Vous accédez ainsi à une plus grande réserve de bois, non négligeable. Mais gardez à l'esprit que vous ouvrez aussi un passage vers les ennemis. Construisez une hutte des prêcheurs et entrainez au moins cinq prêcheurs. Postez-les dans vos tours de guet. Placez-en un aussi sur le pont que vous avez créé et un près de votre lieu de réincarnation. Faites-en aussi patrouiller sur les plages. Développez votre camp le plus vite possible. Epargnez le bois qui se trouve dans votre base et allez en chercher plus loin pour vos constructions. Bâtissez une hutte des espions. Formez-en quelques-uns, faites-les revêtir un uniforme ennemi et partez explorer le monde.

Les dakinis sont les plus puissants et ils se trouvent à l'est de votre camp. Les mataks sont situés au sud, tandis que les chumaras sont à l'ouest. Chaque ennemi a une tête sacrée (les seuls éléments visibles dès le début de la mission). Les rouges gardent le sort apocalypse tandis que les deux autres défendent chacun un volcan. Les prêcheurs que vous avez entrainés au début devraient suffire pour contenir les nombreux assauts ennemis. Les rouges attaquent souvent par le nord-est et les jaunes débarquent de temps en temps par le sud. Après quelques minutes de jeu, la chamane matak lance un sort de pont au sud-est et attaque avec une petite troupe. Un seul sort foudre peut y mettre un terme. A ce moment de la partie, vous devriez avoir un sort d'érosion, qui vous permet donc de noyer le pont que l'ennemi a créé.

Affaiblissez les rouges de temps en temps. Ils concentrent de grosses masses de soldats qu'il est facile de détruire avec peu de mana. Privilégiez les sorts marécages, hypnose et déluge de feu : ils font des ravages. Attendez que chaque camp vous attaque et détruisez les forces rouges près de la tête de pierre à l'est. Gardez en réserve vos sorts d'hypnose. Envoyez six adeptes pour prier la tête. Protégez-les avec votre chamane et les sorts bouclier magique et hypnose. Lorsque vous avez récupéré le pouvoir d'apocalypse, la suite devrait être plus simple. Grâce à vos prêcheurs, vous devriez déjà avoir un nombre conséquent de guerriers et de pyroguerriers. Si vous ne vous sentez pas prêt,

entraînez vos braves et laissez vos prêcheurs convertir les ennemis jusqu'à ce que votre armée soit assez grande. Enfin, lancez le sort où vous voulez pour remporter la partie. Comme pour la mission précédente, n'hésitez pas à affaiblir d'abord vos ennemis avant de lancer l'apocalypse.

GAIN

Têtes de pierre : Un sort d'apocalypse (six prieurs), un sort de volcan (six prieurs), un sort de volcan (six prieurs)

NOTES

Si vous postez des prêcheurs autour de votre camp, vous obtenez très rapidement beaucoup de soldats. Si cela permet d'obtenir gratuitement une armée en peu de temps, c'est par contre un frein en début de partie. La limite de population étant établie en fonction du nombre de huttes que vous possédez, vous pourriez bloquer votre expansion à cause de cela. Pour contrer ce problème, faites sortir des braves de vos huttes et construisez-en des nouvelles. Le mécanisme d'expansion reprend alors son cours. Sinon, vous pouvez aussi renvoyer les convertis aux ennemis...

Agissez vite. Les attaques se multiplient assez vite et les dakinis se mettent à prier eux-mêmes la tête de pierre, au bout d'un moment. Quoi que vous fassiez, ils essayeront alors de la prier sans relâche. Ce qui pourrait accaparer votre attention. Si cela devait arriver, faites tout ce que vous pouvez pour obtenir le sort le plus vite possible.

Les mataks peuvent également décider de lancer un pont vers votre camp. Mais lorsqu'ils le font, vous possédez logiquement déjà le sort apocalypse et un bon nombre de soldats.

Deux sorts de volcan se trouvent dans ce monde ; un chez les mataks et l'autre chez les chumaras. Si vous décidez d'ignorer le sort apocalypse, pensez à prier les têtes de pierre des camps jaune et vert.

Monde 19 : Des alliés inattendus

Cette mission est spéciale. Il s'agit de la seule au cours de laquelle vous disposez d'alliés : les chumaras. Le but de la mission est de les protéger contre les dakinis et d'éliminer ceux-ci. La tâche n'est pas simple puisque les rouges sont une fois de plus puissants tandis que les jaunes disposent d'un petit camp. Ils ne reconstruisent d'ailleurs pas leurs bâtiments lorsqu'ils les perdent. Au nord de votre position se situent les chumaras et à l'est, les dakinis. Ils se trouvent tous les deux sur la même île et vous-même commencez sur une autre île. Vous n'avez donc pas la possibilité d'aider les chumaras ou attaquer les dakinis dès le début. Par contre, un nouveau sort spécial se cache dans ce monde. Vous pouvez remarquer à l'est, près du camp rouge, une tête de pierre. Elle donne un sort de volcan. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant. Faites construire trois huttes avec vos six braves et envoyez votre chamane à l'ouest de votre île. Alors que vous êtes en vue du camp des dakinis, sur l'autre île, convertissez un maximum de sauvages et faites-les prier la tête de pierre qui se trouve près de vous. Elle donne trois sorts de téléportation. De quoi traverser la mer et vous rendre en un clin d'oeil chez vos alliés. Notez toutefois que seule la chamane se téléporte.

Développez votre camp et construisez le plus vite possible un hangar à ballons. Les chumaras subiront de nombreux assauts et plus vite vous pourrez les aider à les repousser, plus vos chances de gagner seront élevées. Cependant, pensez aussi à protéger votre propre camp. Les rouges ne vous oublient pas et ils passent de temps en temps à l'attaque, notamment en débarquant avec des bateaux. Gardez aussi un oeil sur l'endroit où se trouvait la tête de pierre que vous avez priée en début de partie. Après quelques attaques contre les chumaras, la chamane ennemie crée un pont entre les deux îles et vous attaque avec une armée conséquente. Comme d'habitude, vous avez le choix. Soit vous laissez la chamane ennemie lancer son pont et vous pulvérisez son armée, soit vous la tuez avant qu'elle ne puisse agir. Le plus facile est de la laisser créer son pont et le remplir de marécages. Dès lors, vous ne craignez que peu ou pas d'attaque de la part des rouges. Construisez tout de même quelques tours près du camp dakini et remplissez-les avec des prêcheurs et des pyroguerriers.

Lorsque la défense des jaunes est assurée (laissez quasi en permanence votre chamane dans leur camp, placez des marécages entre les rouges et eux, etc.) et que votre camp est totalement construit, commencez à entraîner une grande armée. La suite devrait être assez facile puisque toutes les attaques des dakinis ne sont que des échecs. Lorsque votre armée est prête, amenez-la près du camp rouge et envoyez-y aussi votre chamane. Si la défense des jaunes est bonne,

attendez que les dakinis les attaquent pour lancer votre assaut. Ainsi, vous aurez tout le loisir de détruire le camp ennemi sans risquer de rencontrer la chamane ennemie. Détruisez en priorité les tours qui contiennent des pyroguerriers (surtout celles en hauteur) et allez prier la tête de pierre qui se trouve à l'ouest du camp. Elle vous donne un volcan mais elle en crée aussi un à partir du cratère qui se trouve tout près. Massez donc votre armée près de la tête de pierre pour éviter de sacrifier votre armée. Poursuivez l'attaque. Utiliser le sort de bouclier magique sur vos adeptes, surtout si la chamane ennemie se trouve dans les parages. Si votre armée est suffisamment conséquente, vous ne pouvez pas perdre la bataille. De toute façon, avec le sort de volcan que vous venez d'acquérir et celui créé par la prière, vous pouvez raser le camp ennemi.

GAIN

Têtes de pierre : Trois sorts de téléportation (six prieurs), un sort de déluge de feu (cinq prieurs), un sort de volcan (six prieurs)

NOTES

Une montagne sépare les chumaras des dakinis. Tant qu'elle est n'est pas aplanie, vous n'avez pas de souci à vous faire. Cependant, il est primordial d'obtenir rapidement au moins un sort de téléportation en début de partie. Les attaques des rouges sont violentes et chaque assaut porté à votre allié peut sérieusement compromettre la mission. De plus, la chamane rouge lance le premier assaut très tôt (comptez environ cinq minutes). N'hésitez pas à utiliser la téléportation, au moins tant que vous n'avez pas de ballon. Mais gardez tout de même à l'esprit que vous ne pouvez utiliser le sort que trois fois. Essayez d'avoir au moins un sort de foudre avant la première attaque des dakinis. Lancez-le sur la chamane ennemie dès qu'ils passent à l'attaque.

Pour vous faciliter la vie, vous pouvez détruire le hangar à bateaux des dakinis et faire échouer tous leurs bateaux. Ainsi, ils perdent du temps et vous pouvez retarder leurs attaques contre vous.

Les dakinis attaquent les chumaras toujours par le même endroit (la montagne précédemment citée). Le sort de marécages trouve tout son intérêt ici.

Pensez à vérifier de temps en temps si les chumaras se font assaillir. Il serait dommage de laisser les rouges les attaquer impunément.

Si vous voulez empêcher les dakinis d'attaquer les chumaras, lancez simplement un sort de pont sur la montagne qui sépare les deux camps.

Les autres tribus n'emploient pas de ballon dans ce monde. Vous ne craignez donc aucune attaque dans le dos et la défense des chumaras est dès lors assez facile. Cependant les dakinis vous attaquent parfois avec des bateaux. Repérez simplement des groupes d'ennemis qui attendent sur le rivage, dans le camp ennemi et tuez-les. Ceci empêchera souvent des attaques maritimes.

Il y a une troisième tête de pierre dans ce monde, sur une petite île. Elle nécessite cinq prieurs mais un sort de marécages se trouve juste devant, vous obligeant à sacrifier dix adeptes avant de commencer à prier. Elle ne donne qu'un sort de déluge de feu. N'y allez pas, c'est une perte de temps et d'hommes trop importante pour un sort que vous pouvez de toute façon charger par vous-même.

Vous pouvez vous battre contre les chumaras et détruire leurs bâtiments. Faites donc bien attention en donnant des ordres. Ne vous trompez pas de cible !

Monde 20 : Archipel

Il s'agit probablement de la mission la plus difficile du jeu, car son début est très délicat à jouer. Tournez votre écran à 180° pour faire face aux dakinis. Il s'agit de nouveau d'une mission où les rouges sont seuls contre vous. Mais ça ne veut pas dire que c'est facile. Ils occupent la plus grande île et leur camp est déjà construit. Quant à vous, vous n'avez rien et commencez sur une île exiguë. Tout autour de vous se trouvent d'autres petites îles. Commencez à bâtir votre

camp et convertissez un maximum de sauvages. Les dakinis passent très vite à l'attaque (par bateau) et utilisent de temps en temps le sort de mort ailée contre vous. Dès que la première attaque est passée (utilisez le sort de foudre sur les bateaux), prenez un bateau ennemi et rendez-vous sur leur île. Détruisez les deux tours de guet les plus proches avec la foudre et priez la pyramide de la connaissance. Vous obtenez ainsi la mort ailée. Mais ne la lancez pas ! Gardez-la pour contrer la première mort ailée lancée par la chamane ennemie, en espérant que la vôtre survive, ou au moins que celle de l'ennemi meurt. Si vous avez un bon timing, vous devriez avoir tous vos sorts de foudre chargés et vous pouvez donc repousser les attaques ennemies. Chargez alors uniquement le sort de mort ailée pour pouvoir contrer la prochaine.

Vous devez agrandir votre territoire. Chargez plusieurs sorts de pont et lancez-les pour rejoindre l'île qui se trouve au sud-ouest et celle au sud-est ; faites un triangle rempli de terre entre ces deux îles et la vôtre. Vous disposez alors de suffisamment de place. Etendez-y votre base. Le succès réside une fois de plus dans la rapidité. Remplissez le nouvel espace créé avec des huttes et des huttes d'entraînement. L'ennemi ne devrait pas avoir le temps de vous causer du tort. Et votre production de mana est maintenant énorme. Attendez que la chamane ennemie lance une mort ailée et contrez-la en en créant une aussi. Au nord-ouest de votre île se trouve une tête de pierre. Priez-la avec cinq adeptes et recevez un sort de pont. Mais les ennemis ne vous laissent pas faire. Dès que vous commencez à prier, ils envoient une armada de bateaux pour vous en empêcher. Protégez vos prieurs avec le bouclier magique et lancez un déluge de feu sur eux. Tous les ennemis brûleront alors que vos adeptes sont protégés. Lancez aussi une mort ailée si l'ennemi se fait trop insistant. Dès que la tête est priée, une autre apparait juste au sud-est de votre camp. Priez-la aussi, avec six adeptes. La même chose se produit (vous obtenez un sort d'aplanissement). La prochaine tête apparaît cette fois au nord-est de votre camp. Sept prieurs sont requis, pour obtenir un sort de déluge de feu. Notez toutefois qu'un déluge de feu s'abat sur cette position dès que la tête est entièrement priée. Le bouclier magique est donc vivement conseillé. La dernière tête surgit au centre d'un volcan qui vient de se former, à l'est de votre base. Huit prieurs sont nécessaires. Créez un sort de pont pour accéder au sommet du volcan et utilisez la même technique que pour les têtes précédentes : bouclier magique et déluge de feu. Vous obtenez enfin un volcan.

Arrivé à ce stade, la mission ne devrait plus poser de problème. Vos morts ailées devraient avoir considérablement affaibli l'ennemi, vous disposez d'un volcan et d'un grand camp. Entraînez une grande armée. Malgré les apparences, les dakinis ont encore de quoi vous repousser. Attaquez leur camp par le nord, là où se trouvait la pyramide de la connaissance. Eliminez directement les tours avec le sort de foudre. Lancez aussi une mort ailée dès le début de l'attaque. Elle attirera l'attention des pyroguerriers sur elle et vous débarrassera facilement de la chamane ennemie. Utilisez votre volcan en plein milieu du camp pour faire un maximum de dégâts. Votre armée sert surtout à achever les derniers ennemis.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort de mort ailée
Têtes de pierre : Un sort de pont (cinq prieurs), un sort d'aplanissement (six prieurs), un sort de déluge de feu (sept prieurs), un sort de volcan (huit prieurs)

NOTE

Vous ne pouvez pas construire de hangar à ballons dans ce monde, et donc pas de ballon. Les bateaux sont tout de même disponibles. Vous pouvez aussi créer directement un pont depuis votre île de départ vers celle des ennemis (deux sorts de pont nécessaires). Mais dans ce cas, les ennemis vous attaquent directement par cette voie.

Monde 21 : Terre brisée

Il s'agit d'un monde spécial. En plus de combattre les dakinis, vous devez affronter les forces de la nature. Tournez de 90° votre écran vers la droite. Dès le début, envoyez trois braves prier le totem au nord, pour combler la faille. Si vous ne le faites pas, un volcan s'y déploie rapidement et brûle une large zone en contrebas. Envoyez aussi votre chamane au nord-ouest, dans le petit camp ennemi et priez la pyramide de la connaissance. Votre chamane sera fréquemment dérangée durant sa prière. Utilisez l'explosion pour vous débarrasser des gêneurs. Vous débloquez alors enfin le dernier sort, le volcan. Eloignez-vous au plus vite car en priant la pyramide, un volcan se réveille juste à côté. Retournez dans votre camp et convertissez les sauvages sur le chemin. Pendant que votre chamane réalise cette opération,

construisez des huttes au nord du haut lieu de réincarnation. Au sud-ouest de votre camp se trouve une autre faille mais vous n'avez pas le temps de la combler. Chargez au moins un sort de foudre et un d'hypnose. Les dakinis attaquent assez tôt et ils utilisent le bouclier magique.

Construisez des tours au à l'ouest de votre camp. Placez-y comme d'habitude, des prêcheurs et des pyroguerriers. Méfiez-vous aussi de l'est : les ennemis attaquent aussi par les airs. Utilisez l'essaim mortel ou l'hypnose pour qu'ils se jettent à l'eau. La chamane ennemie attaque d'ailleurs très souvent de cette manière. Empêchez-la d'atteindre votre base. Elle donne une grande quantité de mana et fait des ravages si elle s'enfonce trop loin dans votre camp. Construisez des tours sur la falaise et remplissez-les avec des pyroguerriers. A l'ouest de votre camp se trouve une tête de pierre. Elle vous octroie deux sorts d'érosion mais logiquement, vous devriez déjà les avoir chargés.

Le fait d'empêcher la chamane de vous attaquer devrait vous apporter la victoire. Elle essayera sans cesse de vous attaquer et n'enverra plus d'armée par la terre. Vous avez alors tout le loisir d'entraîner une armée considérable. Commencez par raser le petit campement qui se trouvait près de la pyramide de la connaissance. Un sort de déluge de feu fait l'affaire. Envoyez ensuite votre armée dans le camp ennemi et rasez-le. La défense y est relativement faible. Une armée de cinquante hommes en vient à bout facilement. N'oubliez pas que vous avez maintenant le volcan. Gardez tout de même votre défense sur la falaise est de votre base pendant l'assaut.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort de volcan
Têtes de pierre : Deux sorts d'érosion (cinq prieurs)
Totem : Sort d'érosion créé (trois prieurs)

NOTES

Ne vous inquiétez pas si la terre tremble de temps en temps. Il ne s'agit pas d'une attaque ennemie (enfin, sauf dans certains cas).

Le sort de mort ailée est désactivé dans ce niveau.

De temps en temps, de la foudre tombe dans le camp dakini.

Malgré l'apparence bizarre de l'eau, il est possible de construire des bateaux et d'y naviguer. C'est aussi vrai pour le vingt-troisième niveau.

Monde 22 : Solo

Il s'agit encore d'un monde spécial. Cette fois, la chamane est seule et elle doit se débrouiller uniquement avec ses sorts. Elle ne peut donc pas mourir sinon c'est un échec. Priez immédiatement l'obélisque face à vous. Tous vos sorts sont alors chargés au maximum. Cette fois, ce sont les dakinis les plus faibles. Vous commencez sur leur île. Lancez un sort de foudre sur la tour de guet. Un des deux guerriers qui patrouillent vous prend en chasse. Approchez-vous de l'eau et lancez-le dedans grâce à l'explosion. Attirez le second et faites de même. Tuez la chamane avec un sort de foudre puis dirigez-vous vers la tour de guet en construction, de l'autre côté de la base. Tuez les braves qui la construisent avec l'explosion et éliminez le dernier guerrier qui devrait normalement se déplacer vers vous. Ne vous préoccupez pas des bâtiments. Les dakinis sont anéantis. Prenez le bateau au nord-est et dirigez-vous vers les chumaras.

Arrêtez-vous sur la mini île près de votre point de départ et priez-y l'obélisque juste après avoir créé une mort ailée. Votre mana est soudainement très élevée et vos sorts se chargent très rapidement, comme lorsque vous tuez une chamane ennemie. Poursuivez votre route et débarquez sur une petite île, près du ballon jaune. Créez un pont pour atteindre la colline où il se trouve et sautez dedans. Créez un volcan sur le cratère un peu plus loin et lancez un sort de foudre sur la tour de guet la plus proche. Envoyez aussi un déluge de feu sur la hutte des guerriers et un autre sur le hangar à ballons des chumaras. Achevez les quelques guerriers qui restent et la chamane ennemie avec un sort de foudre. Dirigez-vous ensuite vers les mataks.

Contournez leur île pour vous retrouver près du dernier obélisque. Il vous donne aussi un boost de mana. Quelques guerriers et braves verts arrivent vers vous. Débarrassez-vous en avec l'explosion. Lancez une seconde mort ailée et tout ce que vous avez pour détruire les verts. Le sort d'érosion est vivement conseillé pour détruire le camp en quelques secondes.

GAIN

Obélisques : Tous les sorts chargés, boost de mana, boost de mana

NOTES

La difficulté principale réside dans la gestion des sorts. Chaque sort lancé est définitivement " perdu ", tant que vous ne priez pas un obélisque. Lancer une mort ailée dès le début, par exemple, n'est pas une bonne idée, car elle attaquera d'abord les dakinis. Or ce sont les plus faibles et des sorts de base, et donc peut coûteux en mana, suffisent pour les terrasser.

Le sort de conversion est désactivé dans ce monde.

C'est le seul monde où il n'y a ni base ni adepte.

Si vous n'êtes pas sous l'influence du boost de mana d'un obélisque, chargez uniquement l'explosion. C'est le seul sort pour lequel vous pouvez récupérer des charges en tuant les chamanes ennemies. Les autres demandent trop de mana pour être chargé au moins une fois.

N'utilisez pas l'essaim mortel. En plus de ne pas avoir beaucoup d'utilité dans cette mission, vous disperseriez les ennemis. Or, si vous voulez être vraiment efficace dans cette mission, vous devez utiliser un minimum de sorts et donc plus les ennemis sont groupés, plus vos sorts sont efficaces et plus la mission est facile.

Monde 23 : Enfer

Vous affrontez de nouveau les trois tribus en même temps et ceci est valable aussi pour les deux dernières missions. Tournez votre écran de 90° vers la gauche. Comme le nom de la mission l'indique, vous vous retrouvez dans un genre d'enfer. Mais ne vous inquiétez pas, seuls le décor sinistre et des cris vous plongent dans une atmosphère angoissante. Ici, il n'y a pas de catastrophe naturelle comme dans le monde " Terre brisée " (niveau 21). Commencez, comme d'habitude, par bâtir votre base et convertir les sauvages des environs. Les ennemis ne vous attaquent pas avant un certain temps. Vous pouvez donc prendre votre temps et repérer l'emplacement des ennemis. Les dakinis se trouvent au sud de votre position (séparés par la mer, mais ils sont accessibles par la terre, au nord), les mataks au nord-est et les chumaras se trouvent sur une autre île, à l'est. Au nord de votre camp, à mi-chemin entre les rouges et vous, vous pouvez apercevoir une tête de pierre. Allez-y avec votre chamane, convertissez au moins six sauvages et faites-les prier la tête. Après un temps relativement long, vous obtenez trois sorts de déluge de feu (arrêtez de prier après avoir obtenu le deuxième, pour ne pas gâcher le troisième sort). Les ennemis devant aussi construire tout leur camp, ils ne vous dérangent que très peu pendant la prière. Quelques braves rouges viennent vous attaquer mais ils sont faciles à battre.

Construisez à l'entrée nord-ouest de votre camp (la seule entrée d'ailleurs) deux rangées de trois tours et placez-y des prêcheurs et des pyroguerriers. Construisez aussi des tours tout autour de la plage. Mettez-y des pyroguerriers et disposez quelques prêcheurs non loin de ces tours. Votre défense étant assurée, chargez le sort de mort ailée. Les ennemis n'emploient pas ce sort, vous pouvez donc le lancer à votre guise. Les dakinis vous attaquent en premier mais leurs hommes viennent au compte-gouttes. Ils essayent aussi de prier la tête de pierre. Débarrassez-vous de leur chamane et de leurs prêcheurs et convertissez le reste. Les chumaras attaquent quelques minutes après, par bateau. Deux sorts de foudre suffisent pour tous les tuer. Heureusement, les tribus ennemies se font la guerre et les mataks sont trop occupés par les dakinis pour vous attaquer. Cependant, méfiez-vous des espions chumaras. Ils viennent régulièrement dans votre camp pour mettre le feu à vos bâtiments. Repérez donc les bateaux bleus que vous n'avez pas construit, sur vos plages. Ca signifie que des espions déguisés ont infiltré votre camp. Construisez davantage de tours sur la plage et mettez-y des espions. Ils découvriront tout espion ennemi passant à proximité. La lutte entre les

dakinis et les chumaras atteint une intensité phénoménale. Ne soyez pas étonnés si vous voyez les rouges déferler avec une armée d'environ quatre-vingt adeptes. Laissez-les se battre, le spectacle vaut la peine.

Pour les vaincre, vous devez avoir une armée colossale. Les rouges sont votre cible prioritaire, vu les immenses armées qu'ils entraînent. Les chumaras se contentent de vous envoyer des espions et de faire des incursions de temps en temps. Et les mataks restent discret durant toute la partie à cause des dakinis. Néanmoins, vous devez assurer vos arrières. Gardez votre défense maritime et accompagnez votre armée avec votre chamane. Avant de lancer l'assaut sur les dakinis, détruisez la défense des mataks. Pulvérisez ensuite la tour de guet et les patrouilles dakinis avec votre chamane. Puis, déclenchez l'assaut et assistez à l'une des plus grosses batailles du jeu. Occupez-vous de la chamane ennemie avec votre propre chamane. Il serait dommage qu'elle interfère dans le combat. Protégez aussi vos hommes avec le bouclier magique. Essayez toutefois d'éliminer un maximum de prêcheurs rouges. Ils pourraient freiner votre assaut et vous causer du tort. Pendant que les deux armées se livrent une bataille sans merci, rasez le camp avec vos sorts. Les dakinis détruits, rendez-vous immédiatement chez les mataks. Ils n'opposent pas beaucoup de résistance vu qu'ils ont été écrasé durant tout le jeu par les dakinis. Pour plus de facilité, aplatissez la montagne qui sépare l'ancien camp dakini de la base matak, avec un sort de pont. Vous vous pouvez alors lancer l'assaut directement dans leur camp, sans passer par leurs défenses. Cependant, prenez garde. Le pont est à peine créé que toute l'armée ennemie vous tombe dessus, et ce, de tous les côtés. Repoussez-les et puis attaquez le camp. Repérez la chamane ennemie (dans une tour, à l'ouest du camp vert) et tuez-la, puis lancez l'assaut. Comme vous venez d'exterminer leur armée, vous ne rencontrez aucun obstacle. Enfin, construisez assez de bateaux pour contenir tous vos hommes et envoyez-les chez les chumaras.
Ne débarquez pas en plein milieu de leur camp, il y a trop de tours. Accostez loin des tours et avec votre chamane, créez des ponts pour que votre armée puisse débarquer facilement. Leur île s'étend au sud-ouest ; c'est un bon endroit pour attaquer. Une fois de plus, les ennemis viennent à votre rencontre. Lancez une mort ailée et des sorts de déluge de feu. Les ennemis ne tiennent pas longtemps face à ça. Achevez-les avec un volcan si le coeur vous en dit.

GAIN

Tête de pierre : Trois sorts de déluge de feu (six prieurs)

NOTES

Les dakinis ne construisent pas de hangar à bateaux. Cependant, ils peuvent tout de même vous attaquer par la mer en utilisant les bateaux des ennemis qui ont débarqué chez eux.

Lors de l'attaque des chumaras, faites d'abord débarquer tous vos soldats avant de lancer l'assaut. Les jaunes ne viennent à votre rencontre que lorsque vous attaquez un des leurs, pas avant. Vous avez donc le temps de rassembler votre armée, la protéger avec le bouclier magique puis partir à l'attaque.

Monde 24 : La fin de l'aventure

Ce monde est le dernier qui présente quelques difficultés. Tournez légèrement votre écran vers la droite pour faire face aux chumaras, au nord. Les mataks se trouvent à l'ouest et les dakinis, au sud-est (juste à l'est des chumaras). Vous commencez avec trois huttes de niveau trois et douze braves. Remplissez les huttes avec les braves et convertissez les sauvages aux alentours. Construisez immédiatement une hutte des guerriers et une hutte des prêcheurs. Bâtissez aussi au moins deux huttes. Placez votre chamane à l'ouest de l'île. Les mataks attaquent très tôt et la chamane ennemie crée un pont entre les deux îles. Vous n'avez pas le temps de charger le sort de foudre pour l'en empêcher. Le sort d'explosion devrait suffire à contrer l'attaque (dont la chamane ne fait pas partie), en jetant les assaillants à l'eau. Entraînez trois prêcheurs et postez-les à chaque entrée de votre camp. Les attaques sont nombreuses et très fréquentes mais si vous les repérez à temps, vous pouvez les anéantir simplement en noyant vos ennemis avec l'explosion.

Il est primordial d'avoir une bonne défense. Construisez des tours à chaque entrée et placez-y des prêcheurs et des pyroguerriers. Essayez de charger le plus vite possible une mort ailée. Les mataks en lancent de temps en temps et le meilleur moyen de les détruire est d'en créer aussi. Si l'ennemi en invoque une avant que la vôtre ne soit entièrement chargée, tuez une chamane ennemie pour bénéficier de sa mana. Dès que vous utilisez ce sort, rechargez-le pour

pouvoir toujours contrer les morts ailées ennemies. Le combat se déroule surtout entre les dakinis, les chumaras et vous. Les ennemis attaquent principalement par le sud et c'est là qu'il faut concentrer vos forces et votre attention. Protégez tout de même les autres entrées au cas où un ennemi tenterait un assaut par le nord ou l'ouest (beaucoup plus rare). Pensez aussi à agrandir votre territoire avec le sort de pont pour étendre votre base. Lorsque votre mana est suffisamment élevée, lâchez de temps en temps une mort ailée pour semer le trouble chez les ennemis. Vous avez alors le temps de la recharger, si l'ennemi utilise aussi ce sort.

Lorsque vous vous sentez prêt, passez à l'attaque. Les mataks sont une cible privilégiée puisqu'ils sont en dehors des combats et ce sont les plus faibles. Vous ne risquez donc pas de rencontrer beaucoup de résistance et l'assaut devrait être rapide. En les éliminant, vous écartez aussi le danger des morts ailées. Les choses se compliquent sérieusement pour vaincre les deux autres camps. Une fois de plus, les deux tribus s'affrontent avec des armées démentielles. Préparez une armée d'au moins cent adeptes et commencez par les chumaras. Si les deux tribus ennemies sont en train de s'attaquer et que le combat se déroule chez les jaunes, attendez qu'il finisse pour attaquer. Si cela se passe chez les dakinis, profitez-en et n'attendez pas. Par contre, si les deux tribus ne sont pas en train de s'affronter, créez une mort ailée chez les rouges pour les occuper pendant que vous attaquez les jaunes. Comme toujours, repérez et tuez la chamane dès le début de l'assaut. Les soldats présents dans le camp viennent à votre rencontre. Le combat risque d'être difficile, surtout s'ils ne sont pas aux prises avec les dakinis lorsque vous attaquez. Votre chamane peut faire des ravages en détruisant les bâtiments avec ses sorts, pendant que vos soldats exterminent l'armée adverse. Même si vous ne parvenez pas à les vaincre, le coup porté est trop violent pour qu'ils s'en remettent. Il y a de grandes chances pour que votre armée soit au moins partiellement décimée. Formez les braves générés pendant le combat et recréez votre armée. Le combat contre les dakinis est similaire à celui contre les chumaras. N'hésitez pas à employer vos sorts sur le camp ennemi.

GAIN

Aucun

NOTES

Ne laissez aucune chamane ennemie approcher de votre camp, elle y lancerait immédiatement un volcan.

Pour éviter de mauvaises surprises et empêcher les attaques contre vous, coulez les ponts qui vous relient aux ennemis avec le sort d'érosion. D'ailleurs il vaudrait mieux couler le pont qui se trouve au nord dans tous les cas, sauf si vous comptez attaquer par là. Si les ennemis ne peuvent plus vous atteindre par la terre ferme, ils vous attaquent par les airs ou par bateau. Méfiez-vous alors, l'endroit par où ils attaquent est beaucoup plus difficile à déceler. Faites cela seulement lorsque vous attaquez vous-même les ennemis ou pour faire échouer une attaque que vous auriez du mal à contenir autrement (si vous voyez une grosse armée se diriger vers vous et que vous n'avez pas de sort ni de soldat à opposer).

Les mataks ne sont pas les seuls à utiliser les morts ailées.
Même s'ils en lancent plus souvent que les autres, les chumaras et les dakinis peuvent tout de même de temps en temps en invoquer une aussi. Donc même si vous avez anéanti les mataks, il se peut que des morts ailées adverses fassent encore leur apparition.

Monde 25 : A l'aube de la création

Il s'agit du dernier monde et pourtant ce n'est pas le plus difficile, loin de là. Votre chamane est à présent une déesse. Il n'est donc plus possible de la tuer et tous ses sorts ont une portée infinie. Seul le début de la mission peut présenter des difficultés. Vous commencez avec huit huttes de second niveau, dix huttes de niveau trois, toutes les huttes d'entraînement et cinquante braves. Les sorts explosion, conversion, essaim mortel, foudre, hypnose, tornade, marécages et déluge de feu sont tous chargés au maximum de leurs capacités. Les ennemis ont aussi un camp complet. La grande différence avec vous, c'est qu'ils ont déjà une armée et ils l'emploient dès le début. Faites immédiatement entrer vos braves dans vos huttes. Les dakinis attaquent en premier au nord avec une armée conséquente. Le seul moyen de les repousser est d'utiliser les sorts qui vous sont donnés au début. L'attaque des chumaras est tellement proche de celle des dakinis qu'elles sont presque simultanées. Vous devez donc réagir très

rapidement. Disposez des marécages sur le pont au sud-ouest pour freiner l'assaut des jaunes pendant que vous repoussez les rouges. Heureusement, le monde se présente un peu comme le précédent ; des grandes îles liées entre elles par des ponts. Le sort explosion fait donc une fois de plus des ravages à moindre frais. Mais ne négligez pas les autres sorts. N'hésitez pas à lancer un déluge de feu pour stopper une attaque ennemie. Mais ne gaspillez pas vos pouvoirs pour autant. Car vos ennemis repassent très vite à l'attaque.

Repoussez les assauts ennemis. Pour être tranquille le reste de la partie, il faut utiliser une technique très simple. Chargez le sort d'érosion et lancez-le deux fois sur chaque pont vous liant à une autre île (deux sorts d'érosion sont nécessaires pour couler un pont). Commencez par les ponts vous liant directement aux ennemis, soit les ponts situés au nord, au sud-est et au sud-ouest. Les trois autres ponts vous relient aussi aux autres tribus mais ce sont des chemins nettement plus longs. Occupez-vous en après. Tandis que vous vous coulez les ponts, créez d'autres huttes. Remplissez-en votre île et une partie des ponts. Faites entrer vos braves dans toutes vos huttes pour avoir une réserve de mana inépuisable. Vos sorts se chargent alors extrêmement vite, surtout lorsque vous êtes à 199 de population.

Les ennemis ne s'occupent alors plus vraiment de vous. Ils passent leur temps à se faire la guerre. Seules les morts ailées invoquées de temps en temps par les chamanes ennemies représentent encore un danger. Comme d'habitude, tuez-les en créant vous aussi une mort ailée à proximité. Pour le reste, vous disposez de tous les sorts et vous pouvez les lancez où vous voulez à l'instant où vous cliquez et ce, sans danger. Détruisez les trois tribus de la manière et à la vitesse que vous voulez. Bon amusement. Lorsque le dernier adepte de la dernière tribu meurt, vous gagnez le jeu. Félicitations.

GAIN

Aucun

NOTES

Il est bien sûr possible de gagner en combattant normalement, avec une armée. Mais il serait dommage de se priver des pouvoirs divins de l'ex-chamane.

Il n'est pas utile d'entraîner des braves ni de construire des tours de guet. Même si vous vous isolez sur votre île, les ennemis n'essayent pas d'attaquer avec des ballons ou des bateaux. De toute façon, même s'ils essayaient, vous pourriez détruire immédiatement le hangar à ballons et/ou le hangar à bateaux.

Si vous manquez de mana, tuez les chamanes ennemies. Grâce à la portée infinie des sorts et le fait que votre ex-chamane (déesse) ne peut pas mourir, c'est un jeu d'enfant. Cependant, cela sert surtout au début de la mission ou lorsque vous devez invoquer une mort ailée et que le sort n'est pas chargé.

Considérez que vous serez attaqués en permanence dès le début. Plus vite vous coulez les ponts, plus vite vous serez tranquilles.

Les mataks n'attaquent pas mais par contre, ils construisent leur camp sur le pont qui vous sépare d'eux et ils n'hésitent pas à bâtir des huttes dans votre base. Si vous coulez les ponts, occupez-vous du pont qui vous lie aux mataks en dernier.

Power Stone Collection

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

POWER STONE 1

Tous les personnages

Accel
Terminer le jeu avec Gourmond.

Gourmond
Terminer le jeu avec Julia.

Julia
Terminer le jeu avec Pete.

Pete
Terminer le jeu avec n'importe quel personnage.

Tous les boss

Valgas
Terminer le jeu avec Kraken.

Valgas (forme finale)
Terminer le jeu avec Valgas.

Kraken
Terminer le jeu avec tous les personnages.

Armes spéciales

Machine Gun
Terminer le jeu une fois.

Nyoi-Bo
Terminer le jeu une fois.

Power Shield
Terminer le jeu une fois.

Ray Gun
Terminer le jeu une fois.

POWER STONE 2

Tous les personnages

Mel
Finir le mode "1 contre 3" avec Pride.

Pride
Finir le mode "1 contre 3" avec Falcon.

Kraken
Finir le mode "1 contre 3" avec Falcon.

Valgas
Finir le mode "1 contre 3" avec Kraken.

MINI-JEUX

Pour débloquer les deux mini-jeux cachés dans le menu Power Stone Collection, vous devez obtenir un certain nombre de médailles sur le premier mini-jeu.

Ayame's Shuriken

Obtenez au moins 500 médailles.

Gunrock's Slot

Obtenez au moins 1000 médailles.

OBJETS INÉDITS

Pour obtenir des récompenses exclusives à la version PSP, vous devez terminer le jeu avec chacun des personnages disponibles.

Prince of Persia : Rival Swords

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CRÉDITS SPÉCIAUX

Rendez-vous à la sauvegarde intitulée "La Forteresse", puis allez dans la cour qui se situe dans le niveau juste avant la première course de char. Dirigez-vous ensuite vers le pilier le plus proche du respawn des ennemis, celui qui soutient le balcon. Escaladez-le jusqu'au sommet. Vous entendrez une femme dire les crédits du jeu, en anglais.

Prince of Persia Revelations

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MEILLEURE FIN

Terminez le jeu en ayant les 9 upgrades de vie.

GALERIE

Terminez le jeu pour débloquer la galerie.

Princess Crown

© Atlus

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SURVIVAL

Après avoir terminé les quatre livres principaux (Gradriel, Edward, Proserpina et Portgas), choisissez n'importe quel personnage et empruntez le téléporteur dans la zone magique de Cadho Badho. Lorsque vous êtes sur le téléporteur, appuyez simultanément sur , et pour accéder au mode Survival.

Prinny 2 : Dawn of Operation Panties, Dood!

© Nippon Ichi Software 2010

+ D'INFOS FORUM

APERÇU DU MODE ASAGI WARS

A l'écran titre, faites : , , , , , , pour débloquer un aperçu du mode Asagi War.

NIVEAUX BONUS

Niveau de Priere

Echangez 36 Lucky Dolls au NPC pour que ce niveau devienne accessible via le Dimension Guide.

Niveau de Baal

Echangez 70 Lucky Dolls au NPC pour que ce niveau devienne accessible via le Dimension Guide.

Niveau d'Etna

Echangez 100 Lucky Dolls au NPC pour que ce niveau devienne accessible via la chambre d'Etna.

DÉBLOQUER LE MODE ASAGI WARS

Trouver tous les tickets Asagi cachés dans chacun des niveaux du jeu.

PRINNY ASAGI

Après avoir terminé le jeu, chargez votre fichier de sauvegarde et faites les niveaux 4, 2, 3. Rendez-vous ensuite sur le balcon pour affronter Asagi.

PRINNY LAHARL

Après avoir terminé le jeu, chargez votre fichier de sauvegarde et faites les niveaux 3, 1, 5. Rendez-vous ensuite sur le balcon pour affronter Asagi.

DÉBLOQUER "OPERATION V PANTIES"

Après l'avoir débloqué, sélectionnez le Tutorial Manager et appuyez sur 100 fois de suite.

MODE ASAGI WARS (POST DLC)

Après avoir téléchargé le DLC pour Prinny 2, choisissez Nouvelle Partie et faites : . Vous débloquerez directement le mode Asagi Wars et commencerez avec Prinny Asagi.

Prinny : Can I Really Be the Hero ?

© Nippon Ichi Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HISTOIRE ALTERNATIVE (VERSION JAPONAISE)

Le scénario alternatif se débloque normalement en collectant un certain nombre de lettres tout au long du jeu. Mais vous pouvez aussi le débloquer en faisant le code suivant à l'écran titre : . Une voix confirmera la validité du code.

CAVE OF ORDEALS (DONJON BONUS)

Collecter 70 Lucky pour débloquer l'accès à ce donjon.

COMBATTRE ETNA

Collecter 100 Lucky et choisir la 3ème option devant la porte du château pour affronter Etna.

TOUTES LES FINS

"A News of Explosion Penguin"

Perdre 1 000 vies.

"The Escape of the Prinny"

Parlez au ninja et choisir la réponse 1.

Fin Asagi

La battre en mode Histoire.

Fin normale

Terminer le jeu normalement.

TECHNIQUE SPÉCIALE : PRINNY RAID SKILL

Mourir 1 000 fois et commencer une partie en New Game +.

MODE ASAGI

Trouvez la totalité des Torn Letters.

SUICIDE

Maintenez L + R et appuyez sur pour faire exploser votre Prinny. Une astuce utile pour recommencer rapidement un combat contre un boss.

Pro Cycling Saison 2007

© Focus / Cyanide 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOOSTER SES STATS

Créez une nouvelle carrière en choisissant comme nom de famille <freire>, et ce que vous voulez dans les autres champs. Vous obtiendrez un bonus de +10 dans toutes vos compétences de management.

Pro Evolution Soccer 5

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Dans PES 5, les noms des clubs des championnats espagnols, hollandais et italiens sont vrais, en revanche les noms des équipes des autres championnats sont fictifs (sauf de rares exceptions comme Arsenal par exemple). Voici une liste qui fait la correspondance entre les clubs PES et les clubs de la réalité pour vous aider à repérer votre équipe favorite.

Angleterre

Arsenal	Arsenal
West Midlands Village	Aston Villa
West Midlands City	Birmingham City
Lancashire	Blackburn Rovers
Middlebrook	Bolton Wanderers
South East London Reds	Charlton Athletic
Chelsea	Chelsea
Merseyside Red	Liverpool FC
Merseyside Blue	Everton
Man Blue	Manchester City
Man Red	Manchester United
Teeside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
Pompy	Portsmouth
Wearside	Sunderland
West London White	Fulham
North East London	Tottenham
West Midlands Stripes	West Bromwich Albion
East London	West Ham
Lancashire Athletic	Wigan

Allemagne

Domstadt	FC Cologne
Alm	Armania Bielefeld
Rhein	Bayer Leverkusen
Isar	Bayern Munich
Westfalen	Borussia Dortmund
Fohlen	Borussia M'Gladbach
Stahlstadt	MSV Duisburg
Rhein Main	Eintracht Francfort
Hanseaten	Hambourg SV
Niedersachsen	Hannovre 96
Hauptstadt	Heta Berlin BSC
Pfalz	FC Kaiserslautern
Karneval	FSV Mainz 05
Franken	FC Nuremberg
Ruhr	Schalke 04

Neckar	VfB Stuttgart
Autostadt	VfL Wolfsburg
Weser	Werder Brême

France

Corse Sud	AC Ajaccio
Azur	AS Monaco
Bourgogne	AJ Auxerre
Aquitaine	FC Girondins de Bordeaux
Sarthe	Le Mans
Pas de Calais	Lille OSC
Rhône	Olympique Lyonnais
Moselle	FC Metz
Meurthe et Moselle	AS Nançy
Loire Atlantique	FC Nantes
Alpes Maritimes	OGC Nice
Bouches du Rhône	Olympique de Marseille
Île de France	Paris Saint Germain
Nord	RC Lens
Bretagne	Stade Rennais FC
Somesterrine	AS Saint Etienne
Franche Comte	FC Sochaux Montbeliard
Alsace	RC Strasbourg
Garonne	FC Toulouse
Aube	ES Troyes

Autres

Lisbonera	Benfica Lisbonne
FC Bosphorus	Besiktas Istanbul
FC Belgium	FC Bruges
Constantini	Fenerbahçe
Russia Rail FC	Lokomotiv Moscou
Peloponnisos	Olympiakos Le Pyrée
Athenakos FC	Panathinaïkos
Bruxelles	RSC Anderlecht
Sheffcor Domake	Shaktar Donetsk
AC Czech	Sparta Prague
Esportiva	Sporting Lisbonne
Caopolo	Sao Paulo FC

LES VRAIS NOMS DES STADES

Europe

Catalona stadium	Camp Nou (Barcelone)
Finis Tarrae	Estadio Riazor (La Corogne)
Estadio palo	Estadio Mestalla (Valence)

Trad Brick Stadium	Old Trafford (Manchester)
Red Cauldron	Anfield Road (Liverpool)
Magpie Park	St Jame's Park (Newcastle)
Monaco Stadium	Stade Louis II (Monaco)
Lutecia Park	Parc des Princes (Paris)
Massilia Stadium	Stade Vélodrome (Marseille)
Isar Stadion	Olympiastadion (Munich)
Borussia Stadion	Westfalenstadion (Dortmund)
Hauptstadtstadion	Allianz Arena (Munich)
Orange Arena	Amsterdam Arena Ajax (Amsterdam)
Rotterdam Stadion	De Kuip (Rotterdam)
Stockholm Arena	Rasunda Stadion (Stockholm)

Afrique

Cuito Cuanavale	Vodacom Park (Bloemfontein)
Diamond Stadium	Newlands Stadium (Le Cap)

Amérique

Estadio GranChaco	Alberto J.Armando (BuenosAires)
Amerigo Atlantis	Ohio Stadium (Ohio)

Asie

Nakhon Ratchasima	Busan Asiad Main Stadium (Busan)
Kanji Dome	Sapporo Dome (Sapporo)
Dietro Monte Stadium	Kashima Soccer Stadium (Kashima)
Porto Folio	Yokohama International Stadium (Yokohama)
Queensland Park	Nagai Stadium (Osaka)
Haze Hills	Tokyo National Stadium (Tokyo)
Occhio Del Mar	Oita "Big Eye"Stadium (Oita)
Ayase Nakano Stadium	Saitama Stadium 2002 (Urawa)

LES VRAIS NOMS DES JOUEURS

Les joueurs à acheter dans le magasin PES n'ont pas leurs vrais noms. Voici la correspondance de quelques-uns d'entre-eux :

Page 1/13
Alfredo DI STEFANO
Zbigniew BONIEK
Emilio BUTRAGUEÑO
Matt LE TISSIER
Dragan STOJKOVIC
Ferenc PUSKAS
EUSEBIO
George WEAH
Hristo STOICHKOV

Davor SUKER

Page 2/13
Predrag MIJATOVIC
ROGER MILLA
Kenny DALGLISH
Denis LAW
Ian RUSH
Francesco MASSARO
Alen BOKSIC
Hugo SÁNCHEZ
Oliver BIERHOFF
Brian LAUDRUP

Page 3/13
Martin DAHLIN
Iván ZAMORANO
Rubén SOSA
Kennet ANDERSSON
GARRINCHA
LUIS SUÁREZ
Billy BREMNER
Gabriel BATISTUTA
Emmanuel PETIT
PAULO SOUSA

Page 4/13
Didier DESCHAMPS
José Luis CHILAVERT
Lev YASHIN
Peter SCHMEICHEL
Michel PREUD'HOMME
Thomas RAVELLI
José René HIGUITA
Jorge CAMPOS
David SEAMAN
Pat JENNINGS

Page 5/13
Thomas HÄSSLER
Andreas MÖLLER
Zvonimir BOBAN
Michael LAUDRUP
Gheorghe HAGI
LEONARDO Nascimento de Araújo
Enzo FRANCESCOLI
Thomas BROLIN
Enzo SCIFO
José María BAKERO

Page 6/13
Carlos VALDERRAMA
Giuseppe GIANNINI
Mauro TASSOTTI
LUIS ENRIQUE

Claudio CANIGGIA
Dejan SAVICEVIC
George BEST
Gianluigi LENTINI
Dragan DZAJIC
Txiki BEGUIRISTAIN

Page 7/13
Marc OVERMARS
Matías Jesús ALMEYDA
Fernando CAVENAGHI
Clemente RODRÍGUEZ
Yegor TITOV
DERLEI
BARRIENTOS
WASHINGTON
Zlatko ZAHOVIC
Diego Pablo SIMEONE

Page 8/13
Lucas RADEBE
Patrik ANDERSSON
Frank DE BOER
Marcel DESAILLY
Martin KEOWN
Josep GUARDIOLA
Stefan EFFENBERG
Paul INCE
Angelo DI LIVIO
SÉRGIO CONCEIÇÃO

Page 9/13
Ronald DE BOER
Ariel ORTEGA
DJALMINHA
ÁLEX AGUINAGA
Alexander MOSTOVOI
Patrick MBOMA
VÁGNER LOVE
ROMARIO
Freddy ADU
Giuseppe SIGNORI

Page 10/13
Chris WADDLE
EDMUNDO Alves de Souza Neto
JARDEL
Fabrizio RAVANELLI
Stanley MATTHEWS
Frank LEBOEUF
Leandro ROMAGNOLI
Francisco Javier DE PEDRO
Youri DJORKAEFF
Rolando ZÁRATE

Page 11/13
MAGRÃO
Daniele ADANI
CARLOS ALBERTO
JUNINHO Paulista
Joaquín BOTERO
CARLOS RUIZ
Haim REVIVO
Elvir BALJIC
DUDU
Gianfranco ZOLA

Page 12/13
Paul MERSON
Gianluca PAGLIUCA
Federico INSÚA
Dean ASHTON
Gáston FERNÁNDEZ
Nicolás BURDISSO
Germán LUX
Luigi DI BIAGIO
Marcelo GALLARDO
Martín PALERMO

Page 13/13
Jamie REDKNAPP
Ernesto Antonio FARÍAS
MAURO SILVA
Roberto Néstor SENSINI
FRAN
Valery KARPIN
Fernando HIERRO
Steve McMANAMAN

Project Cerberus

© Milestone

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Cerberus Burst

Vaincre les 11 personnages de départ en mode VS CPU ou VS 2P avec Cerberus.

Fencer Burst

Vaincre les 11 personnages de départ en mode VS CPU ou VS 2P avec Fencer.

Kusanagi

Vaincre les 11 personnages de départ en mode VS CPU ou VS 2P avec Valkyrie.

Project Diva

© Sega

+ D'INFOS FORUM

CHANSONS PV

Validez une chanson avec un score "great" (ou mieux) pour débloquer sa version PV.

COSTUMES "P-STYLE"

P-Style CG Or

Obtenir un score "great" en difficulté Hard sur toutes les chansons.

P-Style CW Blanc

Obtenir un score "great" en difficulté Hard sur toutes les chansons de couleur bleu clair.

P-Style FB Bleu

Obtenir un score "great" en difficulté Normal sur toutes les chansons de couleur bleue.

P-Style IS Blanc

Obtenir un score "great" en difficulté Normal sur toutes les chansons.

P-Style LP Violet

Obtenir un score "great" en difficulté Normal sur toutes les chansons de couleur orange.

P-Style MG Turquoise

Obtenir un score "great" en difficulté Normal sur toutes les chansons de couleur jaune.

P-Style PB Noir

Obtenir un score "great" en difficulté Normal sur toutes les chansons de couleur blanche.

P-Style RP Rose

Obtenir un score "great" en difficulté Normal sur toutes les chansons de couleur rose.

Project Diva 2nd

© Sega

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSE SPÉCIALE

Si vous lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Project Diva sur votre Memory Stick, vous recevrez un bonus de 5 000 points et débloquerez tous les costumes du jeu.

Project Diva Extend

© Sega

+ D'INFOS FORUM

BONUS DE PROJECT DIVA 2ND

Si vous avez une sauvegarde de Project DIVA 2nd, vous pouvez importer toutes vos anciennes données dans Project Diva Extend en commençant une nouvelle partie.

Pursuit Force

© Sony / Bigbig Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être entrés dans le menu des cheats se trouvant dans les options.

`Big Wheels`	Grandes roues
`Double Damage`	Dommages doublés
`Invincibility`	Invincibilité
`Laser Law`	Visée laser sur le pistolet
`Law Lord`	Justice à fond
`Open Road`	Pas de trafic civil
`Speed`	Augmenter la vitesse du perso

VÉHICULES CACHÉS (TIME TRIAL)

Hampton Avenger

Obtenez le rang A sur Rat Race.

Hampton Monte Christo

Obtenez le rang A sur Rat Race.

JME Marlin

Obtenez le rang A sur Cold Contract.

JME Otter IV

Obtenez le rang A sur Witness Protection.

KMT Seareaver

Obtenez le rang A sur Cold Contract.

Zephyr ATS Law Enforcer

Obtenez le rang A sur Don the Run.

Pursuit Force : Extreme Justice

© Sony / Bigbig Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Mode facile (Plus aucun civil)

Obtenez 1 étoile dans la boutique.

Mode Weak (on ne peut pas acquérir de Justice)

Obtenez 3 étoiles dans la boutique.

Mode Stay On Target (ne pas toucher le décor)

Obtenez 5 étoiles dans la boutique.

Nitro (véhicules plus rapides)

Obtenez 6 étoiles dans la boutique.

Difficulté Iron Man

Obtenez 9 étoiles sur tous les niveaux.

Puyo Pop 7

© Sega

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Depuis l'écran titre, **maintenez L + R et faites : Haut, Bas, Droite, Gauche,** , , , . Un son confirmera la validité du code.

Puyo Pop Fever

© Sega / Sonic Team 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES ET LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES

Mettez en surbrillance l'option permettant de voir les séquences cinématiques, maintenez enfoncée la touche et faites : haut, bas, gauche, droite. Un son confirmera la réussite de l'opération.

TOUS LES PROTAGONISTES

Allez dans le menu "Single / Endless", puis appuyez rapidement sur Haut, Bas, , et Start. Un son conformera la validité du code.

Puzzle Bobble Pocket

© Taito

+ D'INFOS FORUM

MODE DRUNK

Pour débloquer ce mode il faut terminer tous les puzzles.

Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

© D3 Publisher / Infinite Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN DIFFÉRENTE

Vous pouvez découvrir de nouvelles zones vers la fin du jeu à condition de délivrer le sorcier que Darkhunter vous demande de conduire à la Red Tower au tout début de l'aventure.

R-Type Tactics

© Rising Star Games / Irem 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALERIES CACHÉES

Galerie n°30 : "Last Dancer"

Terminez toutes les missions (Terre + Bydo) et complétez à nouveau 10 missions de votre choix.

Galerie n°31 : "Earth Side"

Terminez toutes les missions (Terre + Bydo) et complétez à nouveau 20 missions de votre choix.

Galerie n°32 : "Bydo Side"

Terminez toutes les missions (Terre + Bydo) et complétez à nouveau 30 missions de votre choix.

Ratatouille

© THQ / Locomotive Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu Options, puis dans la section Extras afin d'accéder à la page des Cheats où vous pourrez entrer les codes suivants. Un son confirmera la réussite du code.

`saycheese`	9 999 fromages
`anyonecancook`	Toutes les recettes
`gusteauvid`	Toutes les vidéos
`itscake`	Bonus de vie optimisés
`boingspawn`	Fromage sauteur
`skycan`	Fromages bleus
`pieceocake`	Ennemis plus faibles
`myhero`	Ennemis impuissants
`deepfryer`	Ennemis plus forts

Ratchet & Clank : La Taille, Ca Compte

© Sony / High Impact Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes peuvent être activés ou désactivés dans le sous-menu dès que vous possédez le nombre de Skill Points indiqués.

Cheat	Skill Points requis
Grosse tête (Clank géant)	01
Grosse tête (Clank)	03
Grosse tête (Ratchet)	05
She's On Fire!	07
Plus de cloches	08
Niveaux inversés	10
Super Bloom	12
Grosse tête (Enemis)	14
Changer d'armes	16
Bolt Confusion	20
Mode Hardcore	24
Mooo!	24
Old Timey	24
Climb The Treehouse	25

SKIN DAN

Ce skin (utilisable uniquement en multijoueur) s'obtient après avoir gagné 5 parties d'Iron Lombax, de Deathmatch et de Capture du drapeau.

ARMURES SECRÈTES

Terminez le jeu une première fois en mode Challenge pour débloquer l'armure caméléon, et une deuxième fois pour débloquer l'armure hyperboréenne.

Rengoku : The Tower of Purgatory

© Konami / Hudson Soft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN ALTERNATIVE

Terminez le jeu deux fois pour avoir droit à une cinématique inédite.

NE PAS PERDRE D'OBJETS

Pour ne pas perdre vos objets lorsque vous mourez, appuyez tout de suite sur la touche "Home" et quittez le jeu. Quand vous rechargerez votre partie, vous aurez encore vos objets.

GALERIE D'IMAGES

A.D.A.M.	Sauvegardez une fois
Deucalion-A	Terminez le jeu deux fois
Deucalion-B	Terminez le jeu deux fois
Gryphus	Battez Gryphus au niveau 8 de la tour
Lycaon	Battez Lycaon dans la tour
Mars	Battez MArs dans la tour
Statius	Battez Statius au niveau 7 de la tour
Type01	Sauvegardez une fois
Alkmaion	Battez Alkmaion au niveau 6 de la tour
Briareos	Battez Briareos au niveau 4 de la tour
Minos	Battez Minos au niveau 3 de la tour
Sphinx	Battez Sphinx au niveau 5 de la tour

ÊTRE SURPUISSANT DÈS LE DÉBUT

Au tout début du jeu, allez dans la salle où l'on trouve les armes et fusionnez-les pour faire un élixir. Les armes réapparaîtront indéfiniment et vous pourrez ainsi recommencer autant de fois que vous voudrez pour obtenir un maximum d'élixirs. Utilisez-les ensuite pour booster votre personnage au maximum.

Rengoku II : The Stairway to H.E.A.V.E.N.

© Konami / Hudson Soft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE H.E.A.V.E.N.

Niveaux A, B et C

Après avoir vaincu le boss du 8ème étage, passez la porte qui se trouve derrière vous lorsque vous pénétrez à l'étage le plus bas après la cut-scene.

Sommet

Traversez les 99 niveaux du H.E.A.V.E.N.

Resident Evil : Director's Cut

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS INFINIES POUR LE COLT

Lors de votre deuxième visite au manoir, vous pouvez récupérer le joyau rouge pour l'insérer dans la tête de tigre. Vous avez alors accès à trois lots de munitions pour le Colt. N'en prenez qu'un et quittez la pièce. Lorsque vous reviendrez, les trois lots seront toujours là. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire. Attention, rappelez-vous que pour que l'astuce fonctionne, vous ne devez prendre qu'un seul lot à la fois.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Avant de commencer, il faut d'abord savoir que l'aventure de Jill est légèrement plus simple que celle de Chris puisque ce dernier ne dispose que de 6 places dans l'inventaire (alors que Jill en a 8), qu'il a besoin de la clé épée et de petites clés pour ouvrir portes et tiroirs renfermant des munitions ou soins, qu'il n'a que le couteau en début de partie, qu'il n'obtiendra pas le lance-grenades ni l'aide de Barry et qu'il trouvera moins de rubans machines nécessaires à la sauvegarde. Toutefois, Chris est légèrement plus résistant que Jill.

Ensuite, pour avoir de meilleures chances de survie, vous allez devoir récupérer toutes les munitions et tous les soins que vous trouverez et il en va de même pour les rubans machines. N'hésitez pas à faire de nombreux allers-retours entre les salles de sauvegarde avec coffres et les autres lieux du jeu.

Autre conseil, ne transportez pas les rubans avec vous. La plupart du temps, il y a un coffre à côté des machines à écrire (point de sauvegarde), si vous en trouvez, mettez-les à l'intérieur, car ils ne servent qu'à la sauvegarde et vous prennent une place dans l'inventaire ce qui, avec Chris, peut s'avérer très contraignant.

De même évitez de transporter le couteau si vous avez d'autres armes avec munitions. L'arme ne fait que relativement peu de dégâts et nécessite d'être près de ces monstres, ce qui n'est pas conseillé. Cependant le choix vous appartient.

Pour économiser des munitions (utile pour Jill mais crucial pour Chris qui, ne disposant pas du bazooka se trouve privé de munitions puissantes et adaptées aux ennemis les plus dangereux), esquivez autant que possible les zombies (même quand la solution incite à tuer l'ennemi pour Jill) et n'hésitez par à utiliser le couteau lorsqu'il est en votre possession pour mettre un coup aux ennemis à terre.

Attention, les zombies sont intouchables (et ne peuvent vous toucher) lorsqu'ils se relèvent ou chutent. Idem pour les chiens qui se relèvent, sauf si vous êtes près et que vous tirez vers le bas. Quant aux hunters qui vous causeront du tort lors du 3ème quart du jeu, ils sont intouchables lorsqu'ils sautent. Prenez donc garde à bien calculer votre coup afin de ne pas gaspiller de précieuses munitions et ne pas vous faire toucher. Attention, les créatures en mode Avancé sont plus résistantes qu'à l'accoutumée. Si une créature quelle qu'elle soit vous saisie, débattez-vous avec les touches pour limiter les dégâts qu'elle vous inflige.

Dernière série de conseils, ne gaspillez ni vos soins, ni vos munitions, ni vos rubans machines, utilisez-les avec intelligence et gardez toujours au moins un soin avec vous en TOUTES circonstances. N'oubliez pas, cette solution a

été rédigée pour le mode Avancé de Director's Cut.

Avec Jill

Le manoir, partie 1

Après les scènes, vous vous retrouvez dans la salle à manger. Appuyez sur START et équipez-vous de votre arme puis quittez le menu et traversez la pièce pour visionner une nouvelle scène puis prendre la seule porte disponible. Dans le couloir, prenez à gauche et après la scène, éloignez-vous de la créature et tuez-la avant de fouiller le cadavre de Kenneth pour récupérer deux chargeurs puis retournez dans la salle à manger. Après la scène, retournez dans le hall pour constater la disparition du capitaine Wesker. Faites le tour du hall en passant derrière les escaliers. Durant la scène qui suit, Barry vous donne le passe-partout qui, s'il ne prend pas de place dans l'inventaire, vous permet de déverrouiller certaines portes ainsi que l'intégralité des tiroirs. Prenez les rubans machines sur la table à gauche des escaliers puis tentez d'ouvrir la porte d'entrée afin d'obtenir une cinématique bonus avant de prendre la double porte bleue.

Dans cette pièce, poussez l'escabeau afin de l'amener devant la statue pour monter dessus et récupérer le plan de RDC. Ensuite déplacez le meuble afin de prendre le couloir derrière. Vous devez tuer le premier zombie au sol mais pouvez esquiver le second (lui aussi au sol) en longeant le mur à la droite de Jill. Sur l'étagère, prenez les rubans machines puis rebroussez chemin afin de prendre la seule autre porte de la pièce que vous déverrouillez avec le passe-partout. Dans ce nouveau couloir, avancez et un chien va surgir par la fenêtre. Tuez-le. Dans la seconde partie du couloir, un second chien agit comme le premier, infligez-lui la même punition. Poussez ensuite le meuble vers le virage de la pièce pour récupérer un chargeur de pistolet et sortez par la porte du fond.

A côté de vous se trouve une herbe verte qui servira à vous soigner (vous trouverez plus tard un livre vous indiquant comment les utiliser : les vertes soignent les blessures, les rouges servent à décupler la capacité à soigner des herbes vertes et les bleues guérissent le poison ; essayez diverses combinaisons). La porte rouge étant verrouillée (vous aurez besoin de la clé armure) passez la seconde porte pour vous retrouver dans les toilettes. Un chargeur se trouve devant la glace. En essayant de le prendre, un zombie vous attaque par derrière. Eloignez-vous, tuez-le, récupérer le chargeur et quittez la pièce. Continuez votre route afin de prendre la porte suivante, celle en 3D. Vous arrivez dans une pièce carrée, passez la nouvelle porte. Tuez les trois zombies présents et prenez le fusil pour enfin ressortir. Hélas un piège se déclenche : le plafond descend et la porte en 3D est bloquée. Pas de panique, attendez et au bout d'un moment Barry viendra vous secourir. A la fin de la scène, la porte en 3D n'est plus et la zone piégée est désormais inaccessible.

Passez la double porte à côté de vous et tuez les trois zombies présents. Attention, le premier marche très vite, prenez plutôt le fusil et tirez en l'air lorsqu'il s'approche pour lui faire exploser la tête. Dans cette pièce se trouve deux portes sur le mur à votre droite, une au fond à gauche et une dernière au fond du couloir. Passez celle à gauche. Vous voilà dans une galerie de portraits infestée de corbeaux. Ne tirez pas où ils vous attaqueront. Vous allez devoir résoudre une énigme. Sous chaque tableau hormis le premier, il y a un bouton. Appuyez sur les boutons des tableaux dans l'ordre suivant : nouveau-né, bébé, garçon joyeux, jeune homme, homme entre deux âges fatigués, vieil homme chauve et fin de la vie (tableau en 3D au fond de la pièce). Ce dernier bascule et vous permet de récupérer le Symbole du Vent. Si vous faites une erreur, les corbeaux vous attaqueront, dans ce cas quittez la pièce et recommencez. Retournez dans le couloir et passez la porte au fond de ce dernier (toujours tout droit). Vous arrivez dans une galerie qui mène vers l'extérieur dans laquelle se trouvent deux chiens. Tuez-les et allez déposer le symbole sur le socle prévu à cet effet situé devant la porte en fer. Retournez dans le couloir et passez la première porte du mur de droite, la bleue située à côté de la double porte.

Tuez les deux zombies situés dans le coin caché par les escaliers, prenez l'herbe verte et entrez dans le débarras. Ici vous pouvez sauvegarder. Mettez ce que vous n'avez pas besoin de transporter dans le coffre (couteau, rubans machines...) en prenant soin de récupérer les deux chargeurs à l'intérieur. Le fusil cassé est inutile maintenant que vous avez celui en bon état, laissez-le et sortez puis prenez les escaliers.

Montez encore une fois et tuez rapidement les deux zombies avant d'aller au fond pour tuer le troisième.
Passez la porte bleue tout au fond afin de récupérer une herbe verte à côté de la cheminée puis ressortez pour aller à

l'autre bout du couloir (puisque la porte à côté de vous est verrouillée par la clé armure) prendre la porte du fond (pas la rouge, elle est à sens unique). Dans ce couloir en U, tuez les trois zombies présents et passez la porte qui était à votre droite au moment de votre entrée. Vous arrivez dans une petite bibliothèque où vous pouvez récupérer le livre sur les herbes. Retournez dans le couloir en U et sortez par la porte du fond, les autres étant verrouillées par la clé armure.

Vous voilà au premier étage du hall. Faites pivoter Jill à gauche pour prendre la porte au fond. Une musique stressante se lance alors, franchissez le couloir pour vous retrouver dehors sur un balcon. Devant le cadavre de votre collègue Forest se trouve son Bazooka (lance-grenades) ainsi que la clé armure. Tentez de prendre cette dernière, Forest se réveille sous la forme d'un zombie. Tuez-le, récupérez la clé et partez. De retour dans le hall, vous croisez Barry qui vous donne les cartouches acides pour le lance-grenades.

Revenez sur vos pas en retournant dans le couloir en U et déverrouillez la première porte à droite ainsi que la seconde (double porte). Franchissez cette dernière et placez les statues sur les trous au sol puis appuyez sur le bouton au centre. Au fond de la salle, une vitre s'abaisse et vous récupérez le blason en bois. Attention, si vous avez mal placé les statues, un gaz nocif s'échappera. Dans ce cas, dépêchez-vous de sortir pour recommencer car même si Jill fera mine de se faire toucher une seule fois, elle perdra constamment de la vie.

Revenez dans le couloir et continuez de faire marche arrière jusqu'à celui situé en haut des escaliers. Déverrouillez la porte située sur le mur de droite du couloir. Vous voilà dans une petite pièce vide menant à deux autres pièces, une au nord et l'autre au sud. Passez la pièce sud, attention, un zombie va poindre, tuez-le. Une fois dans la pièce sud, prenez l'herbe rouge à côté du premier lit, puis le chargeur à côté du second et enfin le briquet sur l'étagère avant de vous diriger vers la pièce nord. Fouillez dans la veste pour trouver des rubans machines, puis appuyez sur le bouton dans le tableau des insectes, ce qui a pour effet de vider l'aquarium. Poussez-le puis déplacez l'armoire et récupérez la moitié du symbole Lune. Avant de sortir, prenez le document sur le bureau.

Ensuite, retournez dans la salle avec la cheminée et utilisez le briquet sur le tas de bois. Vous pouvez ainsi récupérer le plan du 1er étage. N'hésitez pas à faire un tour au débarras pour sauvegarder et trier vos objets, puis continuez de revenir sur vos pas jusqu'à la fameuse porte rouge verrouillée située juste après le couloir où les chiens ont surgi par les fenêtres. Déverrouillez-la et franchissez la porte. Vous voilà dans une petite cour dans laquelle un chien se promène, tuez-le. Il y a bien deux autres chiens à l'extérieur mais pour l'instant ils sont inoffensifs. Ensuite, allez au fond de la cour, le second chien saute dans la zone, tuez-le puis récupérez les herbes ainsi que le désherbant (produit chimique). Enfin quittez les lieux en courant sans vous occuper du dernier chien, sauf s'il reste des objets à prendre faute de place dans votre inventaire.

Retournez dans le hall via le couloir aux fenêtres brisées et déverrouillez la porte à gauche de la double porte bleue. Attention, dans cette nouvelle pièce, il y a trois zombies à tuer dont le second qui se déplace très rapidement. Prenez le chargeur devant le miroir et déverrouillez le tiroir pour prendre les cartouches, puis passez par la porte du fond. Tuez le zombie visible dans le miroir et récupérez les rubans machines près de l'espèce de cabine aux rideaux rouges et les deux herbes vertes au fond de la pièce. Derrière la nouvelle porte se trouve le vestiaire où vous pouvez directement changer de tenue. Faites comme bon vous semble et retournez dans le hall.

Montez les escaliers et passez la double porte qui vous mène au-dessus de la salle à manger sur un balcon. Tuez les trois zombies s'y trouvant et faites basculer la statue dans le vide avant de franchir la porte du fond. Ici, tuez les trois zombies et descendez les escaliers. Là encore, des chiens vont surgir des fenêtres, trois pour être précis. Vous êtes habitué, faites ce qu'il faut. Ensuite, rendez-vous dans la salle située sous les escaliers. Il s'agit d'une salle de sauvegarde avec coffre. Prenez les rubans machines sur le lit, faites ce que vous avez à faire et sortez. Toutefois, souvenez-vous bien de l'emplacement de cette salle car d'ici peu, vous aurez à vous y rendre en 4ème vitesse pour chercher une des bouteilles de sérum sur l'étagère.

De retour dans le couloir, poursuivez votre chemin jusqu'à prendre la porte à droite que vous déverrouillez avec la clé armure ce qui à pour effet de vous proposer de jeter cette clé devenue inutile. Répondez oui et entrez. Ici, prenez le Colt Python (magnum) sur l'étagère avec le chargeur et cherchez les cartouches de fusil dans le tiroir. Le Colt est l'arme la plus puissante du jeu avec le lance-roquettes et le lance-grenades. Gardez-la bien au fond de votre coffre pour l'instant. Ses munitions s'avéreront très utiles plus tard. Ensuite ressortez et passez la porte juste à côté.

Vous voilà devant deux zombies, l'un d'eux avance très vite. Tuez-les et dirigez vous au fond du couloir droit devant vous. Occupez-vous du zombie et franchissez la porte. Utilisez le désherbant dans la pompe, ce qui aura pour effet de tuer la plante, vous permettant ainsi de récupérer les six herbes (4 vertes et 2 rouges) ainsi que le symbole Soleil. Sortez en allez dans la seconde partie du couloir en L. A votre gauche se trouve un renfoncement menant à la salle de la tête de tigre. Il n'y a aucun intérêt à y aller maintenant. Continuez et passez la porte à droite. Prenez le chargeur sur le lit et inspectez le document sur le bureau. Un zombie surgira du le placard derrière vous. Tuez-le, prenez les cartouches pour le fusil ainsi que le document sur le bureau puis ressortez et allez débloquer la porte du fond. Vous voilà dans le couloir de Kenneth.

Dirigez-vous au fond et passez la porte rouge. Allez vers les étagères et poussez l'armoire pour prendre les partitions que vous utilisez sur le piano. Un passage secret se dévoile, allez-y, prenez le blason d'or et remplacez-le par le blason de bois pour rouvrir le passage qui se sera fermé entre temps. Rendez-vous à la salle à manger où vous placez le blason d'or dans le renfoncement prévu à cet effet à côté de la grosse tache de sang. La pendule se déplace alors vous permettant de prendre de diamant bleu. Pensez aussi à récupérer le symbole Etoile dans les restes de la statue et allez dans la salle à tête de tigre pour y placer le diamant. Récupérez la clé bouclier.

A présent retournez dans le hall et montez les escaliers. Tournez à droite et passez la porte la plus proche. Franchissez ensuite la première porte à droite et avancez dans le couloir. Votre collègue Richard gît au sol, blessé par un serpent géant venimeux. Vous prenez l'initiative d'aller chercher du sérum dans la salle de sauvegarde. Allez-y, la façon la plus rapide de s'y rendre est de passer par l'étage). Une fois dans la salle prenez le sérum et profitez-en pour trier vos objets et sauvegarder (si vous le voulez). Prenez également le briquet. Retournez voir Richard. Si vous arrivez à temps (ce qui ne devrait pas poser de problème avec cette solution puisque vous devriez avoir éliminé tous les ennemis sur votre chemin) ce dernier vous donne sa radio avant de mourir. Fouillez-le pour récupérer un chargeur et prenez les deux herbes restantes. Enfin, franchissez la porte du fond.

Tuez les deux zombies puis grimpez les escaliers pour déverrouillez la porte et vous débarrasser de la clé bouclier mais NE FRANCHISSEZ PAS la porte. Redescendez et allez au fond du couloir à droite pour entrer dans la nouvelle pièce. Allumez les bougies avec le briquet (qui est désormais totalement inutile) et prenez le chargeur dans l'armoire, les rubans machines sur la table et poussez l'armoire 3D pour passer derrière et récupérer des cartouches acides pour le lance-grenades. Puis allez dans la salle de sauvegarde la plus proche récupérer un maximum de soin, profitez-en pour placer les symboles Soleil et Etoile puis sauvegardez. Ensuite, gardez une place de libre dans votre inventaire. Un boss approche et il y a un objet à récupérer.

Retournez à la porte que vous avez déverrouillée avec la clé bouclier et franchissez-la. Ici, il y a des cartouches pour le fusil mais ne les prenez pas sauf après avoir récupéré l'objet clé, uniquement si vous le sentez. En vous approchant, Yawn, le serpent géant, sort de sa tanière. Inutile de lui tirer dessus, non seulement vous perdriez beaucoup de munitions car il est long à battre mais en plus vous ne parviendriez qu'à le faire fuir, le jeu n'en vaut pas la chandelle. Restez où vous êtes jusqu'à ce qu'il commence à contourner le pilier central. A ce moment, foncez vers le trou d'où il est sorti, prenez l'autre moitié du symbole Lune et quittez la pièce. Vous risquez d'être coincé par le corps du monstre et il en profitera pour vous mordre. Surveillez bien votre état de santé et soignez-vous si nécessaire. Une fois dehors, si vous vous êtes fait mordre, Jill, empoisonnée, s'évanouit et un inconnu vient à son secours.
(Si vous n'êtes pas empoisonné, fusionnez les deux moitiés de symbole et allez placer ce dernier pour quitter le manoir)

Vous vous réveillez dans la chambre où se trouvent les sérums et êtes désormais insensible au venin de Yawn mais pas celui des prochaines créatures (araignées, serpents et guêpes). Fusionnez les deux moitiés du dernier symbole, profitez-en pour vous rééquiper de votre arme et allez positionner le symbole puis passez la porte métallique. Dans cette pièce, poussez l'escabeau de manière à pouvoir grimper dessus et récupérer la manivelle angle (vérifiez-la dans votre inventaire pour pouvoir l'identifier rapidement grâce à son nom car plus tard, vous aurez une autre manivelle semblable mais différente). Enfin, sortez.

Les jardins, partie 1

Dans cette zone, trois chiens vadrouillent. Tuez-les. Un bip se déclenche, cela signifie que votre radio reçoit un signal. Allez dans votre inventaire et prenez la radio, pour avoir droit à une scène avec Brad. Il y a sept herbes ici (3 vertes, 2 bleues et 2 rouges) ainsi que le plan des jardins à l'ouest, sur un mur juste devant un ascenseur non fonctionnel. Prenez

ensuite la grille au nord. Suivez la seule route disponible et utilisez la manivelle pour libérer le passage des eaux. Franchissez-le et poursuivez votre route jusqu'à l'ascenseur ; faites attention aux serpents qui tombent des arbres, courrez sans vous arrêter et vous ne risquez rien. Une fois descendu, vous devez tuer trois chiens, puis allez à l'ouest et franchissez le portail. Dans ce chemin, vous trouvez deux herbes vertes et deux bleues. Tuez les trois chiens et entrez dans la dépendance.

La dépendance

En face de vous se trouvent trois herbes bleues. Il y a aussi une statue que vous devrez pousser dans le couloir, jusqu'au second trou dans le sol situé juste devant la double porte rouge. Passez ensuite la première porte à droite. Vous arrivez dans une chambre servant de salle de sauvegarde avec coffre, il s'agit du poste de garde. Faites le tri dans vos objets, récupérez le spray de premier secours ainsi que les grenades explosives et sortez pour prendre la porte en face de vous.

Tuez les deux zombies de la pièce et récupérez les cartouches dans le tiroir puis ressortez ; la seconde porte mène à la salle de bain mais il n'y a rien à récupérer. Ensuite passez par la double porte rouge. Cette pièce est habitée par deux araignées géantes. Si elles vous attaquent avec leur acide, il se peut qu'elles vous empoisonnent. Esquivez-les et dirigez-vous vers la partie visible de la pièce, prenez le livre rouge sur la table et sortez.

Une fois dehors, déplacez la statue sur le trou situé à droite dans la dernière partie du couloir puis franchissez la dernière porte. Il n'y a pas d'ennemi dans ce nouveau couloir, allez tout au fond et poussez la statue pour récupérer les trois herbes vertes. La porte notée 002 est verrouillée par la clé du même nom donc passez la seule porte disponible. Dans cette nouvelle pièce, une porte est verrouillée par un digicode, entrez 5, 8 et 9 pour la débloquer, mais n'y entrez pas, cela ne vous sert à rien pour le moment. Cherchez plutôt la ruche, prenez la clé se trouvant en dessous (il s'agit de la clé 002) et sortez par là où vous êtes venu.

Allez déverrouiller la porte 002 et franchissez-la. Passez immédiatement la porte à droite afin de tuer les deux zombies et récupérer la clé 003. Revenez dans la chambre, prenez le plan du dortoir sur le mur et le rapport sur la plante 42 sur le lit avant de fouiller dans le tiroir pour trouver des cartouches pour le fusil. Revenez dans la salle de la ruche et entrez dans la pièce 003. Faites un tour dans la salle de bain afin de tuer un zombie et de récupérer les grenades incendiaires qui vous seront utiles pour le boss. Revenez dans la chambre, tuez le zombie caché dans le fond puis prenez le document sur l'étagère et remplacez-le par le livre rouge. Une porte se dévoile. Prenez les rubans machines dans le tiroir et sortez par la nouvelle porte.

Ici se trouve le boss, la Plante 42. Mais ne l'affrontez pas tout de suite, sortez par la double porte et dirigez-vous vers la salle au digicode. Assurez-vous que vous avez quatre emplacements de libre et entrez à l'intérieur. Vous allez devoir fabriquer un produit nommé Choc-V afin de vous faciliter la tâche contre le boss. Voici comment faire : prenez les quatre bouteilles vides disponibles. Remplissez-en une avec l'UMB 2 (rouge), une avec l'eau (1) et deux avec l'UMB 4 (vert). Combinez l'UMB 2 et 4 pour faire le Jaune 6 puis remplissez la bouteille avec de l'UMB 2. Ensuite, fusionnez l'UMB 2 avec l'eau pour donner le NP 003 (violet) que vous combinez avec l'UMB 4 pour donner l'UMB 7 (blanc). Remplissez une bouteille avec l'UMB 2 et l'autre avec l'eau, fusionnez les deux pour refaire du NP 003, ensuite combinez le Jaune 6 avec l'UMB 7 pour former l'UMB 13 (bleu) que vous fusionnez avec le NP 003 pour finalement obtenir le Choc-V.

Retournez au poste de garde pour placer les bouteilles vides dans le coffre et équipez-vous du lance-grenades avec les munitions inflammables. Ensuite, rendez-vous dans la salle 002 où vous allez déplacer les étagères du fond pour libérer l'échelle que vous utilisez. Ici, vous devez utiliser les caisses pour former un pont. Pour cela commencez par placer la première caisse que vous voyez sur le mur de gauche et poussez là jusqu'à rejoindre les autres. Ensuite, placez-les une à une dans le bassin pour former votre pont. Traversez-le, récupérez les herbes et allez dans la pièce inondée. Prenez directement à droite jusqu'à la porte que vous franchissez. Utilisez le Choc-V sur les racines de la Plante 42 puis retournez dans la salle où la plante réside. Restez sur les bords de la pièce et tirez. Bougez souvent car des morceaux de plafond vous tombent dessus. Sous vos assauts répétés, la plante ne fera pas long feu. Une fois tuée, dirigez-vous vers la cheminée et prenez la clé de la pièce C.

Retournez dans la pièce inondée et empruntez encore une fois le passage de droite jusqu'à tomber sur deux portes. Passez celle de gauche et faites attention aux requins, les Neptunes. Actionnez les leviers pour vider l'eau (les

Neptunes ne sont désormais plus une menace) et appuyez sur le bouton du mur pour débloquer la porte de droite. Allez-y. Prenez maintenant les deux chargeurs, les deux boîtes de cartouches ainsi que la clé casque vous permettant de déverrouiller les dernières portes du manoir. Retournez au poste de garde, vous aurez droit entre temps à une scène avec Wesker, faites le tri dans vos objets, prenez des soins et des armes lourdes puis allez vers les jardins.

Les jardins, partie 2

En avançant, votre radio reçoit un signal de Brad ; répondez ou non. Continuez jusqu'à l'ascenseur. Après être monté, retraversez la zone en faisant attention au serpent. La cour où vous aviez trouvé le plan est habitée par deux chiens. Abattez-les et retournez au manoir.

Le manoir, partie 2

A peine avez-vous fait quelques pas dans la demeure qu'une nouvelle créature fait son apparition, le hunter. Extrêmement dangereux, capable d'attaques répétées, de puissants bonds et de vous décapiter en une frappe, ils sont un danger permanant, d'autant plus qu'ils peuplent le manoir. Parfois, ils sont même deux voire trois dans la même pièce. Soyez prudent, armez-vous en conséquence et soignez-vous dès que vous êtes en " Attention ". Observez-les bien car il s'avère parfois difficile de savoir s'ils sont morts ou s'ils demandent une nouvelle balle. Dernier point, ces monstres n'apprécient guère les cartouches acides du lance-grenades. L'usage du magnum nécessite souvent de les achever avec le fusil.

Tuez le premier hunter et passez la seule porte que vous n'avez pas encore ouverte grâce à votre nouvelle clé. Allumez la lampe, prenez les balles magnum sur le bureau ainsi que le disque MO sur le meuble puis rendez-vous au débarras, en tuant les deux hunters sur votre chemin. Ramassez le spray de premiers secours, des cartouches de fusil ainsi que des grenades acides, posez le disque qui ne vous servira qu'à la fin du jeu, prenez des soins et sauvegardez car un boss que vous connaissez approche. Pensez à garder les grenades acides sur vous car Yawn (et oui, il est de retour) ne les apprécie pas non plus.

Montez les escaliers, occupez-vous des deux hunters et rendez-vous dans la salle avec la cheminée, là où vous aviez trouvé le plan de 1er étage. Déverrouillez la porte rouge, franchissez-la et allez inspecter le piano... Yawn apparaît. S'il ne peut plus vous empoisonner, il inflige toujours de lourds dommages. Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il meure, puis allez inspecter le trou qu'il a fait dans le sol. Une scène avec Barry se déclenche mais ce dernier vous laisse accidentellement coincé au fond du trou. Attendez qu'il revienne et il vous donne un code d'accès qui vous servira plus tard.

Ensuite, rendez-vous dans le couloir en haut des escaliers dans l'autre aile du manoir. Le plus court est de passer par les étages. Attention aux trois hunters du couloir en U, aux deux hunters sur le balcon au-dessus de la salle à manger et aux deux hunters se trouvant dans ce fameux couloir au sommet des escaliers. Utilisez pour la dernière fois la clé casque sur la première porte et débarrassez-vous d'elles. Dans cette nouvelle pièce, prenez les cartouches de fusil, les balles de magnum, le document sur la table, placez l'escabeau sous la tête de cerf, éteignez la lumière et récupérez l'oeil du cerf qui n'est autre que la pierre rouge, le deuxième oeil à placer sur la tête de tigre. Retournez dans le couloir et descendez les escaliers.

Attention au premier hunter sous les escaliers puis avancez pour rencontrer un second derrière le pilier et enfin passez par la porte du fond.
Vous voilà face à deux hunters. Un troisième se cache dans le renfoncement menant à la salle de la tête de tigre. Entrez, placez la pierre rouge sur la tête et récupérez les trois chargeurs de magnum. Revenez ensuite au couloir en haut des escaliers pour prendre la porte tout au fond que vous déverrouillez automatiquement grâce au code d'accès. Trois zombies occupent les lieux dont un au sol. Ramassez les deux herbes vertes et l'herbe bleue et poursuivez votre chemin. Dans la pièce suivante, occupez-vous des deux hunters avant de récupérer l'herbe verte et de prendre la première porte. Ici, prenez les deux lots de grenades explosives et sortez pour franchir la double porte bleue conduisant à la bibliothèque.

Fouillez le tiroir pour récupérer les balles magnum puis tuez les trois zombies, ramassez les coupures de journaux et poussez la bibliothèque en 3D pour passer par la porte cachée. Dans cette nouvelle pièce, récupérez les rubans

machines sur la table, le chargeur sur l'étagère et la batterie au sol, sous la fenêtre. Attention aux corbeaux qui casseront cette dernière pour entrer. Enfin quittez la zone pour prendre la dernière porte de la bibliothèque. Pas d'ennemi ici, vous devez en revanche placer la statue au coin nord-ouest de la pièce ; en appuyant sur le bouton rouge du buste blanc, la lumière d'un projecteur vous indiquera l'endroit précis. Une bibliothèque disparaît alors, révélant une petite pièce secrète. Prenez le livre rouge et observez-le pour récupérer la médaille d'aigle.

Ensuite quittez la bibliothèque et prenez l'ascenseur. Vous voilà dans une cuisine. Un premier zombie toujours vivant gît à vos pieds. Tuez-le puis approchez-vous de la porte de droite, celle de gauche étant verrouillée. Un zombie arrive alors ; faites attention, non seulement il est très rapide, mais en plus il est très résistant. Esquivez-le pour économiser des munitions et passez la porte par laquelle il est venu. Montez les escaliers et franchissez la double porte, vous voilà dans le couloir de Kenneth où deux araignées vous attendent. Foncez sans les tuer et retournez dans le hall par la salle à manger.

A présent, vous n'avez plus rien à faire dans le manoir, dirigez-vous vers les jardins en prenant soin de passer par le débarras pour récupérer la manivelle, posez votre médaille et sauvegardez mais passez par le premier étage car vous l'avez nettoyé ; le RDC grouille encore de hunters et autres araignées. Conservez la batterie avec vous. Attention, un hunter vous attend dans la galerie menant à l'extérieur.

Les jardins, partie 3

Prenez le chemin habituel jusqu'à l'ascenseur. Une fois en bas, allez tout au sud pour insérer la batterie dans le mur et ainsi faire fonctionner le deuxième ascenseur. Retournez dans la zone où vous aviez utilisé la manivelle pour l'utiliser à nouveau et ainsi stopper la cascade. Revenez en arrière et prenez une nouvelle fois le deuxième ascenseur. Franchissez la zone où se trouvait la cascade et descendez l'échelle pour vous retrouver dans les souterrains.

Les souterrains

Vous arrivez dans un couloir en U au milieu duquel se trouve une machine à écrire mais il n'y a ni coffre ni ruban. Passez la porte à côté de vous. Vous rencontrez Barry. Répondez " Oui " à la première question mais " Non " à la seconde, puis prenez à gauche et franchissez la porte. Allez tout droit afin de récupérer un spray et des grenades explosives puis pointez plein sud et franchissez la porte en face de vous. Après une scène avec un hunter, vous arrivez dans un couloir. Allez au bout de ce dernier et après la scène, fouillez le cadavre d'Enrico pour récupérer la manivelle hexagonale (vérifiez-là pour la différencier de la première, qui ne vous sert plus à rien) puis quittez cette pièce.

Prenez immédiatement à gauche pour éviter un affrontement avec les hunters et dans la pièce suivante tuez les deux autres hunters ou foncez pour revenir au couloir en U. Allez au bout de la pièce et utilisez votre nouvelle manivelle sur le mécanisme pour franchir le vide puis la porte. Placez-vous dos à la pierre et courez vous réfugier devant la porte afin d'éviter le rocher. Vous pouvez maintenant récupérer les grenades inflammables au fond de la pièce ; attention au hunter qui fait son apparition. Passez ensuite par le trou produit par le rocher et occupez vous du hunter qui monte la garde avant de franchir la porte pour affronter un nouveau boss.

Attention, cette araignée géante est capable de vous empoisonner, soyez sûr d'avoir les soins appropriés, ainsi que le bazooka, car la créature déteste le feu. Une fois tuée, sortez puis revenez afin de ne pas avoir à subir l'assaut des petites araignées. (Si vous êtes empoisonné mais en bonne forme, ne revenez par en arrière, des herbes bleues arrivent) Prenez ensuite le couteau posé sur un tonneau et coupez les toiles pour passer par la double porte.

Dans ce nouveau couloir, prenez à gauche et passez la porte pour vous retrouver dans une salle de sauvegarde avec coffre. Ramassez le spray, les rubans machines ainsi que l'herbe bleue, faites le tri dans vos objets en prenant soin de conserver la médaille d'aigle et la manivelle croix (hexagonale), puis sortez de la salle et passez la porte au fond du couloir. A gauche se trouve un ascenseur mais ne le prenez pas tout de suite. Allez à droite et utilisez la manivelle dans le mécanisme jusqu'à ce qu'un passage à gauche se forme, ensuite refaites la même chose que précédemment avec ce nouveau rocher en vous réfugiant ensuite dans ce nouveau passage puis franchissez la porte.

Dans cette pièce, vous devez placer la statue devant le mur en 3D et utiliser deux fois la manivelle (qui ne servira plus à rien) pour ensuite déplacer à nouveau cette statue sur la pierre étrange au sol. Cela ouvre un compartiment dans lequel

se trouve la clé labo que vous prenez. Retournez ensuite chercher le plan et le livre bleu derrière le rocher sans oublier de vérifier le livre pour récupérer la médaille de loup à l'intérieur. Enfin, prenez l'ascenseur. Prenez les herbes (deux bleues et deux vertes) et placez les médailles sur la fontaine afin de découvrir un passage vous amenant à un nouvel ascenseur qui vous conduit jusqu'au laboratoire.

Le laboratoire

Dans cette pièce, prenez l'échelle qui vous conduit à une salle contenant un coffre. Prenez avec vous la clé labo et le disque MO puis poursuivez votre route. Vous trouvez trois zombies et deux herbes vertes dans la pièce suivante. Récupérez les diapositives sur le bureau et empruntez les escaliers, la salle des données visuelles étant verrouillée. Dans cette pièce, les zombies ne cesseront de réapparaître à chacun de vos passages ; de plus, ces zombies sont plus forts et plus résistants. Faites le tour du propriétaire jusqu'à trouver une salle devant laquelle se trouve un triangle rouge, déverrouillez-la avec la clé labo devenant inutile, mais n'y entrez pas, longez plutôt le mur à gauche de cette porte pour tomber sur une double porte que vous franchissez.

Au fond de cette salle prenez le disque MO et utilisez l'ordinateur (tapez JOHN puis ADA) pour déverrouiller la salle des données visuelles (tapez MOLE) et une autre de l'étage où vous êtes actuellement. Accédez à la salle des données visuelles pour trouver un document dans l'armoire, puis utilisez les diapositives sur l'appareil posé sur la table pour apprendre des choses intéressantes, otez la grille du mur et appuyez sur le bouton pour découvrir un compartiment secret contenant le dernier disque MO. Prenez à nouveau les escaliers avant de passer par la première porte puis encore la première porte. Tuez le zombie, prenez le document sur le bureau, l'herbe verte par terre, le chargeur dans la caisse et sortez ; vous n'avez plus besoin de résoudre l'énigme de cette pièce pour trouver le mot de passe MOLE.

De retour dans le couloir, passez la seconde porte. Tuez les zombies présents, récupérez la télécopie contre le mur ainsi que les rubans machines dans les cartons et utilisez un disque MO sur la machine du bureau afin d'obtenir le premier code d'accès. A présent, franchissez la porte avec le triangle rouge situé devant. Tuez les trois zombies du couloir en U et passez la première porte. Récupérez les cartouches et l'herbe rouge et faites attention ! Le nouveau casse-tête vous oblige à boucher les deux aérations du sol avec des caisses mais cette fois, le seul fait de toucher le bouton dans le sol libère un gaz. Soyez prudent mais néanmoins rassuré, l'énigme n'est pas compliquée. Une fois résolue, montez sur l'escabeau et glissez-vous dans la bouche d'aération pour arriver dans l'endroit romantique par excellence... la morgue. Tuez le premier zombie au sol pour atteindre les munitions magnum et utilisez un second disque MO pour obtenir le second code d'accès. Revenez ensuite au couloir en U.

La pièce en face de vous est la dernière salle de sauvegarde. Ramassez l'herbe bleue et l'herbe verte ainsi que les grenades incendiaires, munissez-vous d'armes puissantes et de soins pour affronter les prochaines créatures, les Chimères, à mi-chemin entre l'homme et la mouche. Quittez la pièce et allez à gauche puis franchissez la double porte. Dans la nouvelle pièce, tuez les trois chimères et prenez à droite pour raccorder les zones sans électricité puis franchissez la porte de gauche. Allez tout droit et utilisez le dernier disque MO sur la machine pour obtenir le dernier code d'accès, puis revenez sur vos pas et prenez à gauche jusqu'à la porte. Tuez les trois chimères présentes et accédez à l'ordinateur à gauche de la machine centrale afin de réactiver l'ascenseur, faites le tour de la machine pour ramasser la batterie qui vous servira plus tard et enfin revenez à la salle de sauvegarde.

A présent que vous êtes en possession des trois codes d'accès, vous pouvez (puisque ce n'est pas une obligation) aller voir votre collègue Chris, emprisonné dans la dernière salle du couloir située derrière la porte juste après les escaliers pour bénéficier d'une scène bonus.

Ensuite équipez-vous lourdement et prenez des soins, laissez la batterie dans le coffre (car elle ne servira pas tout de suite) et sauvegardez. Sortez et tournez à droite pour prendre l'ascenseur. Barry vous rejoint. S'ensuit alors plusieurs scènes à l'issue desquelles vous êtes confronté à l'arme biologique ultime, Tyran. Il ne fait que marcher alors restez à distance et tirez jusqu'à ce qu'il tombe. Allez voir Barry et quittez les lieux ensemble. L'alerte d'autodestruction se déclenche. Allez dans la salle de sauvegarde et effectuez votre dernière sauvegarde. Prenez beaucoup de soins et allez chercher Chris dans sa cellule (attention aux chimères) puis remontez jusqu'à la salle du coffre. Otez vos armes, prenez la batterie et comblez votre inventaire de gros soins.

Puis remontez par l'échelle et fuyez avec vos compagnons. Une fois dans le dernier couloir, Brad vous contacte.

Poursuivez jusqu'à l'ascenseur. Insérez la batterie dans l'emplacement prévu à cet effet (un compte à rebours se déclenche) et montez. Arrivé sur l'héliport, prenez la fusée dans la caisse et utilisez-la sur le centre de la piste. Après la scène, esquivez Tyran jusqu'à ce que Brad, vers la fin du compte à rebours, vous jette le lance-roquettes. Il ne vous reste que quelques secondes, prenez-le, équipez-vous en et tirez. Après les scènes de fin et le générique, sauvegardez à nouveau pour reprendre la partie au début du jeu avec un magnum aux munitions illimitées. De quoi faire se retourner les morts-vivants dans leurs tombes.

Avec Chris

Le manoir, partie 1

Après les scènes, allez au fond de la salle à manger et passez la porte à droite. Dans le couloir, prenez à gauche et, après la scène de dévoration de Kenneth par un zombie, retournez dans le hall afin de découvrir la disparition de vos collègues Jill et Wesker. Récupérez au sol l'arme de Jill et équipez-vous en. Observez la machine à écrire pour récupérer les rubans machines puis retournez dans le couloir de Kenneth où vous tuez le zombie et fouillez le cadavre de votre collègue pour prendre deux chargeurs avant de retourner une nouvelle fois dans le hall et monter les escaliers.

Prenez à droite et passez par la seconde porte, celle au bout du balcon. Prenez la petite clé sur le bord de la fenêtre et franchissez la nouvelle porte pour vous retrouver sur le balcon extérieur. Ramassez le chargeur au sol puis tentez de prendre la clé devant le cadavre de votre collègue Forest. Celui revient du monde des morts. Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il tombe, prenez la clé armure et retournez dans le hall sans le tuer, afin d'économiser des munitions.

Descendez les escaliers, déverrouillez la porte à gauche de la double porte bleue et franchissez-la. Tuez les trois zombies (attention au second qui se déplace très vite) puis prenez le chargeur devant le miroir, utilisez la petite clé sur le tiroir pour récupérer les cartouches de fusil puis, si vous désirez changer de costume, poursuivez dans la salle suivante. Esquivez le zombie, notez la présence des rubans machines dans la cabine aux rideaux rouges et de deux herbes vertes au fond et passez la porte suivante pour arriver dans les vestiaires où vous pouvez choisir entre deux tenues. Revenez dans le hall et montez à nouveau les escaliers pour prendre la double porte à gauche.

Vous voilà au-dessus de la salle à manger. Occupez-vous des trois zombies, poussez la statue dans le vide et passez la porte suivante. Tuez les trois zombies présents et descendez les escaliers pour tuer un à un les chiens qui cassent les fenêtres. Ensuite allez dans la salle de sauvegarde à côté des escaliers pour rencontrer une collègue, Rebecca. Faites le tri dans vos objets, prenez les deux chargeurs dans le coffre, sauvegardez et quittez les lieux. A la question de Rebecca, répondez non.

Poursuivez votre route et déverrouillez la seule porte à droite pour récupérer à l'intérieur un chargeur, le Colt Python que vous allez ranger pour ne pas être tenté de l'utiliser (ses puissantes munitions sont un véritable salut face aux boss et ennemis puissants). Le bureau est verrouillé par une petite clé, quittez donc la pièce et passez la porte à droite. Tuez les deux zombies en face de vous (attention, l'un d'eux avance très vite) et passez la porte au fond du couloir à gauche. Vous revoici dans le couloir de Kenneth, dirigez-vous vers le hall sans vous occuper du zombie (pensez à prendre le symbole Etoile dans les restes de la statue), montez les escaliers et passez la porte à droite.

Dans ce couloir en U, tuez les trois zombies, déverrouillez les deux premières portes puis passez par la porte double. Placez les deux statues sur les grilles d'aération puis appuyez sur le bouton au centre pour récupérer le blason en bois derrière la vitre au fond de la salle. Revenez dans le couloir, prenez la dernière porte au fond, ramassez le livre sur la table puis sortez par la porte suivante en la déverrouillant. Après avoir tué les deux zombies devant vous, déverrouillez la porte sur la droite de Chris sans la franchir, continuez dans le couloir en déverrouillant puis prenant la porte de droite.

Dans ce petit lieu, allez dans la pièce sud en esquivant le zombie hors champ. Prenez l'herbe rouge à côté du premier lit, la boîte de cartouche à côté du second et le briquet sur l'étagère (si vous ne pouvez pas tout prendre, ce n'est pas grave, le débarras servant de salle de sauvegarde avec coffre est juste en bas des escaliers que vous venez de croiser, esquivez les deux zombies pour y entrer, faites ce que vous avez à faire et retournez prendre le reste). Le briquet en poche, retournez dans le couloir en U pour prendre la première porte que vous avez déverrouillée.

Ici se trouvent deux herbes vertes ainsi que le cadavre de Richard, fouillez-le pour récupérer un chargeur (qui tombe bien puisqu'à ce stade, vous devriez être en manque de munitions) et allez dans la pièce suivante. Passez les deux zombies pour grimper sur les marches et ainsi pouvoir les tuer sans craindre leurs attaques. Une fois morts, redescendez et passez la porte au fond du couloir à droite. Allumez les chandelles avec votre briquet, prenez le chargeur dans l'armoire, poussez celle en 3D pour ensuite récupérer la clé épée. Avant de rejoindre le rez-de-chaussée du hall, soyez sûr d'avoir sur vous le fusil cassé (situé dans le débarras) et les clés armure et épée.

Une fois arrivé à destination, prenez la double porte bleue. Poussez l'escabeau de façon à pouvoir récupérer le plan du RDC sur la statue. S'il vous reste des rubans machines en réserve, ne vous occupez pas à pousser le meuble pour prendre le petit couloir car s'il y a un lot de rubans sur l'étagère du fond, il est gardé par deux zombies et il vaut mieux économiser des munitions pour l'instant ; cela dit, rien ne vous empêche de revenir plus tard. Ensuite entrez dans le couloir suivant, foncez vers la porte au fond sans vous soucier des chiens et allez dans le couloir suivant.

A côté de vous se trouve une herbe verte. Déverrouillez la porte rouge avec la clé armure et débarrassez-vous en. Faites bien attention de garder une place libre dans votre inventaire. Ne passez par cette porte mais prenez plutôt la troisième. Vous arrivez dans une pièce carrée, traversez-la et vous voilà dans un salon avec trois zombies. Tuez-en au moins deux pour aller récupérer le fusil et placez le fusil cassé à la place. Revenez dans le couloir et passez la deuxième porte qui vous conduit à une salle de bain où vous prenez un chargeur devant le miroir ainsi que la petit clé dans la baignoire si possible sans tuer le zombie histoire d'économiser des balles (n'hésitez pas à sortir puis revenir si vous ne voulez pas vous faire mordre).

Dirigez-vous au fond du couloir pour prendre la double porte. Ici, tuez les trois zombies et déverrouillez la porte bleue mais franchissez la porte au fond à gauche. Appuyez sur les boutons des tableaux dans cet ordre : nouveau-né, bébé, garçon joyeux, jeune homme, homme entre deux âges, vieil homme et enfin le tableau du fond, fin de la vie. Prenez le symbole Vent et sortez. Allez tout droit pour prendre la porte au fond. Tuez le chien et placez le symbole sur le socle prévu à cet effet. Etant près d'une salle de sauvegarde, vous pouvez faire de même avec votre autre symbole en le prenant dans le coffre.

Puis retournez voir la porte rouge que vous avez déverrouillée mais pas encore visitée, allez-y. Tuez le premier chien, allez au fond de la petite cour puis tuez le second chien. Faites le plein de soin et récupérez le produit chimique (désherbant) puis quittez les lieux (s'il vous reste des choses à récupérer, tuez le dernier chien pour ne pas avoir à l'affronter lors de votre deuxième passage). Ensuite, revenez dans le couloir aux chiens tuer les deux créatures puis poussez la dernière commode pour prendre un chargeur dessous.

Retournez dans le couloir de Kenneth, tuez le zombie et déverrouillez la porte rouge avant de la franchir. Déplacez la bibliothèque pour prendre les partitions et placez-les sur le piano. Après la scène, laissez Rebecca s'entraîner et quitter la pièce pour prendre l'autre porte sur le mur de gauche. Déverrouillez la première porte sur le mur de droite et entrez. Prenez le chargeur sur le lit puis inspectez le bureau. Tuez le zombie qui surgit, récupérez les cartouches dans le placard et le document sur le bureau puis quittez cette pièce pour vous rendre à l'autre extrémité du couloir tuer le zombie et entrer dans la nouvelle pièce. Placez le produit chimique dans la pompe puis récupérer les six herbes avant de prendre le symbole Soleil.

N'oubliez pas que vous pouvez ouvrir le tiroir de la pièce où se trouvait le Colt Python avec votre petite clé. Il contient des cartouches pour le fusil. Ensuite, retournez dans le couloir au-dessus des escaliers de l'autre aile du manoir afin d'entrer à nouveau dans la toute petite pièce avec le zombie pour cette fois visiter la pièce nord. Prenez les rubans machines dans la veste, le document sur le bureau, vider l'aquarium en appuyant sur le bouton du tableau des insectes puis poussez-le ainsi que l'armoire pour récupérer la moitié du symbole Lune. Allez ensuite placer le symbole Soleil avec les autres puis prenez le blason en bois et retournez voir Rebecca dans le bar avec le piano.

Après la scène, allez dans le nouveau passage récupérer le blason doré et mettez à la place le blason de bois. Ensuite allez placer le blason doré dans la salle à manger pour récupérer la pierre bleue derrière l'horloge, pierre que vous placerez sur la tête de tigre pour récupérer la clé bouclier. La tête de tigre se situe derrière la seule porte du couloir menant à la salle de la " plante tentaculaire " que vous n'avez pas encore prise. Ensuite, retournez au débarras, prenez des soins et sauvegardez, car vous allez avoir à faire au premier boss (inutile de laisser une place libre, vous en aurez automatiquement une lorsque vous vous débarrasserez de la clé).

Dirigez-vous vers le grenier, situé derrière le couloir de Richard, déverrouillez la porte et entrez. Avancez et Yawn, le serpent géant apparaît. Laissez-le commencer à dépasser le pilier central et foncez par le trou d'où il est sorti pour récupérer l'autre moitié du symbole Lune.
Il se peut que vous soyez bloqué par le corps du serpent, dans ce cas continuez de courir jusqu'à ce que vous puissiez lui échapper. Faites attention car il inflige de lourds dommages, n'hésitez pas à vous soigner si nécessaire. Il y a également une boîte de cartouche, ne la prenez que si vous le sentez. Enfin quittez la pièce.

Si vous avez été mordu, vous vous effondrez et devez alors contrôler Rebecca. Votre mission consiste alors à récupérer une bouteille de sérum se trouvant dans la pièce où vous avez rencontré la jeune femme puis la ramener à Chris. Une fois celui-ci guéri, vous reprenez son contrôle. (Il se peut aussi que Rebecca vous conduise automatiquement dans la salle avec le sérum ; dans tous les cas, évitez de soigner Chris lorsque vous quittez le grenier car si Rebecca vous emmène, vous serez complètement guéri et aurez économisé un soin) Fusionnez les deux moitiés du symbole et allez le placer avec les autres pour débloquer la porte métallique. Dans la pièce suivante, placez l'escabeau de manière à récupérer la manivelle sur l'étagère puis prenez la petite clé sur un tonneau et passez la double porte métallique pour arriver dans les jardins.

Les jardins, partie 1

Dans cette zone, tuez les trois chiens puis allez chercher au bout du chemin où était le troisième chien le plan des jardins. Ensuite prenez les herbes (3 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis passez le portail. Prenez à gauche et utilisez la manivelle sur le mécanisme pour ensuite prendre le passage nouvellement libéré. Après avoir grimpé à la seconde échelle courrez vers l'ascenseur en faisant attention à la pluie de serpents. Une fois en bas, tuez les trois chiens puis passez par le portail. Notez les deux herbes vertes et les deux herbes bleues avant d'éliminer à nouveau les chiens et enfin arriver dans la dépendance.

La dépendance

En face de vous se trouvent trois herbes bleues. Poussez la statue dans le couloir jusqu'au trou situé devant la double porte rouge. Ensuite entrez dans la salle de sauvegarde (poste de garde) derrière la première porte à droite pour récupérer le spray et le chargeur et déposer la manivelle avant de sortir pour prendre la porte de gauche. Tuez les deux zombies, prenez la petite clé dans la coupe et déverrouillez le tiroir avec pour récupérer des cartouches et sortez (il n'y a rien dans la pièce d'à côté). Ensuite passez la double porte sans vous occuper des araignées, dirigez-vous vers la partie visible de la pièce pour prendre le livre rouge sur la table et sortez. Enfin, poussez la statue sur le trou du couloir à droite et passez la porte du fond.

Dirigez-vous au fond du couloir pour récupérez les trois herbes vertes (poussez la statue) et passez la première porte que vous avez croisé. Si vous restez trop longtemps dans cette pièce, des guêpes géantes viendront vous piquer et comme les araignées, elles peuvent vous empoisonner, d'où l'utilité des herbes bleues. Allez devant la porte au digicode et déverrouillez-la en tapant 521, n'y entrez pas, allez prendre la clé sous la ruche et revenez dans le couloir précédent pour déverrouiller et franchir la porte 002. Récupérez le plan de la dépendance ainsi que le rapport sur la plante 42 sur le lit, utilisez votre dernière petite clé pour déverrouiller le tiroir et prendre les cartouches. Rendez-vous dans la salle de bain pour tuer les deux zombies et récupérer la clé 003.

Retournez dans la pièce des guêpes et franchissez la porte 003. Allez dans la salle de bain vous occuper du zombie pour prendre le chargeur puis revenez dans la 003 pour tuer le nouveau zombie, prendre le rapport Choc-V dans la bibliothèque et mettre le livre rouge à la place. Une porte secrète se dévoile, franchissez la. Dans cette pièce se trouve le prochain boss, la plante 42. Après les scènes vous prenez le contrôle de Rebecca. (Attention, si Rebecca vous a soigné automatiquement du venin de Yawn, elle ne vous aidera pas, vous devrez directement battre la plante 42) Rendez-vous dans la salle du digicode pour créer le Choc-V. Voici comment faire : prenez les quatre bouteilles vides disponibles. Remplissez-en une avec l'UMB 2 (rouge), une avec l'eau (1) et deux avec l'UMB 4 (vert). Combinez l'UMB 2 et 4 pour faire le Jaune 6 puis remplissez la bouteille avec de l'UMB 2. Ensuite, fusionnez l'UMB 2 avec l'eau pour donner le NP 003 (violet) que vous combinez avec l'UMB 4 pour donner l'UMB 7 (blanc). Remplissez une bouteille avec l'UMB 2 et l'autre avec l'eau, fusionnez les deux pour refaire du NP 003, ensuite combinez le Jaune 6 avec l'UMB 7 pour former l'UMB 13 (bleu) que vous fusionnez avec le NP 003 pour finalement obtenir le Choc-V.

Rendez-vous à nouveau dans la chambre 002 et poussez les armoires pour prendre l'échelle. Ici, vous devez utiliser les caisses pour former un pont.
Pour cela commencez par placer la première caisse que vous voyez sur le mur de gauche et poussez la jusqu'à rejoindre les autres. Ensuite, placez-les une à une dans le bassin pour former votre pont. Traversez-le, laissez les herbes et allez dans la pièce inondée. Prenez directement à droite jusqu'à la porte que vous franchissez. Utilisez le Choc-V sur les racines de la Plante 42 puis vous reprenez le contrôle de Chris.

Maintenant, occupez-vous du boss. Rien de bien difficile, restez collé au mur et tirez-lui dessus avec le pistolet d'abord pour utiliser les munitions de votre arme la plus faible (car cette dernière ne sera guère efficace face aux créatures qui vous attendent) puis avec le fusil si nécessaire. Vous pouvez à tout moment franchir la double porte pour aller sauvegarder ou chercher soins et munitions. Si Rebecca n'est pas intervenue avec le Choc-V, la plante fera semblant d'être morte un instant. La vie de la créature se compte au nombre de ses bras, moins elle en a plus elle est proche de la mort. Une fois vaincu, prenez la clé pièce C dans la cheminée et retournez visiter la pièce inondée.

Faites le tour par la droite jusqu'à tomber sur deux portes, prenez celles de gauche, attention aux requins. A l'intérieur, manipulez les leviers pour vider la zone et rendre les requins inoffensifs, puis appuyez sur le bouton du mur afin de déverrouiller la pièce d'à-côté dans laquelle vous vous rendez. Récupérez les deux chargeurs, les deux boîtes de cartouches ainsi que la clé casque. Ensuite allez dans la salle où étaient les racines de la plante 42 pour prendre une petite clé sur la caisse. Retournez dans la chambre 003 pour prendre les rubans machines dans le tiroir grâce à la petite clé puis retournez au poste de garde faire le tri dans vos objets, sauvegarder et vous équiper de votre fusil avec des cartouches car un puissant ennemi vous attend dans le manoir. Ensuite, direction les jardins.

Les jardins, partie 2

Suivez le chemin en sens inverse de la première fois jusqu'à l'ascenseur, où, une fois arrivé en haut, vous poursuivez en direction du manoir en faisant attention aux serpents. Dans la zone suivante, tuez les chiens et ramassez les herbes s'il en reste puis traversez les deux pièces suivantes pour revenir au manoir. (Si Rebecca n'est pas intervenue pour la plante 42, vous trouvez en chemin la radio des STARS)

Le manoir, partie 2

En avançant, une nouvelle créature fait son apparition, le hunter. Très puissant et très résistant, vous allez devoir persévérer pour survivre car vous en trouverez dans la plupart des pièces de la maison. N'utilisez qu'une balle du Colt Python (qui est de rigueur) par créature, si ce n'est pas suffisant, achevez-les au fusil. Et méfiez-vous, lorsque votre santé est en " attention ", elles peuvent vous décapiter à tout moment. Elles sont aussi capables de faire de puissants bons, parcourant ainsi de longues distances en une fois ; soyez très prudent car les erreurs ne pardonnent pas. Pour l'instant, occupez-vous du premier hunter et déverrouillez la porte à droite puis entrez.

Allumez la lumière et prenez les munitions magnum ainsi que le disque MO, puis rendez-vous dans le débarras. Attention, il y a deux hunters dans la zone en bas des escaliers. Foncez au débarras, prenez de gros soins, ramassez les cartouches, le spray ainsi que le chargeur, sauvegardez au besoin et ressortez pour faire la peau à ces monstres. Ensuite, montez les escaliers. Restez où vous êtes et occupez-vous du premier hunter au fusil uniquement, celui-ci ne pouvant franchir les escaliers. Faites-vous ensuite repérer par le second et procédez de la même façon. Puis dirigez-vous au fond du couloir (que vous n'avez pas encore visité si vous avez suivi cette solution) et passez la porte. Prenez l'herbe verte et déverrouillez la porte. Assurez-vous d'avoir au moins deux gros soins car Yawn s'apprête à faire son grand retour.

Dans la nouvelle pièce, inspectez le piano. Yawn arrive par la cheminée. S'il ne peut plus vous empoisonner, il inflige toujours de lourds dommages. Tuez-le et descendez par le trou dans lequel se trouve une tombe que vous inspectez. Descendez par l'échelle et courez tout droit pour éviter les hunters et aller dans la nouvelle salle. Ici deux zombies dévorent un cadavre, tuez-les, récupérez les deux herbes vertes et passez la porte.

Vous voilà dans la cuisine, prenez la petite clé et dirigez-vous vers l'ascenseur en tuant le zombie au sol (vous risquez de ne pas avoir assez de place dans votre inventaire, si vous voulez revenir à une salle de sauvegarde, reportez-vous au paragraphe commençant par " De retour dans la cuisine "). Dans le nouveau couloir rôdent deux hunters. Tuez-les,

prenez l'herbe verte dans le coin à droite puis allez à gauche pour franchir la porte et prendre les deux boîtes de cartouches avant de ressortir et continuer dans la même direction pour passer la porte suivante.
Tuez les deux zombies, prenez les trois herbes (2 vertes et une bleue) puis ressortez, la porte du fond étant infranchissable.

Allez de l'autre côté de l'ascenseur pour passer la double porte bleue. Dans la bibliothèque, tuez les trois zombies, prenez les coupures de journaux au centre de la pièce et utilisez la petite clé sur le bureau pour récupérer des cartouches magnum. Ensuite poussez l'étagère pour franchir la porte cachée derrière. Prenez les rubans machines sur la table, le chargeur sur l'étagère et la batterie par terre en faisant attention aux corbeaux qui peuvent passer par la fenêtre. Puis passez la dernière porte de la bibliothèque. Ici, appuyez sur le bouton du buste mural pour éclairer une zone, placez la statue dessus, une salle secrète apparaît, prenez le livre rouge et observez-le dans votre inventaire pour récupérer la médaille aigle.

De retour dans la cuisine approchez-vous de la dernière porte, un zombie arrive ; attention !!! Celui-ci est extrêmement résistant, très puissant et se déplace très vite de surcroit (pour lui faire perdre ce caractère surpuissant, quittez la zone et revenez, il sera redevenu normal... pour un zombie). Evitez-le en vous aidant de la table, passez la porte, montez les marches, déverrouillez puis franchissez la porte (vous voilà dans le couloir de Kenneth), ne vous occupez pas des araignées et dirigez-vous dans le couloir en L menant à la tête de tigre. Attention aux trois hunters ! Dirigez-vous vers la chambre où vous avez rencontré Rebecca. Dans le couloir en bas des escaliers, il se peut que vous trouviez Rebecca en mauvaise posture face à un hunter, sauvez-la ; sinon vous devrez affrontez deux hunters.

Prenez les escaliers, tuez les deux hunters dans la zone et déverrouillez la première porte en vous débarrassant de la clé casque. A l'intérieur de la pièce, ramassez les ordres, les balles magnum ainsi que les cartouches, poussez l'escabeau sous la tête de cerf, éteignez la lumière et récupérer sur la tête de cerf la pierre rouge que vous utiliserez sur la tête de tigre pour obtenir trois lots de balles magnum. Retournez dans le hall.

Vous pouvez à présent quitter le manoir en repassant par les jardins mais faites d'abord un arrêt par le débarras pour récupérer la manivelle. Vous pouvez soit passer par le couloir en U de premier étage et affronter trois hunters soit passer par le RDC. Auquel cas foncez dans le couloir aux fenêtres brisées par les chiens sans vous soucier des araignées puis dans le couloir suivant, mettez un balle de colt dans le hunter pour le mettre à terre et l'esquiver. Allez ensuite dans la galerie extérieure pour éliminer le dernier hunter du manoir puis revenez au débarras faire le tri, sauvegarder et vérifier que vous avez la manivelle et la batterie. Enfin, partez pour les jardins.

Les jardins, partie 3

Faites le parcours habituel jusqu'à prendre l'ascenseur. Une fois en bas allez plein sud pour aller placer la batterie dans le mur et utilisez le nouvel ascenseur. Utilisez à nouveau la manivelle sur le mécanisme pour empêcher l'écoulement de l'eau. Revenez au manoir pour poser la manivelle devenue définitivement inutile, prenez un soin le fusil, le magnum et les munitions qui vont avec et retournez prendre le nouvelle ascenseur pour enfin monter à l'échelle derrière la cascade.

Les souterrains

Dans ce couloir en U, passez la première porte, puis la porte à gauche sans prendre le lance-flammes, ce dernier étant peu efficace sur les hunters. Verrouillez la porte. Poursuivez tout droit où se trouvent une boîte de cartouche et un spray, vérifiez bien d'avoir au moins deux emplacements libres pour plus tard. Ensuite passez la porte sud et au bout du couloir, après la scène, fouillez le cadavre d'Enrico pour récupérer la manivelle et quittez la pièce sans vous soucier des deux hunters. Longez le mur de droite (gauche de Chris) pour cela. Ensuite passez la porte à gauche de Chris. Ici quittez la zone et esquivez les deux hunters en longeant le mur de droite (toujours à gauche de Chris).

De retour dans le couloir en U allez à son extrémité pour utiliser la manivelle dans le mécanisme afin de passer le trou et franchir l'autre porte. Ici, prenez le lance-flammes que vous utiliserez contre le prochain boss, l'araignée géante. Allez au fond de la pièce, mettez-vous dos à la pierre et courrez ensuite vous réfugier vers l'entrée pour ne pas vous faire écraser. Allez récupérer les balles magnums qui étaient derrière la pierre, tuez les deux hunters puis passez par la double porte métallique dans le trou fait par le rocher dans le mur.

Equipez-vous du lance-flammes et tuez l'araignée avant de ressortir et de rentrer pour ne pas subir l'assaut des petites araignées très nombreuses. Brûlez les toiles et passez par la nouvelle porte sans prendre le couteau au fond de la salle, sauf si le lance-flammes se retrouve à sec avant la destruction de la dernière toile.
Dans le nouveau couloir, allez à droite et posez le lance-flammes pour déverrouiller la porte. Ensuite, allez de l'autre côté pour prendre l'autre porte, vous voici dans une salle de sauvegarde. Prenez le spray, les rubans machines, l'herbe bleue, posez votre couteau, vos armes et munitions mais gardez la manivelle, prenez la médaille aigle ainsi que votre Beretta et les chargeurs, vos prochains ennemis étant des zombies. Gardez deux places de libres dans votre inventaire et passez la porte que vous déverrouillez avec le lance-flammes.

A gauche de Chris se trouve un ascenseur que vous prendrez tout à l'heure, allez à droite et utilisez la manivelle dans le mécanisme jusqu'à ce qu'un passage se forme à gauche. Puis répétez la même opération que précédemment avec le gros rocher, une fois à l'abri dans le nouveau passage, franchissez la porte. Placez la statue devant la partie du mur en 3D puis utilisez deux fois la manivelle (qui devient inutile) sur le mécanisme pour enfin déplacer la statue vers la partie étrange du sol, prenez la clé labo dans l'ouverture puis retournez prendre le livre bleu derrière l'emplacement initial du rocher, observez-le pour récupérer la médaille de loup puis prenez l'ascenseur. Placez les deux médailles sur la fontaine puis prenez les herbes et enfin, empruntez le passage à l'intérieur de la fontaine pour arriver au laboratoire.

Le laboratoire

Il n'y a rien dans cette première pièce, descendez l'échelle, posez votre manivelle dans le coffre, pensez à prendre votre fusil s'il lui reste des munitions et passez la porte. Tuez les trois zombies présents, ramassez les deux herbes vertes et descendez les escaliers, la salle des données étant verrouillée. Ici, les zombies reviendront constamment, esquivez autant que possible et occupez-vous uniquement des gêneurs. Prenez directement à gauche (pour Chris), passez ou tuez les zombies sur votre chemin, notez la double porte métallique, poursuivez jusqu'à voir une porte avec un triangle rouge au sol, déverrouillez-la avec la clé et franchissez la double porte métallique que vous avez vu avant.

Allez chercher le disque MO au fond de la salle puis allumez l'ordinateur. Entrez JOHN puis ADA et déverrouillez la salle des données visuelles (code MOLE) ainsi qu'une autre salle située dans le couloir derrière la porte juste à côté des escaliers. Enfin rendez-vous en haut des escaliers pour prendre les diapos sur le bureau et entrez dans la salle des données visuelles. Prenez le document dans l'étagère, utilisez les diapos sur l'appareil posé sur la table, faites glisser le panneau métallique du mur et appuyez sur le bouton pour prendre le dernier disque MO dans l'ouverture secrète. Puis descendez les escaliers et passez la première porte à gauche.

Ici passez la seconde porte. Utilisez le fusil pour infliger un maximum de dégâts aux zombies et finissez-les au pistolet si nécessaire. Utilisez le disque MO sur la machine du bureau pour récupérer le premier code d'accès, prenez la télécopie sur le mur et passez la première porte du couloir. Ici, tuez le zombie, allumez la lumière, prenez le document sur le bureau, l'herbe verte au sol, le chargeur dans la caisse et quittez les lieux sans avoir à vous occuper de l'énigme pour trouver le code MOLE celui-ci ayant déjà été utilisé.

Partez franchir la porte avec le triangle rouge au sol pour arriver dans un couloir en T, tuez les trois zombies et passez la première porte. Ici prenez l'herbe rouge, les cartouches de fusil et bouchez les aérations au sol en prenant soin de ne pas toucher au bouton rouge sinon un gaz nocif s'échappera et vous devrez ressortir pour recommencer. Par chance, le casse-tête n'est pas compliqué. Une fois les trous bouchés, placez l'escabeau sur le bouton rouge pour arriver dans la morgue. Utilisez votre disque MO sur la machine de la salle pour récupérer le second code d'accès, tuez le premier zombie au sol pour récupérer les munitions magnum puis sortez de la salle et revenez au couloir en T.

Passez la porte à l'intersection, vous voilà dans la dernière salle de sauvegarde. Prenez l'herbe bleue et l'herbe verte ainsi que les munitions magnum. Posez votre Beretta et ses munitions pour reprendre le disque MO ainsi que votre colt et gardez votre fusil car les prochaines créatures ne font pas dans la dentelle. Sauvegardez puis sortez pour aller visiter la zone derrière la double porte avec un autre triangle rouge dessiné au sol.

Ce lieu est peuplé par trois chimères, des créatures hommes-mouches puissantes et résistantes capable d'évoluer au sol comme au plafond. Finissez vos munitions de fusil contre elles puis allez-y au magnum. Tâchez de conserver au moins 12 balles de magnum pour le boss final. Tuez les trois créatures dans cette zone puis allez à droite pour raccorder l'électricité.

Ensuite, passez la porte à gauche pour aller tout droit et utiliser le disque MO sur la machine afin de récupérer le dernier code d'accès. Enfin allez à gauche pour prendre la double porte et contournez l'énorme machine centrale par la gauche (pour Chris) et (en vous contentant d'esquiver les chimères) utilisez l'ordinateur pour brancher l'ascenseur. Ensuite continuez de contourner la machine pour récupérer la batterie et revenez à la salle de sauvegarde déposer la batterie, le fusil, prendre des soins et sauvegarder.

Ensuite allez à droite dans le couloir en T pour activer l'ascenseur. Prenez-le, poursuivez votre route et après les scènes, vous devrez affronter le Tyran, l'arme biologique ultime. Eloignez-vous de lui dès qu'il s'approche, équipez-vous du magnum et tirez. Une fois à terre, allez voir l'ordinateur sur lequel tapait Wesker pour déverrouiller la porte et retournez voir Rebecca. Après les scènes remontez puis dirigez-vous vers le couloir derrière la porte à côté des escaliers et débloquez la porte du fond en entrant les trois codes d'accès. Allez libérer Jill de sa cellule.

Enfin remontez les escaliers, en tuant tout ce qui bouge jusqu'à la salle du coffre où vous déposez tout ce que vous avez. Prenez uniquement la batterie et des gros soins. Soignez la moindre petite blessure et montez l'échelle.Franchissez la double porte et foncez vers l'ascenseur, en chemin, Brad vous contacte. Arrivé à l'ascenseur, placez la batterie, un compte à rebours commence alors. Prenez l'ascenseur puis ramassez la fusée dans la caisse et utilisez-la au centre le l'héliport. Après la petite scène, Tyran refait surface et cette fois, il court. Esquivez-le jusqu'à ce que Brad vous envoie le lance-roquettes. Il ne vous reste que quelques secondes, équipez-vous en et tirez.

Après les scènes de fin et le générique, sauvegardez pour reprendre votre partie au début du jeu avec un magnum aux munitions illimitées, de quoi faire mourir les morts... encore.

Resistance Retribution

© Sony / Sony Bend 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARSENAL

Allure XR-004

Trouver tous les documents Cloven Lore.

Grenades Plasma

Trouver tous les documents du maquis.

Longbow 1S-1K

Trouver tous les documents de rétribution.

Magnum HE .44

Trouver les 67 documents.

Ridge Racer

© Namco 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE MIRROIR

Maintenez la touche Select enfoncée pendant que vous choisissez un circuit dans le mode single race ou time attack.

NITRO ILLIMITÉE

Maintenez la touche Select enfoncée pendant que vous appuyez sur OK à l'écran de confirmation de la voiture et de la course (dernier écran avant que la course ne commence). Cette astuce fonctionne dans le mode Time Attack et single race.

BONUS

Intro Ridge Racer 4	Terminez le EX Tour 33
Intro Ridge Racer 5	Terminez le EX Tour 34
E3 démo Ridge Racers 2004	Terminez le EX Tour 35
Intro Rave Racer	Terminez le EX Tour 36
Artworks 1	Terminez le EX Tour 37
Artworks 2	Terminez le EX Tour 38
Artworks 3	Terminez le EX Tour 39
Max Tours	Terminez tous les EX Tours

VÉHICULES DE CLASSE SPÉCIALE

Soldat Crinale	Gagnez le "Pro Tour 19 Crinale Duel".
Kamata Angelus	Gagnez le "Pro Tour 20 Angelus Duel".
Pac Man	Gagnez le "Pro Tour 21 Eat Up Or Die".
Rally X	Dépassez les 50 000 points dans le mini-jeu et gagnez le "Pro Tour 18 Thriller".

DÉPART CANON

Pour gagner une course plus facilement, il est important de prendre un bon départ. Pour cela, pendant le décompte essayez de maintenir l'aiguille du compte-tour un peu avant la zone rouge. N'accélérez à fond qu'une fois que le départ est donné. Si vous y arrivez, un message s'inscrira sur l'écran.

Ridge Racer 2

© Namco 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES SPÉCIAUX

Digdug Hijack

Terminer les courses Pro #25.

Dragonsaber Wild Gang

Terminer les courses Pro #26.

Angelus

Terminer les courses Pro #27.

Crinal

Terminer les courses Pro #28.

Angelus Kid

Terminer les courses Pro #29.

Crinal Kid

Terminer les courses Pro #30.

Pack-Man

Terminer les courses Pro #31.

Yamasa Raggio

Terminer les courses Pro #32.

VIDÉOS BONUS

Vidéo 02 : Rage Racer

Terminer toutes les courses en E40

Vidéo 03 : R4 Opening

Terminer toutes les courses en E41

Vidéo 04 : E3 Video

Terminer toutes les courses en E45

Vidéo 05 : Ridge Racer Opening

Terminer toutes les courses en E46

Vidéo 06 : E3 Video

Terminer toutes les courses en E47

Vidéo 07 : Yamasa Raggio

Terminer toutes les courses en E48

Vidéo bonus : Reiko Movie

Terminer toutes les courses en Pro 24.

Riff : Everyday Shooter

© Sony / Queasy Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE TRAVEL PLAY

Terminer les 8 niveaux du jeu en mode Normal Play pour débloquer le mode Travel Play qui permet de jouer sans subir de dommages.

Riviera : La Terre Promise

© 505 Games / Sting 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Chapitre bonus (chapitre 8)

Récupérez l'objet spécial "Key to Hell" au chapitre 5.

Collection CG

Récupérez l'objet spécial "Album" au chapitre 1.

Collection visages

Récupérez l'objet spécial "Magic Mirror" au chapitre 6.

Collection de voix

Récupérez l'objet spécial "Spiral Shell" grâce à Reiche après le chapitre 3 et donnez-lui les champignons non identifiés.

Manuel des objets

Récupérez l'objet spécial "Item Manual" grâce à Claude après le chapitre 2. Vous devrez ensuite lui donner le bon code.

Meilleurs scores

Récupérez l'objet spécial "Valdes Scripture" au chapitre 4.

Sound Test

Récupérez l'objet spécial "Music Sheet" au chapitre 4.

LE DRAGON KILLER

Pour obtenir cette épée dans le chapitre 1, zone 1-5, vous devez la retirer de son socle avant de sauter de la falaise.

AMÉLIORER SON SCORE

Pour obtenir un meilleur score et un meilleur rang, vous devez affaiblir suffisamment le dernier ennemi pour pouvoir utiliser un "overskill" comme dernier coup. Par exemple, le "Lost Seraph" de Ledah.

SCÈNES DE BAIN

1ère scène

Au chapitre 3, laissez Lina et Fia prendre la plume, revenez à Elendia et parlez à la fée située chez Lina et Fia pour connaître leur QG. Rendez-vous à la fontaine Ondine et dirigez-vous vers l'écran suivant sans parler à la fée. Vous devrez alors compléter une séquence à l'aide des boutons, mais vous n'avez qu'une seule chance.

2ème scène

Au milieu du chapitre 4, examinez le buisson et emportez-le. Il s'agit de Mint. Revenez à Elendia, parlez à la fée située chez Lina et Fia et rendez-vous à la fontaine Ondine. Vous devrez battre un golem pour admirer la scène.

Rock Band Unplugged

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GUITARE BACKBONE

Complétez la liste des "Rolling Stone Rock Immortals" et regardez les crédits jusqu'à la fin pour obtenir une guitare qui ressemble au logo de Backbone Entertainment.

Rocket Racing

© Halfbrick 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir soit en cours de partie, soit depuis l'écran titre.

Mode stick (contrôles par défaut)

En maintenant L, appuyer sur Haut, Bas, Gauche, Droite, puis R et relâcher L.

Mode gâchettes (inversé)

En maintenant L, appuyer sur Haut, Bas, Gauche, Droite, puis et relâcher L.

Mode gâchettes (normal)

En maintenant L, appuyer sur Haut, Bas, Gauche, Droite, puis et relâcher L.

Rurouni Kenshin : Meiji Kenkaku Romantan Saisen

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER (MOTS DE PASSE)

Kenshin Himura (Battousai)

Allez dans la section Password du menu Settings et entrez le code : **hitokiri**.

Hajime Saito (Shinsengumi)

Allez dans la section Password du menu Settings et entrez le code : **miburo**.

S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

© Sony / Red Fly Studios 2009

BONUS

Une fois débloqués, ces bonus peuvent être activés et désactivés dans les options.

Amélioration d'équipement

Trouver tous les artefacts (103 illustrations).

Invincibilité

Trouver tous les artefacts, compléter la base de données de scan et terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Pas de surchauffe de l'équipement

Compléter entièrement la base de données de scan (103 scans).

Régénération plus rapide

Trouver 50% des artefacts.

Tenue Gozerian (immunité au slime noir)

Terminer le jeu à 100% en Difficile.

Vitesse de scan accélérée

Compléter au moins 50% de scans (fantômes ou objets).

S.W.A.T. : Target Liberty

© Sierra / 3G Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

En cours de jeu, appuyez sur Start pour activer la pause et appuyez simultanément sur **L, R,** et Gauche pour afficher la console de triche. Vous pouvez ensuite entrer l'un des codes suivants.

Chrono stoppé

, , Gauche, Haut, Bas, , , Bas

Civils invincibles

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

Crédits alternatifs

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

Joueur et officicers promus

, , , Haut, Haut, Bas, Bas,

Joueur invincible

, Haut, Bas, Bas, , Gauche, Haut, Bas

Joueur invisible

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

Munitions illimitées

, , , , Gauche, Droite, ,

Officiers invincibles

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

Sons inaudibles

Haut, Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Bas, Bas

Tous les personnages visibles

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

Toutes les armes débloquées

, , , , , , Gauche, Droite

Samurai Shodown Anthology

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SAMURAI SHODOWN V

Jouer avec Poppy

Placez le curseur sur Galford et faites : **Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite** puis validez avec n'importe quel bouton.

SAMURAI SPIRITS ZERO

Jouer avec Poppy

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Galford et faites : **Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite**, et appuyez ensuite sur n'importe quel bouton.

Samurai Warriors : State of War

© Koei 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Goemon Ishikawa	Terminez l'histoire de Magoichi
Hanzo Hattori	Terminez l'histoire de Tadakatsu Honda
Hideyoshi Hashiba	Terminez l'histoire de Nobunaga Oda
Ina	Terminez l'histoire de Tadakatsu Honda
Keiji Maeda	Terminez l'histoire de Magoichi
Kunoichi	Terminez l'histoire de Yukimura Sanada
Masamune Date	Terminez l'histoire de Kenshin Uesugi
Mitsuhide Akechi	Terminez l'histoire 2 de Nobunaga Oda
Noh	Terminez l'histoire de Nobunaga Oda
Ranmaru Mori	Terminez l'histoire 2 de Nobunaga Oda
Shingen Takeda	Terminez l'histoire de Yukimura Sanada
Tadakatsu Honda	Terminez l'histoire de Yukimura Sanada
Yoshimoto Imagawa	Terminez l'histoire de Tadakatsu

Scarface : Money. Power. Respect.

© Vivendi Universal Games / FarSight Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Ces personnages se débloquent en mode Cartel Challenge et Multijoueur.

Contreras

Compléter les challenges de Gomez.

Diaz

Compléter les challenges de Lopez.

Echevierra

Compléter les challenges de Contreras.

Gomez

Compléter les challenges de Diaz.

Lopez

Compléter les challenges de Ribera.

Montana

Compléter les challenges de Sosa.

Ribera

Terminer le jeu en solo.

Sosa

Compléter les challenges de Echevierra.

SD Gundam G Generation World

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Audrey Burne

Compléter la collection à 10%.

Sis Mitovil

Compléter la collection à 15%.

Lu Bu Tallgeese

Compléter la collection à 20%.

Queen Relena

Compléter la collection à 25%.

Relena Peacecraft (Queen Outfit)

Compléter la collection à 25%.

Daguza Mackle

Compléter la collection à 30%.

Lacus Clyne (C.E.73)

Compléter la collection à 30%.

Lacus Clyne (Gundam Seed Destiny)

Compléter la collection à 35%.

Kyral Mekirel

Compléter la collection à 40%.

Selen McGriff

Compléter la collection à 45%.

Gigi Andalusia

Compléter la collection à 50%.

Zabine Chareux (Crossbone Gundam)

Compléter la collection à 55%.

Nena Trinity (Gundam 00 Saison 2)

Compléter la collection à 60%.

Bernadette Briette

Compléter la collection à 65%.

Marion Welch

Compléter la collection à 70%.

Quatre Winner (Dark)

Compléter la collection à 75%.

Louise Hallevy (Innovator)

Compléter la collection à 80%.

Allenby (berserk)

Compléter la collection à 85%.

Stellar Louissier

Compléter la collection à 90%.

Setsuna F. Seiei

Compléter la collection à 95%.

Generation System (Aphrodia Neuro)

Compléter la collection à 100%.

MODE HELL

Terminer la dernière mission pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

Secret Agent Clank

© Sony / High Impact Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKIN DE ZONI

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

SKINS BONUS

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Ratchet & Clank : La Taille Ca Compte sur votre Memory Stick pour débloquer des skins bonus.

ACTIVER LE CALICE DU POUVOIR

Lorsque vous trouvez le calice, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite** pour l'activer.

SOLUTION COMPLÈTE

Boltaire Museum

Mission 1

Lorsque vous commencez, repérez les projecteurs qui scrutent les environs extérieurs. Evitez-les pour garder le niveau d'alarme au minimum et que les chiens de garde ne soient libérés. Si vous êtes repéré, vous n'aurez d'autre alternative que de vous occuper de quelques robots. Courez en évitant les lumières, et approchez de la grande porte en métal de l'autre côté. Une fois derrière celle-ci, vous devrez éviter davantage de lumières sur un sol instable. Commencez par frapper les caisses pour récupérer quelques boulons, mais gare aux lumières ! Faites une pause sur les grandes structures rouges en métal qui entourent la pièce, là où les lumières ne se rendront jamais. Dans la pièce suivante, vous vous retrouverez nez à nez avec des chiens de garde. Faites attention à eux, puis suivez le mur de gauche. Cela vous mènera à un niveau supérieur qui vous permettra d'éviter les lumières du dessous. Cependant, dépêchez-vous de franchir la structure rouge car elle sera fortement éclairée...

La pièce suivante vous permettra de trouver un peu de Nanotech, et vous confrontera pour la premières fois aux tankbots. Evitez donc leurs lumières en continuant d'avancer, car si vous êtes repéré, il vous sera difficile de vous occuper d'eux. Du moment que vous n'entrez pas dans leur cercle de lumière, vous ne craignez rien. Suivez le premier tankbot que vous rencontrerez dès qu'il tournera le dos, en sachant que vous pourrez vous cacher dans la plante qui se trouve à proximité. Soyez attentif aux objets que vous pourrez utiliser à bon escient en appuyant sur triangle, puis finissez la mission en empruntant les escaliers au bout du couloir.

Mission 2

Vous surplombez un couloir infesté par trois tankbots et trouverez sur le côté droit trois statues vides que vous pourrez utiliser pour vous dissimuler durant le temps de passage des robots. Avancez en restant dans la statue pour franchir le couloir. Lorsque vous atteindrez le bout, cherchez le long du mur gauche pour trouver une plate-forme orange sur laquelle sauter. Sautez une fois encore pour vous agripper au rebord de la plate-forme suivante, relevez-vous, puis sautez encore pour passer par la gauche. Ceci vous mène à une plate-forme suspendue au-dessus de la pièce, qui vous mènera elle-même au toit.

Approchez l'agence dropbox pour obtenir le Tie-A-Rang. Vous allez faire connaissance avec un nouveau type de robots de sécurité. Attrapez le rebord et passez par l'extrême droite pour atterrir sur le toit, derrière le robot immobile qui se trouve devant la lucarne ouverte. Occupez-vous des deux robots avec votre nouvelle arme, puis récupérez les objets avant de passer dans la lucarne. Dans cette pièce, approchez des lasers qui gardent la porte pour trouver un Stylo Blackout qui vous permettra de les désactiver et de passer la porte. Vous vous retrouverez face à un robot dos tourné, et vous aurez alors l'occasion d'utiliser une attaque furtive. Il s'agira de presser rapidement les boutons qui apparaissent à l'écran et vous pourrez récupérer des bonus de furtivité en cas de réussite.

Passez la porte de droite, en ignorant le champ de force bleu. Vous trouverez dans cette pièce deux robots, ainsi que des lasers, et vous pourrez utiliser le Stylo pour désactiver les plus proches sans vous faire prendre par les gardes. Glissez ensuite dans la pièce pour sauter par-dessus la première ligne de lasers. Vous serez libre de les désactiver tous, même si cela n'est pas nécessaire. Occupez-vous surtout de désactiver le détecteur aux plusieurs lasers.

Dans la pièce suivante, des caméras surplomberont le secteur, mais vous pourrez vous en occuper facilement avec le stylo, ce qui les aveuglera. Continuez d'avancer, pour ensuite devoir franchir des lasers jaunes dans la pièce suivante. Approchez doucement de la porte en prenant garde aux deux autre lasers tournants. Ayez le bon timing pour les éviter, puis une fois de l'autre côté de la porte, neutralisez le garde avant de descendre les escaliers sans vous faire repérer.

Mission 3

Vous trouverez un Lacerator à l'étage du bas, sur le stand d'exposition. Prenez de l'élan pour sauter par-dessus les deux lasers pour l'attraper. Deux robots se trouveront à proximité, dont vous pourrez vous charger grâce à une attaque furtive, et en usant de votre Tie-A-Rang. Il s'agira ensuite d'éviter les nombreux gardes en passant par la gauche, de préférence, et en utilisant la plante. Lorsque les deux robots quittent les lieux, suivez-les rapidement pour ensuite vous cacher une fois encore. Il vous sera suggéré d'utiliser votre Tie-A-Rang sur les attaches violettes, ce qui vous permettra de grimper sur la grande statue au centre pour gagner le deuxième niveau, après les avoir coupées.
Franchissez la porte d'ici, et préparez-vous à vous charger du garde sur la gauche, dès qu'il aura le dos tourné. Continuez d'approcher de votre destination à partir du côté gauche, en sautant par-dessus les lasers. Vous devrez sauter une fois encore par-dessus des lasers en évitant également le laser rotatif.

Une fois encore, vous pourrez approcher les dispositifs de sécurité par la droite ou la gauche. Il semblerait que cela soit plus simple par la gauche, mais prenez tout de même garde à la caméra au-dessus de vous. Vous finirez par trouver un nouveau gadget : les Jet Boots. Elles vous permettront d'effectuer un double saut, qui vous mènera par-dessus les bandes jaunes qui bloquent la sortie.

Mission 4

Dans cette mission, il vous faudra compléter une suite de mini jeux. Surveillez donc la liste de bouton qui défile au bas de l'écran et appuyez sur le bouton correspondant lorsqu'il atteint la ligne horizontale de droite. Tâchez de faire le moins d'erreurs possibles pour mener Clank indemne à travers les dangers. Sachez qu'une grosse traînée blanche à la suite du bouton indique qu'il faut le garder enfonçé jusqu'à la fin.

Prison Planet

Mission 1

Vous retrouvez Ratchet sur une large plate-forme mobile avec quelques portes et de nombreux détenus qui l'attaquent continuellement. Vous aurez alors neuf rounds durant lesquels vous allez combattre des ennemis de plus en plus forts... Faites un tour des environs et récupérez ainsi le Walloper et le Shard Gun. Souvenez-vous que vous possédez le Dual Lacerators au début et que vous pouvez changer d'armes en passant par l'inventaire. Commencez donc par vous équiper du Dual Lacerators et à tirer sur tout ce qui bouge et qui tenterait de s'approcher trop près de vous. Utilisez ensuite le Shard Gun pour les ennemis plus résistants, tandis que le Walloper ne sera efficace que si un ennemi se trouve bien en face de Ratchet.

Heureusement, vous pourrez trouver des caisses de munitions et du Nanotech tout autour de l'arène. Lors du dernier round, vous allez devoir affronter une version un peu plus grosse d'un ennemi déjà rencontré. Il sera bien sûr plus résistant et possédera une attaque supplémentaire. Vous n'aurez qu'à fuir lorsque vous verrez des lumières jaunes se rassembler autour de sa bouche et continuer à le blaster le reste du temps. Après avoir remporté le neuvième round, vous allez obtenir le Fire-Bomb Wrench Mod. Après ceci, vous pourrez choisir de continuer le mode histoire ou de compléter d'autres challenges.

Asyanica

Mission 1

Après avoir été mis au parfum concernant les robots gadgets, prenez la direction de l'ordinateur sur votre gauche, en éliminant le simple ennemi qui se trouve sur les lieux. Dirigez alors les robots gadgets à l'intérieur du volant vert, et commencez à courir dedans tel un hamster. Ceci aura pour effet de descendre un passage, puis il vous faudra continuer à travers la structure électrique afin d'aller rétablir la sortie d'électricité au bout et réparer le pont. En vous tenant à proximité de la plate-forme légèrement élevée avec un bouton rouge au-dessus, appuyez sur le bouton cercle pour former un totem avec les trois robots gadgets, afin d'aller sauter au niveau du bouton rouge, ce qui abaissera le passage d'en face.

Comme pour le volant vert précédent, tenez-vous à l'intérieur et tournez-le pour descendre le passage. Une fois encore, réparez la tour à proximité du mur rouge. Pour ce faire, entassez une fois encore le robot gadget, pour ensuite emprunter une étincelle à partir du fil d'électricité et vous déplacer vers les deux tours. Formez une fois encore un totem pour envoyer une secousse à travers les tours, ce qui effondrera le mur qui vous bloquait le passage. Après avoir tourné le volant une fois encore et vous être occupé des sentinelles, vous aurez une autre structure électrique devant laquelle se trouvera une flaque d'eau assez problématique. Une fois que vous posez le pied dessus, ceci dissipera la charge électrique des robots gadgets. "Charge up" ? puis entassez-les pour marcher par-dessus la flaque. Le robot du dessus devrait encore être chargé et sera capable d'alimenter la machine.

Après avoir franchi l'endroit où Clank est gardé captif, les robots gadgets vont se faire surprendre par une vague d'ennemis. Plutôt que d'essayer de tous les tuer, détruisez les fils électriques autour de la plate-forme pour libérer Clank. Une fois que celui-ci est libre, vous aurez complété le challenge et pourrez continuer avec l'histoire principale. Vous pouvez toutefois continuer de remporter quelques challenges avec les robots gadgets, au choix.

Mission 2

Après avoir dépensé quelques boulons auprès du vendeur, utilisez votre "taille un short" au niveau des câbles violets pour faire tomber le pont. Continuer tout droit, puis vous tomberez finalement dans une embuscade. Occupez-vous donc de ces ninjas, puis passez à proximité des voitures de police vers l'autre côté, où il vous faudra éviter quelques lasers. Après avoir passé ces derniers, préparez-vous à mener un nouveau combat. En coupant les câbles violés, vous recevrez un nouvel objet : Omni Key. Utilisez-la tout de suite sur le verrou pour déclencher un mini-jeu. Après l'avoir complété, vous aurez donc hacké le système de sécurité, ce qui activera ainsi un contrôleur triangulaire de couleur verte. Celui-ci va vous permettre d'atteindre un secteur où il vous faudra franchir quelques lasers et éviter d'autres gardes. Vous atteindrez bientôt un nouveau système à pirater au bout du parcours en résolvant un autre puzzle. Ceci vous mènera au secteur du dessus, où vous recevrez un nouveau cadeau de l'agence : Cufflink Bomb. Vous aurez également la possibilité de faire quelques emplettes car un vendeur se trouve dans le coin. Sautez ensuite plus bas sur la plate-forme ronde pour vous préparer à combattre un certain nombre d'ennemis.

Le dernier gadget que vous avez reçu vous servira grandement ici, puis une fois que vous aurez réglé leur compte à ces ninjas, vous aurez à sectionner les noeuds qui retiennent le pont. Traversez-le ensuite pour vous retrouver sur un large toit. Vous allez rencontrer ici un nouveau type de ninjas, capable d'envoyer les attaques de feu et des clones. Passez les voitures de police, et coupez les câbles qui retiennent le prochain pont. Vous trouverez ensuite un nouveau jouet pour Ratchet, tandis qu'il vous faudra franchir le dernier pont pour rejoindre une pièce avec quelques ennemis à abattre.

Mission 3

Dans ce mini-jeu, écoutez l'histoire de Qwark et suivez ce qu'il dit. Dans la dernière moitié du combat, le dragon va commencer à attirer du pouvoir à partir des stations. Détruisez les robots ninjas géants dans ces stations pour attirer le dragon à l'extérieur. Lorsque le boss commencera à charger de l'énergie rouge, tenez-vous derrière les structures jaunes arrondies pour réfléchir son attaque droit contre lui. Faites attention lorsqu'il vous lance un bâtiment entier dessus, ce qui pourrait vous infliger de lourds dommages. Souvenez-vous de pousser les robots ninjas dans les stations pour faire réapparaître le dragon.

Glaciara

Mission 1

Tracez votre route à travers le grand manoir, et il va vous falloir effectuer une danse pour impressionner Ivana, au risque de mourir. Comme précédemment, vous devriez jouer à ce jeu musical en pressant les boutons correspondants au bon moment. La présence des flèches directionnelles renforce ici davantage la difficulté. Tâchez de faire un minimum d'erreurs pour ne pas tout avoir à refaire depuis le début, puis vous passerez à la mission suivante.

Mission 2

Ici, vous serez poursuivi par les gardes d'Ivana. Il va alors s'ensuivre une petite séquence de snowboard, durant laquelle Clank va devoir dévaler la montagne jusqu'à son vaisseau. Étant donné l'entêtement de vos poursuivants, tentez de les perdre en passant à travers les obstacles, en sachant que vous pourrez appuyer sur carré pour vous arrêter et sur croix pour sauter. Si vous parvenez sains et sauf au bas de cette longue descente, vous atteindrez votre vaisseau et vous aurez le choix de compléter d'autres challenges du même type ou de continuer l'histoire principale.

Prison Planet, The mess hall

Mission 1

Vous vous retrouverez dans la peau de Rachet, et il vous faudra vaincre les six vagues d'ennemis. La tâche s'avérera plus simple si vous utilisez votre nouveau lanceur de mines. Celles-ci vous permettent en effet d'éviter de vous faire toucher, tout en éliminant les ennemis autour. Prenez toutefois soin de bien recharger, et vous emporterez le Slim Cognito's Bolt Extractor. Celui-ci donnera la possibilité à Rachet de gagner des boulons.

Rionosis

Mission 1

Il va vous falloir suivre Kingpin et sa bande en éliminant un à un silencieusement les gardes qui le suivent, sans bien sûr qu'il le remarque. Restez à une distance comprise entre 10 et 20 mètres, et dès que le moment vous le permet, appuyez sur triangle pour vous déguiser. Dès lors que l'un des gardes s'écarte du groupe, profitez-en pour aller l'éliminer furtivement. Après les avoir tous vaincus, continuez de suivre Kingpin jusqu'à ce qu'il s'arrête et qu'une séquence se déclenche. Suite à ceci, vous recevrez le Tanglevine Carnation. Dans la seconde partie de la mission, Kingpin sera accompagné de Jack et se mettront à courir tous les deux. Cependant, Jack sera légèrement à la traîne, et bombardera la rue. Évitez les marqueurs rouges sur le sol lorsqu'ils apparaissent, tandis que des petits robots viendront vous

attaquer. Occupez-vous en, et continuez de poursuivre les échappés.

Mission 2

Cette mission se déroule sur une série de gondoles mobiles. Utilisez donc votre Tanglevine Carnation. Posez une bombe, puis déplacez-vous pendant que les plantes carnivores avalent vos ennemis. Vous devrez les replanter périodiquement bien sûr. Déplacez-vous ensuite de gondole en gondole pour récupérer des munitions supplémentaires ainsi que du Nanotech. Suite à ceci, vous serez attaqué par des missiles et il faut vous déplacer de la même manière jusqu'à ce que l'attaque cesse. Déplacez la caméra de sorte à apercevoir la gondole sur laquelle vous pourrez sauter, puis vous vous retrouverez à nouveau entouré d'ennemis. La fin du circuit vous mène dans une montagne, et il vous faudra sauter sur la falaise lorsque vous serez assez près. Grimpez jusqu'au rebord et sautez par-dessus les pôles mobiles, tirez ensuite une Tanglevine pour stopper la machine, puis dans la pièce suivante, continuez de vous déplacer de gondole en gondole. Vous trouverez un boulon en titane sur la gauche et la sortie sur la droite. Remontez sur les côtés et sautez d'avant en arrière pour éviter d'être écrasé. Dans le secteur suivant, sautez sur les gondoles pour atteindre un panneau de sécurité à pirater, ce qui fera disparaître le champ de force.

Mission 3

Dans cette mission, il n'y aura pas de réelle stratégie employée, si ce n'est que de tirer et de survivre. Déplacez-vous en tirant sur l'ennemi jusqu'à ne plus avoir de munitions, et renvoyez-lui ses bombes et ses cartes à la figure, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Le paradis des tricheurs casino

Mission 1

Allez récupérer sur la droite le Holo-Monocle, puis utilisez-le pour vous faire passer pour un garde afin de rejoindre l'ascenseur. Déplacez-vous à travers le secteur en évitant d'être détecté, puis rejoignez le casino. Une fois l'intérieur, cachez-vous, puis changez-vous en cuisinier. Entrez ensuite dans la cuisine et rendez-vous dans la pièce du fond. Attendez alors que le garde revienne dans la cuisine, puis prenez son apparence. Retournez ensuite dans la pièce du fond pour franchir la porte. Dans cette pièce, il vous faut placer des bombes sur les piliers pour les détruire, puis rapidement franchir la prochaine porte d'où provient le paquet. Occupez-vous furtivement des gardes et évitez les lasers. Franchissez la prochaine porte. Prenez l'apparence d'un des gardes qui se déplacent face au mur du fond, ce qui vous permettra de passer à côté de deux autres sans problème. Désactivez ensuite les lasers, puis déguisez-vous à nouveau en garde. Éliminez furtivement le prochain, puis le second. Poursuivez votre route pour vous déguiser une fois encore en garde, afin d'atteindre la porte.

Mission 2

Vous vous retrouverez ensuite dans la peau de Ratchet, puis il vous faudra remporter 8 rounds pour gagner 10 000 boulons, ainsi que le code requis pour continuer. Les tourelles sur les côtés vous tireront dessus, et des canons supplémentaires vous canarderons également si vous restez trop sur le carré du centre.

Mission 3

De retour avec Clank, comme précédemment, appuyez sur les boutons qui apparaissent à l'écran avec le bon timing, puis il vous faudra utiliser les robots gadgets pour combattre les ennemis. Une séquence va ensuite se déclencher...

Venantonio

Mission 1

Avancez jusqu'à la porte et une séquence va se déclencher. Engouffrez-vous ensuite dans les tunnels, puis utilisez vos

bombes pour éliminer les ennemis. Regardez ensuite la porte qui va s'ouvrir avec l'Omni Key et ouvrez-la. Avancez dans la pièce et vous obtiendrez bientôt le Blowtorch Briefcase. Vous en aurez besoin pour ouvrir les deux portes de cette pièce. Derrière l'une d'elles, détruisez la ceinture de transmission pour récupérer un boulon de titane. De retour à l'endroit où vous avez brûlé le premier transmetteur et utilisé l'Omni Key, il devrait y avoir, non loin de là, une autre porte enflammée à ouvrir. Éliminez tous les ennemis et détruisez les transmetteurs en premier, pour ensuite vous occuper des assaillants restants. Franchissez la porte de droite, frappez la plate-forme qui bloque votre chemin, puis grimpez sur les plates-formes après qu'elles se soient mises à bouger. Placez la plus petite dans une meilleure position afin de l'utiliser avant qu'elle ne monte. Entrez dans la pièce, tuez les ennemis et faites fondre les verrous. Montez les escaliers et utilisez l'Omni Key sur la porte au bout. Sautez ensuite sur la plate-forme, en sachant que le plus petit rebord sur la gauche contient un boulon de titane, tandis que le plus grand clôture le niveau.

Mission 2

Évitez les mines, éliminez les ennemis, comme vous en avez l'habitude. Progresser de cette manière en restant en vie pour continuer l'histoire ou les autres challenges de ce type.

Mission 3

Combattez tout le monde et gagnez. Occupez-vous ensuite des chiens papillons, puis allez embraser le Sea Gods.

Fort Sprocket

Mission 1

Utilisez les bombes sur les piliers de minéraux et le "taille un short" sur le tas bleu-violet juste au-dessus pour vous créer un passage. Continuez avec les bombes et le "taille un short" lorsque cela s'avère nécessaire afin de progresser jusqu'à la fonderie. Utilisez la vigne pour que les plates-formes s'arrêtent de tourner et une bombe pour en faire apparaître d'autres. Faites de même avec ces dernières en les arrêtant avec la vigne. Montez sur les plates-formes, éliminez les ennemis et occupez-vous du verrou pour monter sur le bloc de lancement. Occupez-vous de vos adversaires, puis entrez dans la pièce suivante. Vous trouverez davantage d'ennemis et il vous faudra monter sur le carré au centre de la pièce.

Mission 2

Occupez-vous du comité d'accueil, puis entrez dans la pièce suivante. Vous aurez davantage de combats à effectuer, tandis qu'il vous faudra continuer à travers le "vault" jusqu'à ce que vous atteigniez la porte pour la franchir à l'aide de l'Omni Key. Déguisez-vous ensuite afin d'éviter les poutres/rayons et le garde original. Quand plus personne ne pointera le bout de son nez, sautez sur le rebord situé dans le coin droit du fond. Progressez en gagnant les hauteurs. Sur le rebord le plus haut, vous trouverez un bloc manquant, puis il faudra sauter à l'intérieur pour récupérer un boulon de titane. Sautez sur les autres sommets jusqu'à ce que vous atteigniez la porte du fond. Déguisez-vous en prenant l'apparence du robot qui patrouille vers la porte et sautez à l'intérieur. Prenez soin d'éviter le garde que vous avez utilisé pour le déguisement et franchissez la porte. Passez à travers les lasers en utilisant votre stylo, puis occupez-vous des ennemis pour franchir la prochaine porte.

Mission 3

Vous prenez à nouveau lecontrôle des robots gadgets et il vous faudra liquider les enemis au niveau de la petite rampe, vers le levier vert à tirer. Utilisez le volant en appuyant sur l'interrupteur vert, puis le suivant, ce qui permettra au volant de bouger grâce au troisième. Appuyez sur Carré pour traverser et éliminez le garde. Appuyez sur Carré pour utiliser son apparence et ouvrir la porte. Tenez-vous sur chaque côté pour gagner l'interrupteur, puis actionnez-le. Changez les robots de manière à ce que les deux autres aillent sur le pont et reprenez les robots précédents au niveau du premier pour encore appuyer sur l'interrupteur. Passez sur les deux autres une fois de plus, suivez le chemin et traversez encore. Chargez-vous et appuyez sur Carré pour envoyer une décharge sur le verrou. Cassez la boîte et traversez encore. Utilisez sur le robot qui est tout seul pour le faire revenir sur la plate-forme. Répétez la procédure précédente

avec le volant afin d'aller tout droit. Éliminez les ennemis et utilisez leur apparence pour ouvrir la porte. Appuyez sur l'interrupteur et faites avancer deux robots en en laissant un ici. Celui-ci traversera le pont tandis que les deux appuieront sur l'interrupteur une fois encore. Finalement ils se rencontreront tous sur le pont. Chargez-vous et tenez-vous sur chaque côté pour gagner la plate-forme. Envoyez une charge sur les deux interrupteurs et utilisez la même procédure que précédemment sur la plate-forme avec le volant. Cassez la boîte sur le pôle et passez à travers. Appuyez sur l'interrupteur, traversez à gauche et cassez la boîte. Revenez en arrière puis sur la droite et cassez la boîte pour presser l'interrupteur à proximité de celle-ci. Traversez, puis faites également traverser les trois autres robots. Ils doivent chacun appuyer sur les interrupteurs pour activer le pont. Courez à travers en éliminant les ennemis, puis appuyez sur l'interrupteur pour traverser encore, casser la boîte, et revenir en arrière. Appuyez encore sur l'interrupteur et traversez par deux fois. Appuyez sur l'interrupteur à traverser. Chargez-vous et envoyez une charge sur les deux interrupteurs très rapidement. Cassez la boîte et traversez. Utilisez la même procédure que précédemment pour le volant. Allez ensuite tout droit et éliminez les ennemis. Traversez le pont tournant et occupez-vous des autres. Passez la plate-forme identique au pont. Utilisez l'apparence des derniers ennemis tués pour ouvrir la porte, chargez-vous et envoyez une charge sur les interrupteurs pour compléter la mission.

Spaceship Graveyard

Mission 1

Vous devrez survivre sur 6 rounds avec Ratchet, et vous rencontrerez le King Ameboid au cours du dernier round.

Mission 2

Entrez et évites les lasers en progressant tout droit. Après vous être occupé de ces ennemis électrifiés, rejoignez l'entrée dans le mur rose, puis vous devrez vous charger d'ennemis flottants. Prenez garde à leurs explosions lorsqu'ils vous touchent. Allez tout droit en sautant et en planant vers la prochaine plate-forme. Occupez-vous de la tourelle et sautez pour planer une fois encore. Vous trouverez une nouvelle tourelle à détruire et un autre saut à effectuer. Après deux autres tourelles, vous atteindrez une plate-forme. Occupez-vous du comité d'accueil, puis activez le verrou de l'Omni Key. Ceci aura pour effet d'activer l'ascenseur. Franchissez les lasers grâce à votre stylo et allez tout droit en utilisant le "taille un short" sur les cordes afin d'éliminer quelques ennemis et révéler un boulon de titane. Occupez-vous du verrou sur le fond gauche de la pièce, ce qui activera les ventilateurs. Utilisez les vignes pour arrêter les ventilateurs, de manière à pouvoir sauter sur ces derniers. Évitez maintenant la vapeur et progressez jusqu'au prochain groupe de ventilateurs. Comme précédemment, sautez sur ces derniers après les avoir désactivés, puis allez en hauteur vers l'ascenseur pour continuer. Nettoyez le secteur pour accéder à un autre boulon de titane, puis repartez à gauche en évitant les tirs ennemis. Détruisez les tourelles pour ouvrir un autre chemin à emprunter. Évitez ou faites disparaître les lasers pour continuer d'avancer, chargez-vous des ennemis en avançant, et en les évitant au maximum bien qu'ils reviennent vers vous. Occupez-vous ensuite de la tourelle en premier, puis des ennemis. Grimpez un peu plus haut sur votre droite, tuez les ennemis, puis entrez dans le hangar maintenant ouvert.

Mission 3

Pour cette nouvelle mission de Quark, avancez en sautant sur les vaisseaux, puis sautez sur le contrôleur rond pour être projeté par-dessus les pointes. Continuez d'avancer et tirez sur le satellite pour libérer quelques nonnes. Empruntez ensuite le nouveau chemin et tuez les ennemis en avançant, pour ensuite arriver au bout et sauter plusieurs fois sur un cône, en libérant ainsi d'autres nonnes. Un nouveau chemin à emprunter s'ouvre alors, puis il vous faut le suivre et sauter à nouveau sur le cône. Comme précédemment, suivez le nouveau chemin et utilisez le canon pour briser le mur. Usez du prochain pour libérer davantage de nonnes, et il vous faudra maintenant affronter le boss. Pour le vaincre, continuez de sauter sur les citrons géants, en sachant que vous pourrez également le frapper mais que vos tirs n'auront sur lui aucun effet.

Prison Planet

Mission 1

Dans la peau de Rachet, faites en sorte que les prisonniers ne s'échappent pas durant quatre round. Vous serez alors récompensé par le triple wave wrench mod.

Giant Clank

Hydrano

Mission 1

Il s'agit ici d'une mission que vous connaissez maintenant bien. Tuez les ennemis, sautez, deux volants, etc.

Mission 2

Survivez 20 rounds avec Quark

Underwater Base

Mission 1

La mission débute avec vos robots gadgets, qui devront aider Clank à pénétrer dans la base. Vous avez sûrement remarqué qu'ils émettent maintenant un fil d'électricité continu, tous connectés entre les trois robots. Placez la sorte de grande ampoule au centre de la prochaine pièce, au centre de ce triangle électrique, afin d'ouvrir la porte. La prochaine pièce possède deux ampoules similaires, séparées par une certaine distance. Le problème ici est que si l'un des robots gadgets se tient plus loin que les deux autres, le fil électrique grossira. Ainsi, pour allumer les deux ampoules, placez l'un des robots gadgets sur la droite de l'ampoule droite, puis laissez-le ici. Changez de robot et placez-le entre les deux ampoules, aussi vite que vous pouvez pour ne pas interrompre le fil d'électricité. En utilisant le troisième robot, déplacez-vous sur la gauche de l'ampoule de gauche. Le résultat donnera un long fil étendu par-dessus les deux ampoules, ce qui vous permettra d'accéder au prochain secteur.

Avancez dans le "realm" bleu, tirez le levier et tournez le volant pour ouvrir la porte de la salle suivante Vous devrez effectuer la même chose dans la prochaine salle, excepté que le bleu "realm" vous demandera d'utiliser un peu plus votre matière grise. Il vous faudra laisser deux robots gadgets derrière afin qu'ils s'occupent des leviers verts, puis en envoyer un à l'intérieur du "great beyond and ultimately spin the wheel to get the door open."

Après avoir détruit les écrans et continué votre progression, il vous faudra maintenant allumer trois ampoules ensemble. Il s'agira de former un triangle avec vos trois robots, entourant ainsi les trois ampoules. Envoyez deux robots sur la plate-forme centrale, puis utilisez le levier pour envoyer un robot traverser et utiliser la roue de hamster de l'autre côté. Utilisez alors les trois roues pour débloquer la route de devant. Vous aurez ensuite cinq ampoules à éclairer en même temps, avec un dispositif qui vous aidera à propager l'électricité. Premièrement, positionnez un robot gadget derrière l'ampoule centrale, mais entre les deux ampoules situées plus en retrait. Les deux autres robots doivent être placés plus loin sur les côtés de manière à ce que leurs fils puissent toucher l'avant et l'arrière en même temps. Le dispositif situé en face de la pièce vous aidera alors mais il s'agira essentiellement de créer un triangle assez grand avec une fente qui descend au milieu.

Rejoignez ensuite le prochain "realm", en plaçant deux robots gadgets devant les deux leviers. Attrapez ensuite une poussée d'électricité à partir du générateur et précipitez-la faire un receveur tout au bout. Attention aux ennemis qui pourraient s'avérer bien gênants ici...

Mission 2

Évitez les lumières des poissons et éliminez les gardes furtivement. Circulez ensuite de plate-forme en plate-forme, puis sautez rapidement hors de portée des poissons lorsqu'ils tombent. Évitez les lumières une fois de plus et éliminez

silencieusement les ennemis. Continuez d'avancer droit devant et utilisez l'Omni Key sur l'ascenseur. Éliminez furtivement les deux gardes et appuyez sur les boutons pour faire avancer les bateaux. Coupez-les tous les deux, puis occupez-vous des ennemis restants pour avancer. Éliminez tous vos adversaires ici pour continuer d'avancer, puis évitez les lumières et avancez une fois encore. Sautez. Dans la prochaine pièce utilisez "taille un short" pour couper l'électricité au sol. Utilisez ensuite l'Omni Key pour descendre avec l'ascenseur. Éliminez tous les ennemis pour continuer, évitez les lasers et poursuivez vos attaques furtives. Progressez en évitant les lumières, à travers les plates-formes et utilisez l'Omni Key sur la porte du fond pour récupérer un boulon en titane. Ensuite, franchissez la porte, utilisez le holo-monocle et rejoignez la prochaine pièce...

Mission 3

Il s'agit du combat contre le boss final, qui s'avérera extrêmement difficile comparé à tout ce que vous avez enduré jusqu'ici. L'unique et réelle stratégie qui pourrait s'avérer efficace réside le fait d'avoir accumulé beaucoup de boulons et d'utiliser votre PDA. Vous pourrez ainsi utiliser vos bombes Cufflinks et acheter plus de munitions lorsque vous en manquerez. Continuez avec cette stratégie et vous en viendrez finalement à bout ainsi que de la quête principale.

RÉCOMPENSES

Ces codes se débloquent lorsque vous obtenez le nombre de points de skill correspondant.

Bonhomme de neige	45 points de skill
Changement d'arme	16 points de skill
Citrouilles	40 points de skill
Confusion foudre	32 points de skill
Echange Expat	28 points de skill
Grosse tête (Clank)	4 points de skill
Grosse tête (Ratchet)	8 points de skill
Grosse tête (ennemis)	20 points de skill
Kapow	50 points de skill
Mode Hardcore	65 points de skill
Niveaux miroir	12 points de skill
Old Timey	26 points de skill
Pack Ratchet	65 points de skill
Super Bloom	24 points de skill

Sega Mega Drive Collection

© Sega / Digital Eclipse 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMIX ZONE

Cheat Codes

Allez dans le Jukebox et entrez les codes suivants avec le bouton .

Invincibilité : 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11
Choix du niveau : 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6

SHINOBI III

Invincibilité

Allez dans le Sound Test et jouez les musiques indiquées dans l'ordre suivant : He runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura et Getufu.

Gagner 30000 points

Terminez un niveau sans lancer un seul shuriken.

ALTERED BEAST

Cheat Codes

Choix de la bête
Maintenir A + B + C + Bas/Gauche et appuyez sur Start.

Choix du niveau
Appuyer sur B et Start.

Continues infinis
Maintenir A et appuyer sur Start après un Game Over.

Sound Test
Maintenir A + C + Haut/Droite et appuyez sur Start.

DÉBLOQUER LES JEUX D'ARCADE

Astro Blaster
Terminez l'épisode 1 de Comix Zone.

Eliminator
Terminez le niveau 2 d'Altered Beast.

Space Fury
Trouvez la première zone bonus dans Ristar.

Tip Top
Trouvez une Chaos Emerald dans Sonic the Hedgehog.

Super Zaxxon
Essayez tous les jeux, y compris les titres arcades.

GAIN GROUND

Choix du niveau

Sur l'écran des options, faites A, B, C et B pour accéder au choix du niveau.

SHADOW DANCER

Tous les niveaux

Appuyez sur le bouton Select, puis allez dans le menu des contrôles et activez le mode ABC. Maintenez + + et appuyez sur Start à l'écran titre pour accéder à tous les niveaux, excepté les boss.

VECTORMAN

Mode Debug

Appuyez sur le bouton Select, puis allez dans le menu des contrôles et activez le mode ABC. Sur le menu des options, faites : A, B, B, A, Bas, A, B, B, A.

Plus de vie

Appuyez sur le bouton Select, puis allez dans le menu des contrôles et activez le mode ABC. Sur le menu des options, faites : A, B, Droite, A, C, A , Bas, A, B, Droite, A.

RISTAR

Cheat Codes

Entrez ces codes sur l'écran des mots de passe dans les options.

`MUSEUM`	Mode Boss
`ILOVEU`	Choix des niveaux
`MAGURO`	Config système
`DOFEEL`	Mode Time Attack

ALEX KIDD

Continue

Après un Game Over, allez dans les options du menu principal et sélectionnez Continue pour revenir directement au niveau où vous êtes mort.

VECTORMAN 2

Cheat Codes

Appuyez sur Select, allez sur la page Control Setup et assurez-vous que le jeu est en mode ABC. En cours de partie, mettez la pause et entrez les codes suivants.

Vies supplémentaires

Droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B. Vous gagnerez une vie à chaque fois que vous renouvellerez ce code.

Choix du niveau

Haut, Droite, A, B, A, Bas, Gauche, A et Bas.

Regagner de l'énergie

B, A, B, A, Gauche, Haut, Haut.

Nouvelle arme

C, A, Gauche, Gauche, Bas, A, Bas. Vous gagnerez une nouvelle arme à chaque fois que vous renouvellerez ce code.

TOUS LES BONUS

A l'écran titre, faites : **Gauche, Droite, Haut, Bas, L1, R1, L1 et R1** pour débloquer tous les bonus de tous les jeux inclus dans la compilation.

Sengoku Basara : Chronicle Heroes

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES ET TOUTES LES ARMES

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Sengoku Basara : Battle Heroes sur votre Memory Stick pour débloquer automatiquement tous les personnages et toutes leurs armes.

Sengoku Cannon

© Psikyo

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Junis

Terminer le jeu sans utiliser aucun crédit.

Tengai

Terminer le jeu avec Koyori.

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal sans utiliser de crédit, ou bien jouer pendant au moins 10 heures.

Shining Hearts

© Sega

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Ces mots de passe sont à saisir dans l'église.

EQFFGMYP	5 items pour booster les stats
LQVMFVRR	5 items pour booster les HP max
NMKXBWSZ	Oeuf de cristal arc-en-ciel
RDNQWEAZ	5 items pour booster les HP
UDHJJMRT	5 pains de Noël

Shinobido : Les Légendes du Ninja

© Spike / Acquire 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Akame

Faites passer Akame General au niveau 10.

Akame General

Faites passer Akame Samurai au niveau 10.

Akame Rifle

Faites passer Akame Archer au niveau 10.

Akame Samurai 2

Faites passer Akame Samurai au niveau 21.

Goh 2

Faites passer Goh au niveau 21.

Ichijou

Faites passer Ichijou General au niveau 10.

Ichijou General

Faites passer Ichijou Samurai au niveau 10.

Ichijou Rifle

Faites passer Ichijou Archer au niveau 10.

Ichijou Samurai 2

Faites passer Ichijou Samurai au niveau 21.

Kinu 2

Faites passer Kinu au niveau 21.

Nami

Terminez toutes les missions.

Sadame

Faites passer Sadame General au niveau 10.

Sadame Rifle

Faites passer Sadame Archer au niveau 10.

Sadame Samurai

Faites passer Sadame Samurai au niveau 10.

Sadame Samurai 2

Faites passer Sadame Samurai au niveau 21.

Zaji 2

Faites passer Zaji au niveau 21.

PERSONNAGES ÉQUIPÉS DE L'ÉPÉE GAMURAN

Goh

Boostez Goh au niveau maximum en obtenant 4 400 points d'expérience.

Kinu

Boostez Kinu au niveau maximum en obtenant 4 000 points d'expérience.

Zaji

Boostez Zaji au niveau maximum en obtenant 4 400 points d'expérience.

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le menu Pause pendant la partie. Vous devez avoir terminé la mission "Finale : Ephemera" et vous ne pouvez utiliser un code qu'une seule fois par mission.

Invincibilité

Faites : Droite, Droite, Bas, Haut, Haut.

Objets illimités

Faites : Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas.

Régénérer son énergie

Faites : Haut, Droite, Droite, Bas, Gauche.

Toutes les attaques sont mortelles

Faites : Haut, Haut, Bas, Droite, Haut.

INVENTAIRE AMÉLIORÉ

A l'écran d'inventaire, effectuez les manipulations indiquées ci-dessous pour accéder à d'autres séries d'objets. Vous devez avoir terminé la mission "Finale : Ephemera" pour que ces codes fonctionnent.

1er lot d'objets

Faites : Bas, Bas, Bas, Bas, Bas.

2ème lot d'objets

Faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche.

3ème lot d'objets

Faites : Droite, Droite, Droite, Droite, Droite.

4ème lot d'objets

Faites : Haut, Haut, Haut, Haut, Haut.

Shrek le Troisieme

© Activision / Amaze Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes plus difficiles sont à acheter dans la boutique des cadeaux depuis le menu principal. Le mode Charming vaut 15 500 pièces et le mode Grimm vaut 1 500 pièces.

Silent Hill : Shattered Memories

© Konami / Climax 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN OVNI

Pour débloquer cette fin, vous devez photographier 13 OVNI cachés dans le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Accident de voiture

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PS2.

Après la scène cinématique du début, vous vous retrouvez devant un psychiatre et vous devez remplir un formulaire. Cochez les réponses qui vous décrivent, confirmez la réponse de la dernière question au docteur et commencez l'aventure. Les réponses du formulaire auront un effet direct sur les scènes et la fin du jeu.

La cour

En vous relevant de l'accident de voiture, suivez le chemin en face et grimpez par-dessus la clôture. Essayez de vous familiariser avec les touches, ouvrez la porte verte devant la clôture et entrez dans le garage.

Avancez, ouvrez une autre porte à droite et sortez dans le couloir. Avancez jusqu'au croisement, prenez à gauche et entrez dans la pièce suivante. Avancez, ouvrez une autre porte à gauche et avancez jusqu'à la porte suivante. Vous devez d'abord déverrouiller la porte pour pouvoir l'ouvrir. Pour cela, regardez la serrure de plus près, tirez sur la vis rouge bloquant la serrure puis tirez le pêne.

Sortez, avancez à droite puis à gauche et choisissez d'entrer dans l'un des deux commerces (le tailleur ou le magasin de location de vidéos).

Le magasin de vidéos

Descendez les marches et entrez dans le magasin. Écoutez l'enregistrement audio sur le comptoir, essayez d'ouvrir la porte en face mais elle est bloquée. Allez donc à gauche du comptoir, ouvrez la porte et entrez dans une pièce remplie d'ordinateurs. Examinez le moniteur de la caméra de surveillance, tournez le bouton à gauche vers 3 et appuyez dessus pour déverrouiller la porte. Enfin, ouvrez-la et sortez.

Le tailleur

Si vous entrez dans le magasin du tailleur, montez à l'étage et enlevez les vêtements des mannequins pour trouver la clé de la porte. Prenez la clé, ouvrez la porte et sortez.

Grimpez par-dessus le grillage. Avancez, ouvrez la porte suivante et escaladez la clôture. Examinez le chariot rouge (à gauche), saisissez la canette au milieu et tournez-la pour trouver une clé. Prenez-la, ouvrez la porte du fond et entrez.

A présent, vous pouvez entrer dans le bar de droite ou le restaurant de gauche. Peu importe l'endroit que vous visiterez, votre téléphone sonne à l'intérieur et ce dernier devient disponible.

Le bar

Si vous entrez au bar, repérez une petite armoire près de la porte d'entrée et ouvrez-la. Récupérez le premier souvenir " Phare d'hivers " près de la cible des fléchettes, mettez-le en stock et sortez.

Le resto

Ouvrez le placard au-dessous du four à micro-ondes, récupérez le souvenir et sortez.

A présent, faites machine arrière et revenez dans le jardin. Regardez la balançoire sur votre gauche, prenez le téléphone et photographiez-la. Ecoutez le message qui en résulte, grimpez par-dessus la clôture et ouvrez la porte suivante.

United Fruit cake

Soucoupe n°1 : En avançant dans cette zone, repérez une soucoupe volante près du lampadaire et prenez-la en photo. Retournez au magasin vidéo. Avancez, repérez la télévision, interagissez avec elle et découvrez ainsi le premier objet hanté.

En sortant du magasin, vous recevez un appel de Cheryl puis les rues se transforment. Avancez à droite jusqu'à la voiture dont l'alarme sonne et entrez par la porte d'en face.

1er Cauchemar

Après la courte scène dans le couloir, courez et sautez par-dessus la première clôture. Si les créatures vous attaquent, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour les repousser.

Repérez un autre rebord bleu sur votre gauche et escaladez-le. Sautez par-dessus un autre rebord, prenez la porte de droite et avancez dans le corridor. Franchissez une autre porte, avancez dans un autre couloir et faites tomber les obstacles près du mur. Ensuite, ouvrez la porte sur votre gauche, descendez dans un bassin vide, prenez la fusée de détresse et allumez-la. Enfin, ouvrez la seconde porte, suivez le chemin rectiligne le long du corridor et courez jusqu'à la porte de sortie.

Chapitre 2 : La Forêt

En sortant du cauchemar, vous revenez chez le psychiatre et vous devez répondre à un autre questionnaire. Ensuite, colorez comme bon vous semble la maison sur le papier et regardez la scène qui suit.

La forêt

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans une voiture de police. Lorsque l'agent sort pour jeter un coup d'oeil sur l'intempérie, mettez-vous sur le siège avant, ouvrez la boite à gants et prenez le second souvenir " le paquet de cigarettes ". Ensuite, déverrouillez la porte et sortez.

Suivez le chemin en face du véhicule, sautez par-dessus la clôture qui est à gauche et avancez jusqu'à la cabane d'en face. Examinez le téléphone public à gauche de la cabane et entrez. Ouvrez la boite à pharmacie à droite de l'entrée, prenez la clé qui s'y trouve et utilisez-la pour ouvrir la porte suivante.

Maintenant, suivez le chemin de la forêt, repérez une grande tour sur votre gauche et atteignez-la. Ouvrez le panneau au milieu, récupérez le souvenir " eau glacée " à l'intérieur et sortez votre téléphone. Activez le GPS, partez vers le sud-est de la tour et repérez un objet hanté sur un arbre. Continuez vers le sud-est, repérez la porte et sautez par-dessus.

Station de pompage

Entrez dans la station de pompage, traversez les longs couloirs et repérez une échelle qui mène vers la surface. Avant de sortir via cette échelle, suivez le chemin d'un petit corridor à droite, repérez les barres métalliques et prenez une photo pour découvrir le message audio.

En sortant de la station de pompage, avancez à droite et découvrez le sac de couchage hanté.
United Fruit cake
Soucoupe 2 : Continuez vers l'Ouest jusqu'à la petite cabane au bord de la mer. Entrez, regardez dans le coin en haut à droite, repérez la soucoupe et prenez-la en photo.

Ensuite, rebroussez chemin et partez à gauche vers Orion Lodge.

Entrez dans la cabane d'Orion Lodge, ouvrez une seconde porte à droite et repérez une boite sur le mur droit. Ouvrez-la récupérez le souvenir " lame mobile " et sortez par une autre porte à gauche.
United Fruit cake
Soucoupe 3 : En avançant à gauche, repérez une soucoupe sur les tonneaux près du mur, prenez-la en photo et continuez votre quête.

Ouvrez la porte suivante à gauche et accédez à la seconde section de l'Orion Lodge. Ouvrez le tiroir d'un élément dans le coin, prenez le souvenir " torche brisée " et sortez par la porte suivante.

Prenez une photo du fantôme sur la table de droite, ignorez la porte qui est à droite et revenez en arrière. De retour dans la zone inférieure du Lodge, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un pont. Ignorez-le et partez à gauche, repérez un crâne de Cerf accroché à un arbre et découvrez ainsi un message caché. Ensuite, sautez par-dessus le ruisseau et partez à gauche jusqu'à la cabane suivante.

La porte est verrouillée. Allez à gauche de la porte, examinez le portefeuille sur les palettes et prenez la clé à l'intérieur. Entrez dans la cabane, avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez le fantôme d'un enfant puis sortez.

2ème Cauchemar

Rebroussez chemin jusqu'à la cabane d'Orion Lodge, entrez, ouvrez les deux premières portes et suivez le chemin.

Sautez par-dessus les creux, grimpez au rebord, prenez une fusée et descendez. Partez à droite, suivez le chemin des rails, grimpez au rebord et entrez par la porte de droite. Suivez le chemin jusqu'à à la porte suivante, continuez sous une étagère et prenez la porte qui est à droite pour sortir dans la forêt. Suivez le chemin le long de la forêt jusqu'à ce que vous atteigniez une cabane isolée à l'ouest de la carte.

Dans la cabane, approchez-vous de la statue glacée de l'homme à gauche et écoutez le message audio. Repérez le son émis par le piano, approchez-vous du sofa et utilisez-le. Appuyez dans l'ordre sur les touches suivantes : verte, mauve, jaune, jaune et bleue. Reproduisez la mélodie, obtenez un second message audio et déverrouillez ainsi la porte arrière.

Sortez par cette porte, suivez le chemin de la forêt et entrez dans la cabane suivante. Passez par Woodland Lodge, traversez la cabane suivante puis montez les marches pour atteindre une autre cabane et trouvez la sortie devant un grand pont.

Maintenant que le cauchemar est fini, traversez le pont et suivez le chemin vers la gauche. Repérez une voiture à gauche, photographiez le fantôme assis sur le siège droit et écoutez le message audio.
Par la suite, ouvrez le coffre arrière et récupérez le souvenir " Beauté épinglée ".

Suivez le chemin jusqu'à la cabane, grimpez par la fenêtre et sortez par la porte suivante. Avancez tout droit, passez par la brèche dans le grillage et sautez par-dessus un autre grillage, plus loin. Avancez jusqu'au terrain de football et répondez au téléphone.

Chapitre 3 : L'école

De retour au bureau du psychiatre, répondez à son questionnaire par vrai ou faux puis choisissez votre meilleure journée d'école.
United Fruit cake
Soucoupe 4 : Dans le terrain de Football, regardez entre les poteaux du but et photographiez la soucoupe.

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry, allez à gauche des gradins et entrez dans le petit chemin près de la clôture. Repérez une fenêtre sur le mur de l'école (à droite), ouvrez-la et prenez la clé sur l'étagère. Revenez quelques pas en arrière, ouvrez la porte dans la petite entrée et accédez ainsi à l'école.

Avancez dans le corridor, ignorez l'armoire à gauche et sortez par la porte de droite. Avancez à gauche en sortant, approchez-vous de l'affiche sur le mur et découvrez le message caché.

Fastfood

Ensuite, poursuivez votre chemin à droite et entrez dans le fastfood. Entrez, avancez à droite et découvrez l'objet hanté sur la table.

Ensuite, partez au fond du resto et entrez dans la cuisine. Allez d'abord à gauche, repérez la serviette accrochée et approchez-vous-en pour découvrir le message. Allez à droite, ouvrez le frigo et récupérez le souvenir " ma parfaite fille en plastique ". Ensuite, montez les escaliers qui sont à l'arrière et sortez par la porte.
United Fruit cake
Soucoupe 5 : Repérez une soucoupe au-dessus du toit, à gauche, et prenez-la en photo.

Sautez par-dessus le vide, entrez par la porte suivante et atteignez une autre pièce. Repérez une petite boite en forme de coeur à gauche, ouvrez-la et prenez le souvenir " Etouffé à jamais " qui se trouve à l'intérieur. Poursuivez dans l'immeuble, descendez les marches et photographiez le fantôme sue le sofa. Enfin, rebroussez chemin jusqu'à la cuisine du restaurant et sortez par la porte qui est à gauche des marches, près du frigo que vous aviez ouvert plus tôt.

Sautez par-dessus la clôture, approchez-vous de la voiture bleue et découvrez un autre message audio.

Ensuite, approchez-vous de la fenêtre qui se trouve à l'extrême gauche du mur et observez-la de plus près. Enlevez les vis, soulevez la fenêtre et entrez.

Ouvrez la porte d'en face, avancez à droite et prenez une photo du fantôme près du placard. Ensuite, allez de l'autre côté de la pièce, ouvrez l'armoire et prenez le souvenir " Protection divine ".

Sortez par la porte de gauche, avancez à droite dans le corridor et repérez le spectre d'un homme qui s'enfuit. Approchez-vous du banc sur lequel il était assis, découvrez un autre message caché et continuez à gauche vers la porte de sortie.
United Fruit cake
Soucoupe 6 : Approchez de la statue au milieu de la cour, repérez la soucoupe au-dessus de sa tête et photographiez-la.

Descendez dans la cour, avancez à gauche vers le sud et approchez-vous du cartable de lunch sur la table. Lisez le message caché, poursuivez vers l'Ouest et entrez dans le laboratoire chimique.

Laboratoire chimique

Entrez dans le laboratoire chimique, passez la grande porte en face et atteignez ainsi le laboratoire biologique. Repérez une grenouille sur une table d'étudiant, disséquez-la et récupérez le souvenir " Bijou Frigide ".

Ensuite, sortez par la porte qui se trouve à gauche du tableau et remontez les escaliers. Allez à droite ou à gauche et entrez dans le planétarium ou le studio d'art.

Planétarium

Si vous entrez dans le planétarium, touchez le papier sur l'un des sièges à droite et écoutez le message audio.

Ensuite, démarrez le projecteur sur la table et regardez la boule des étoiles de plus près. Faites-la tourner jusqu'à ce que vous aperceviez la petite ourse.

A ce moment, lâchez la boule et éteignez le projecteur pour découvrir un numéro de téléphone. Composez ce numéro pour ouvrir la porte du fond et ouvrez-la pour sortir du planétarium.

Studio d'Art

Si vous entrez dans le studio d'art, déplacez les objets d'art sur la table jusqu'à ce que vous obteniez le numéro de téléphone sur le mur. Composez le 555-8465 pour déverrouiller la porte cachée derrière le rideau rouge et sortez.

Couloir

Descendez les escaliers, prenez à gauche et approchez-vous de la pancarte qui est au fond. Ensuite, revenez sur vos pas, ouvrez le casier n°1037 et récupérez un souvenir " Rose éternelle " à l'intérieur.

A présent, vous devez trouver le code de la porte verrouillée pour pouvoir continuer votre mission. Pour cela, ouvrez tous les casiers qui sont dans le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez un journal montrant les numéros de deux joueurs de football américain, il s'agit du code.
Tapez 1031 pour ouvrir la porte, sortez vers la cour et dirigez-vous tout droit vers le gymnase.
United Fruit cake
Soucoupe 7 : avant de monter les escaliers qui mènent au gymnase, allez à droite et repérez une soucoupe qui flotte dans les airs.

Montez les marches, approchez-vous du ballon à droite, écoutez le message et entrez.

Gymnase

Entrez dans le gymnase, avancez au fond et regardez la scène qui suit. Après la scène, Michelle vous emmène dans le bureau du directeur et vous devez examiner son ordinateur. D'abord, vous devez trouver le mot de passe en répondant aux questions de sécurité.

Il existe plusieurs indices dans le bureau qui permettent de répondre aux questions :

1-La meilleure équipe de baseball : SHINERS.
2-Quel est mon horoscope : SCORPIO.
3-Le roi des sports : RACQUETBALL.
4-Le nom de mon fils : OTTO.
5-J'avais dit adieu au célibat, liberté, joie, où : Lieu de mariage : HAWAII.
6-Nom de l'animal domestique : NICKY.
7-Majeure : GEOLOGIE.
8-Pièce de Shakespeare favorite : TWELFTH NIGHT.
9-Nom de mon ex-femme : VALERIE.

Une fois que vous aurez trouvé le mot de passe, une courte scène se déclenche et un autre cauchemar se déclenche.

3ème Cauchemar

Courez tout droit, grimpez aux rebords et entrez par la porte.

Suivez le chemin de gauche, passez sous la brèche et entrez par la porte de droite. Avancez à gauche, entrez par la double porte, prenez à droite et grimpez aux rebords d'en face. Entrez par la porte de gauche, passez la clôture, entrez par la brèche de gauche et poursuivez le chemin jusqu'à la double porte, sur votre droite. Vous arrivez devant la porte

de sortie mais elle est scellée par une sorte de sort. Approchez des statues pour recevoir un message audio, écoutez-le puis lisez le second message texte qui arrive.

Donc, revenez en arrière, suivez la lumière rouge à gauche et prenez la première statue derrière la fenêtre en photo.

Ensuite, sortez par la porte à droite de la fenêtre, partez à gauche puis allez tout droit. Sautez par-dessus la clôture et repérez la seconde lueur rouge. Prenez la seconde photo, partez à droite et dirigez-vous au nord-ouest du parking. Grimpez aux rebords, repérez la voiture dans laquelle se trouve le dernier fantôme à photographier et rebroussez chemin jusqu'à la porte scellée. Dès que vous entrez, les statues se brisent et la porte est débloquée.

En sortant, une autre scène se déclenche et vous apercevez Michelle. Suivez-la jusqu'à la boite de nuit Balkan et écoutez la discussion en chemin.

Club de nuit Balkan

Avancez à gauche de l'entrée et franchissez la porte réservée aux personnels. Montez les escaliers et entrez par l'une des portes. La couleur de celle que vous choisissez affecte les scènes qui suivent, mais peu importe elles sont toutes identiques une fois à l'intérieur.

Dès que vous entrez par l'une des deux portes, fouillez les points de recherche et trouvez la clé.
Maintenant que vous avez la clé, revenez dans le club et regardez la scène. Ensuite, restez assis dans la voiture et écoutez la discussion jusqu'à ce que vous atteigniez le pont que vous devez baisser. Montez à l'échelle de droite et entrez dans la salle de contrôle. Ouvrez la boite de maintenance sur le mur et appelez le numéro de téléphone inscrit sur la feuille.

L'appel est coupé puis vous recevez un message audio montrant comment utiliser les leviers du pont. Si le voyant rouge s'allume, activez le levier gauche.

Si le voyant bleu s'allume, activez le levier du milieu. Si le voyant jaune s'allume, déplacez le levier de droite et si le voyant vert s'allume ne faites rien. Dès que le pont est abaissé, revenez vers la voiture.

Après la courte scène, la glace envahit le pont et vous tombez dans l'eau. La portière est bloquée et vous ne pouvez pas sortir. Déplacez-vous sur la banquette arrière, attendez que la voiture touche le fond et récupérez ensuite votre lampe. Ensuite, quelques ennemis arrivent et inscrivent des notes sur les vitres. Revenez vers le siège avant, tournez la radio puis ouvrez la portière pour sortir de ce pétrin.

Chapitre 4 : L'hôpital

Dans le cabinet du psychiatre, placez les photos des personnes dans les cases qui vous semblent juste (la case endormie ou décédée).

L'hôpital

Après que vous en être sorti de justesse, l'agent de police vous sauve la vie et vous emmène à l'hôpital. Soudain, un cauchemar survient et la policière est congelée dans le corridor de l'hôpital. Tournez rapidement la chaise roulante le long du corridor, entrez par la porte et continuez jusqu'à ce que vous tombiez de la chaise.

4ème cauchemar

A ce moment, courez vers la porte d'en face et entrez.

Poursuivez toujours tout droit, dépassez les wagons sur votre gauche et suivez le chemin qui vire à gauche. Sautez par-dessus le vide, prenez la fusée et continuez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez des wagons sur votre gauche. Passez sous l'un d'eux, courez à droite, remontez le rebord et entrez par la porte de droite. Franchissez une autre porte à droite, suivez le chemin qui mène à gauche et sautez par-dessus le grillage, en face. Suivez le chemin, sautez sur un

autre grillage, ignorez la porte en face et partez à droite. Montez les quelques marches, avancez jusqu'à la porte suivante et atteignez ainsi votre point de contrôle.

Approchez-vous de la table d'opération sur votre gauche et lisez les messages. Ensuite, repérez le tableau représentant un coeur humain et obtenez la fréquence de la radio Alchamella. Utilisez la radio sur la table, mettez-la sur la fréquence 101.6 puis regardez un autre tableau contenant une liste de chansons. Selon le message écouté plus tôt, la fille est vraiment gâtée par son père. Par conséquent, composez le 555-8814 pour choisir la chanson Daddy's Girl (la fille à Papa). Enfin, sortez de la pièce et suivez le corridor à droite.

Appartement de Lisa

Une scène se déclenche et vous rencontrez Lisa. Suivez-la jusqu'à son appartement et attendez qu'elle change de vêtements. Ensuite, entrez dans la pièce dans laquelle elle vient de se changer, accédez dans la salle de bain à droite et ouvrez la boite à pharmacie en face. Ouvrez les médicaments, prenez une pilule jaune, prenez le souvenir " Plaisanterie sans fin " sur la table près de la porte puis donnez la pilule à Lisa.

Chapitre 5 : Le centre commercial

Placez les personnages de l'histoire que vous a racontée le docteur selon leur culpabilité et reprenez l'histoire.

A présent, quittez la maison de Lisa et avancez tout droit. Ouvrez la porte métallique et sortez de l'appartement. Avancez tout droit, repérez l'entrepôt sur votre gauche et grimpez par-dessus le grillage.

L'entrepôt

Avancez à gauche de la cour, grimpez sur le conteneur et entrez par l'ouverture dans le mur. Avancez, observez la photocopieuse à gauche et récupérez le souvenir " Fémur synthétique ".

Ouvrez la porte, descendez à l'intérieur de l'entrepôt et montez les marches de l'autre côté. Sortez sur le toit, avancez tout droit vers le Toluca Mall et répondez au téléphone.
United Fruit cake
Soucoupe 8 : Dépassez le Toluca Mall, regardez du côté du pont et repérez la soucoupe.

Lisa ne se sent pas bien. Rebroussez chemin jusqu'à son appartement et regardez la scène qui suit.

5ème Cauchemar

Un autre cauchemar se déclenche, sortez de l'appartement et retournez vers l'entrepôt. Prenez la porte de droite, suivez le chemin, sautez par-dessus le vide puis prenez la porte.

Suivez l'unique chemin jusqu'au bassin vide, prenez la porte d'en face et grimpez aux rebords plus loin. Prenez la fusée, montez les escaliers à gauche et prenez la porte d'en haut. Avancez, prenez la porte à gauche et suivez l'unique chemin jusqu'à ce que vous aperceviez la statue d'un perroquet. Prenez-le en photo car vous en aurez besoin plus tard, franchissez la porte qui est en face du perroquet (celle à gauche), poursuivez jusqu'à une grande cour et prenez la porte sur votre gauche. Descendez les marches, prenez une autre porte à droite et sortez vers la rue. Enfin, trouvez la dernière porte sur votre droite.

Dans la pièce, approchez-vous des statues et écoutez le message audio. A présent, si vous n'avez pas mémorisé les couleurs du bec du perroquet, vous devez le revoir et mémoriser l'ordre des couleurs. Ensuite, observez le distributeur de bonbons de plus près. Agitez d'abord l'urne jusqu'à ce que la bonne couleur apparaisse puis tournez le bouton pour la descendre. Descendez la friandise mauve, la rose, la rouge puis la jaune. Maintenant que vous avez débloqué la porte, sortez et passez sous le grand portail.

Salle d'exposition

Dans le salon d'exposition, avancez à droite, repérez un baril sur lequel se trouve une tasse de café et atteignez-le pour découvrir le message caché.

Magasin d'animaux domestiques

United Fruit cake
Soucoupe 9 : A droite de l'entrée, repérez une soucoupe sur l'étagère et prenez-la en photo.

Avancez à droite, repérez une petite cage sur l'étagère et ouvrez-la. Récupérez le souvenir " souvenirs non développés ", découvrez le message caché dans la cage du coin droit et sortez par la petite porte à gauche de l'entrée. Suivez le chemin du couloir, prenez la porte suivante et entrez dans le magasin de jouets.

Magasin de jouets

Avancez à droite en entrant, observez le coffre fort de plus près et tournez-le jusqu'à ce que vous entendiez un clic (aux alentours de 70). Ouvrez-le, récupérez le souvenir " Mon Lézard volant " puis allez vers la porte.

Observez le jeu du train à gauche de la porte, actionnez le levier, appuyez sur le bouton et repérez ainsi la clé de la porte.

Sortez, montez les escaliers et prenez la porte. Entrez par la porte suivante et retrouvez l'aire où se trouve le perroquet. Avancez tout droit et découvrez le message caché derrière la balle sur le banc. Ensuite, partez à gauche et entrez dans le magasin de cartes postales à droite ou le salon de coiffure à gauche.

Magasin de cartes postales

Avancez tout droit vers la porte arrière et lisez le message qui arrive. Ensuite, trouvez les cartes postales qui émettent la même mélodie que le message et lisez les numéros inscrits sur la première page pour trouver le code. Composez 2050 sur le clavier, ouvrez la porte et sortez dans le couloir.

Salon de coiffure

Si vous entrez dans le salon de coiffure, approchez-vous des lavabos, tournez les robinets d'eau chaude et la manivelle pour apercevoir le code sur le miroir. Entrez le code 1789 sur le pavé numérique et sortez.

Couloir de sécurité

Avancez dans le couloir, dépassez la porte sur votre gauche et repérez un message caché dans la poubelle. Ensuite, revenez en arrière, prenez la porte que vous aviez dépassée et montez les marches.

Magasin électronique

Entrez dans le magasin, sautez par-dessus le comptoir et repérez un message caché dans le coin droit. Sortez, avancez à gauche, prenez le fantôme sur le banc en photo puis entrez dans le cinéma.

Cinéma

Descendez les marches et approchez-vous du distributeur de jouets, à gauche. Déplacez le curseur à droite puis en haut et récupérez le souvenir " Prométhée moderne ". Ensuite, suivez le corridor à gauche jusqu'à l'amphithéâtre. Descendez les marches, regardez les images qui s'affichent à l'écran et sortez par la porte de gauche.

Sortez, grimpez par-dessus le grillage et allez à droite. Avancez tout droit, repérez une voiture devant un tas de neige et prenez le fantôme situé à l'arrière en photo. Ensuite, poursuivez le chemin jusqu'au bout de la route et entrez dans la boutique d'hypothèque sur votre droite.

Boutique d'hypothèque

United Fruit cake
Soucoupe 10 : A gauche de l'entrée, repérez une soucoupe sur l'étagère et prenez-la en photo.

Approchez-vous de la cabine, tournez la vis à gauche pour libérer la clé puis tournez le cylindre pour l'obtenir.

Ensuite, ouvrez la porte de gauche et entrez dans la cabine par la porte de droite. Ouvrez le petit coffre et obtenez le souvenir " Nous, les Ouroboros ". Enfin, sortez, montez les escaliers et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

6ème cauchemar

D'abord, sortez de la pièce et descendez les longs escaliers jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et vous sautez dans le vide.

Après la chute, prenez la direction nord-est de la chaise, référez-vous aux bruits de fond qui augmentent et atteignez une petite lueur qui vous permettra de continuer vers la zone suivante.

De retour vers l'appartement, entrez par n'importe quelle porte, faites attention aux ennemis et courez vers les portes devant lesquelles des lampes sont allumées. Entrez toujours par ces portes, repoussez les ennemis et atteignez ainsi un salon. Suivez le chemin d'un salon à l'autre et poursuivez vers l'avant jusqu'à ce que vous sautiez à nouveau dans le vide.

Dans ce labyrinthe invisible, suivez les bords des murs invisibles grâce à la torche, partez à droite et atteignez le lit.

Dans ce dernier labyrinthe, ouvrez les portes qui possèdent une couche de glace sur le contour et faites attention aux ennemis qui arrivent.

Suivez le chemin de ces portes jusqu'à ce que vous atteigniez le corridor sombre qui mène à la chambre de Cheryl.

Chapitre 6 : Les égouts

Comme à chaque début de chapitre, répondez aux questions du psychiatre puis assemblez les couples selon les paysages des photos.

Voiture de John

De retour chez vous, Michelle et John vous réveillent et vous emmènent en voiture. Après leur dispute, avancez vers le siège avant, ouvrez la boite à gants et prenez le souvenir " La Poésie, aussi précise que la géométrie ". Ouvrez la porte, sortez de la voiture et entrez dans le collecteur d'eau pluviale.

Collecteur d'eau pluviale

Avancez à gauche, entrez dans les égouts et prenez la porte de droite. Suivez le corridor, descendez via l'échelle puis en utilisant les escaliers sur la gauche. Avancez en longeant l'eau, prenez la première entrée à gauche et observez un tuyau de plus près. Tirez sur l'hameçon du poisson, récupérez le souvenir " Amitié " et faites machine arrière jusqu'au chemin principal.

Continuez sur ce chemin, ignorez la deuxième entrée car elle mène au même endroit que précédemment et continuez jusqu'aux escaliers.
United Fruit cake
Soucoupe 11 : Avant de grimper à l'échelle, regardez dans la cavité de droite et repérez une soucoupe derrière les barreaux.

Grimpez à l'échelle, observez la serrure de la porte et tournez la valve pour l'ouvrir. Enfin, ouvrez la porte suivante et

grimpez à l'échelle pour quitter les égouts.

Weaver St

Avancez tout droit, prenez à gauche et touchez la carte sur la voiture pour découvrir un autre message audio. Ensuite, entrez dans la cour et repérez la statue d'un indien portant une petite caisse. Ouvrez-la, prenez le souvenir " Souvenirs non immortalisés " et entrez dans le magasin de souvenirs à proximité (porte rouge).

Magasin de souvenirs

D'abord, ouvrez le tiroir de la bijouterie qui est à droite et prenez le souvenir " Un Phare, une clé ". Ensuite, tirez le rideau rouge pour déceler une porte et sortez.

Sandford St

Grimpez par-dessus le grillage et courez à droite. Repérez des jumelles près du lac, tirez le support rouge jusqu'à ce que la lumière apparaisse sur le viseur et prenez le souvenir " Coeur de diamant " dans le boitier jaune qui s'ouvre.

Ensuite, rebroussez chemin et entrez dans le bar d'Annie.

Chapitre 7 : Le parc d'attraction

A présent, placez les images selon leur connotation sexuelle ou non sexuelle et achevez ainsi ce test.

Craig St

De retour au bar d'Annie, prenez la porte et sortez dans la rue. Suivez le chemin de droite, repérez un carton sur le troisième banc et ouvrez-le. Récupérez le souvenir " Dragon " à l'intérieur, traversez la rue et entrez dans le parc d'attraction par la fenêtre de gauche.

Parc d'attraction

Observez le manteau de pompier à droite, ouvrez le col et récupérez la clé de la porte.

Ensuite, sortez, partez d'abord à droite et repérez trois machines à sou sur votre droite. Tirez à trois reprises sur le levier de la machine du milieu, récupérez le souvenir " Eve " puis revenez en arrière.

Allez cette fois à gauche, repérez l'interférence près de l'image souvenir et prenez-la en photo. Ecoutez le message, revenez près des machines à sou, grimpez au rebord en face d'elles et entrez dans le tunnel de l'amour.

Le tunnel de l'amour

Descendez par l'échelle et approchez-vous des statues du bateau du milieu pour découvrir un message caché. Ecoutez-le puis trouvez le fantôme du petit enfant près du coeur sur le mur. Suivez-le près de l'échelle, escaladez-la et revenez sur vos pas pour le trouver à nouveau. Enfin, allez près du premier bateau de cygnes et trouvez-le une dernière fois pour déverrouiller la porte. Allez à gauche du coeur, ouvrez la porte et sortez.

Grimpez par-dessus le grillage, avancez à droite et accédez au quai.
United Fruit cake
Soucoupe 12 : Allez d'abord au quai qui est à gauche, repérez une soucoupe près du lampadaire et prenez-la en photo.

Accédez au quai de droite, montez sur le bateau et entrez par la porte de droite.

Lac

Après la scène, descendez via l'échelle de droite, marchez en direction du phare et répondez au téléphone de Dahlia. Courez toujours vers le phare, regardez le message puis repérez les ennemis qui arrivent. Vous ne pouvez pas les repousser, ni atteindre le phare. Laissez-vous envahir par les monstres pour continuer la mission.

Une fois que vous aurez repris connaissance, nagez vers le phare, regardez le fond si l'occasion se présente et continuez jusqu'à ce que vous épuisiez. Heureusement que l'agent de police vous sauve la vie.
United Fruit cake
Soucoupe 13 : Avant d'entrer dans la clinique, partez à droite vers la rive et repérez une soucoupe qui flotte sur l'eau. Prenez-la en photo puis revenez vers la clinique.

La clinique

Entrez dans la clinique, avancez à droite et repérez un crâne. Ouvrez-le pour récupérer le souvenir " Adam ".

Suivez le couloir au fond et ouvrez la porte pour finir le jeu.

Il existe cinq fins différentes dans ce jeu :
Quatre d'entre elles diffèrent selon les réponses et les choix que vous aurez faits tout au long du jeu.
La dernière peut être activée en finissant le jeu une première fois puis en appelant le numéro 555 - 8325 dès que le téléphone devient accessible.

Fin Normale

Durant cette fin, on voit Harry en train de quitter la maison puis il explique à sa fille que ça n'a rien à voir avec elle.

Pour avoir cette fin : effectuez les actions suivantes :
répondez " Vrai " aux questions n°1, 3, 6 et 7 du formulaire.
Répondez " Faux " aux questions 2 et 5.
Passer plus de temps avec mes amis qu'avec la famille : " Non ".
Le mariage peut durer : " oui ".
Le sexe se gâte après le mariage : " non ".
Evitez les réponses qui reflètent le sexe et l'alcool.

Fin alcoolique

Dans cette vidéo, on aperçoit Harry complètement ivre en train de boire une bière et de s'écrouler devant sa maison.

Pour avoir cette fin :
répondez " Vrai " à la question 2 du formulaire.
A l'école, on vous traite d'Alcoolique : " Oui ".
Regardez les bouteilles d'alcool dans le bureau du psychiatre.

Fin timide

Dans cette fin, on voit un Harry très timide incapable de prendre des décisions et qui est en train de se faire tabasser par sa compagne.

Pour réussir cette fin :
répondez " Faux " aux questions 1, 2 et 3.
Considérez-vous comme une personne réservée : " oui ".
Passer plus de temps avec les amis qu'avec la famille : " non ".
Brute : " Oui ".
Cancre : " Oui ".
Répondez également aux questions qui reflètent l'abstinence, la fidélité et l'asexualité.

Fin Sexuelle

Dans cette fin, on aperçoit Harry le coquin sur un lit, en train de présenter Michelle et Lisa à la caméra.

Pour avoir cette fin :
Répondez " Vrai " à la question 5 du formulaire et " faux " aux questions 3 et 7.
Passer plus de temps avec les amis qu'avec la famille : " Oui ".
Pute : " Oui ".
Vierge : " Non ".
Le mariage peut durer : " Non ".
Mettez " Education sexuelle " dans le tableau de l'école.
Mettez toutes les images abstraites dans la section sexuelle.
Evitez l'alcool.

Fin United fruit case

Une fois que vous aurez terminé le jeu une première fois, sauvegardez votre progression et recommencez. Dès que le téléphone devient disponible dans le jeu, appelez le 555-3825 pour activer les United fruit cake. Ensuite, photographiez les treize soucoupes volantes durant le jeu pour voir la fin United Fruit Cake.

Silent Hill Origins

© Konami / Climax 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES DIFFÉRENTES FINS

Mauvaise fin

Eliminez 200 ennemis lorsque vous refaites le jeu après l'avoir terminé une première fois.

Bonne fin

Terminez le jeu une fois.

Fin OVNI

Utilisez la clé de la chambre 502 dans le motel.

OBJETS BONUS

Moon Gauntlets

Terminez le jeu une fois.

Fusil d'assaut illimité

Obtenez la Fin OVNI.

LES COSTUMES

Note : le costume **Codebreaker** s'obtient en faisant le code légendaire de Konami (Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ et ○) lorsque vous refaites le jeu après l'avoir terminé une première fois.

Ambassador

Obtenez la Fin OVNI.

Brawler

Eliminez plus de 50% des ennemis avec vos poings.

Butcher

Obtenez la mauvaise fin.

Cartographer

Regardez la carte moins de 25 fois.

Collector

Récupérez plus de 300 objets.

Daredevil

Terminez le jeu sans sauvegarder.

Explorer

Parcourez une distance de plus de 22.5 km.

Fireman

Sauvez Alessa en début de jeu en moins de 80 secondes.

Savior

Terminez le jeu une fois.

Sharpshooter

Eliminez plus de 75% des ennemis avec une arme à feu.

Sprinter

Terminez le jeu en moins de 2 heures.

Stalker

Utilisez la lampe torche pendant moins de 3 heures.

Weaponsmith

Eliminez plus de 75% des ennemis avec des armes de mélée.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

De nouvelles options se débloquent une fois que vous avez terminé le jeu. Elles concernent la vitesse de déplacement de Travis, la quantité d'hémoglobine, le grain de l'écran, les empreintes sanglantes et la lumière de la lampe-torche.

FUSIL TESLA

Après avoir terminé le jeu, utilisez la clé de la chambre 502 dans le motel pour débloquer la fin OVNI. Lorsque vous rechargerez votre partie, vous aurez le Fusil Tesla dans votre inventaire.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la cinématique, avancez dans le brouillard. Vous pouvez courir en appuyant sur la touche Carré. Suivez la route jusqu'à la maison en feu. Travis entend des cris à l'intérieur et décide d'entrer. Avancez entre les flammes et montez les escaliers. Tournez à gauche en traversant le feu puis à droite vers les chandelles. Vous arrivez devant ce qui semble être un rituel de sacrifice. Une fille à moitié brûlée mais toujours vivante se trouve au centre du cercle. Amenez-la avec vous et rebroussez chemin jusqu'à ce que le plancher craque sous vos pieds.

Vous êtes maintenant au rez-de-chaussée. Avancez tout droit et tournez à gauche pour que la fille vous ouvre un passage entre les flammes. Passez ensuite derrière les fauteuils pour voir le feu disparaître. Continuez d'avancer jusqu'à la porte et sortez. Avancez dans le couloir et tournez à gauche vers la porte de sortie. Une fois dehors, Travis s'écroule et s'évanouit. Il se réveille sur un banc, dans la ville de Silent Hill. Vous devez aller vers l'hôpital indiqué sur la carte. Il n'est pas loin, avancez à gauche ensuite prenez à droite pour trouver l'entrée.

Alchemilla Hospital

Entrez dans l'hôpital et tournez à droite pour lire la note sur le tableau. Elle annonce des travaux dans le deuxième et le troisième étage. Prenez la carte de l'hôpital et consultez-la. Allez ensuite vers le triangle rouge qui indique un point de sauvegarde. Sauvegardez votre partie et allez vers l'ascenseur indiqué sur la carte pour enfin rencontrer une personne.

Après la cinématique, entrez dans l'ascenseur et montez vers le deuxième étage. Avancez vers la porte qui se trouve à gauche et entrez. Vous rencontrez votre premier ennemi. C'est une infirmière qui vous attaque avec une seringue. Elle est assez lente et pas très résistante. Ramassez le marteau qui se trouve à droite et équipez-vous-en. Appuyez ensuite sur R1 pour vous mettre en mode combat. Appuyez ensuite sur Croix pour frapper. Si votre ennemi vous agrippe, appuyez répétitivement sur Croix pour contrer son attaque. Quand l'ennemi est à terre, achevez-le en appuyant sur Croix, sinon il reviendra à l'assaut.

Entrez ensuite dans la chambre 205, elle se trouve à gauche. A l'intérieur, c'est le chaos total. Examinez le lit plein de sang et avancez vers le chariot. Lisez la note du médecin et tournez vers le miroir. Il ne reflète pas exactement ce qui se trouve dans la chambre. Essayez de quitter la pièce pour déclencher une cinématique.

Travis est maintenant de l'autre coté du miroir, dans un monde parallèle pas très rassurant. La chambre est couverte de sang. Prenez le scalpel qui se trouve sur le matelas et le poumon en plastique qui se trouve dans la caisse qui est sur la table. Allez, ensuite, à droite de la porte et prenez la potion de santé.

Sortez ensuite de la chambre et éliminez l'infirmière qui se rue sur vous. Tuez-la en l'achevant à la fin du combat. Avancez dan le couloir gauche et franchissez la porte. Continuez votre route jusqu'à la chambre 202 et entrez. Avancez vers la table et lisez la note. Ramassez ensuite l'oeuf doré et sortez de cette pièce. Neutralisez encore une infirmière et allez à la chambre 204. Aidez-vous avec la carte pour trouver son emplacement.

Avancez au fond de la chambre et prenez le support à perfusion qui se trouve à gauche. Lisez la note qui se trouve sur le lit. Ensuite, examinez la glacière verrouillée par un code. Sortez ensuite de la chambre. Ramassez la télévision portable qui se trouve devant la porte et prenez le chemin des escaliers.

Passez la porte et ramassez le marteau qui se trouve à gauche de celle-ci. Avancez vers les escaliers et avant de descendre ramassez la potion de santé qui se trouve par terre, à droite. Descendez les escaliers et franchissez la porte pour combattre une nouvelle infirmière. Prenez ensuite la bouteille d'alcool qui se trouve sur l'étagère situé à droite.

Allez vers la porte qui se trouve à gauche pour lire ce qui est écrit au dessus du masque. Avancez ensuite vers les toilettes des femmes et lisez l'inscription sous la dépression ovale dans la porte. Placez donc l'oeuf doré dans cette dépression pour ouvrir la porte.

Ignorez le miroir et allez à la dernière cabine puis enlevez le couvercle de la chasse d'eau. Prenez le foie en plastique. Allez à la cabine suivante et lisez le mémo accroché sur le mur de gauche. Revenez vers le miroir et touchez-le pour retourner au monde réel. Ramassez la potion de santé qui se trouve par terre, en face du miroir. Allez ensuite devant la deuxième cabine pour examiner ce qui est écrit sur la porte ; " Amy 31 ". Allez ensuite dans la deuxième cabine et ramassez la clé du Staff lounge.

Sortez ensuite des toilettes et dirigez vous vers le Staff lounge indiqué sur la carte. Entrez et ramassez la bouteille de la boisson énergétique qui se trouve sur le canapé. Avancez ensuite à gauche et examinez l'écriture sur le mur qui dit " Lucy 23 ". Ramassez le grille-pain et la clé qui se trouvent près de l'évier. Lisez ensuite la notice accrochée à gauche de la porte du Conference lounge. Sortez de cette salle et dirigez-vous vers la salle " Exam room ".

Prenez la bouteille d'alcool qui se trouve à droite. Avancez vers le bureau et ramassez la machine à écrire. Lisez ensuite le mémo situé sur le bureau. Allez vers la radio du thorax et allumez la lumière pour voir l'inscription " Sarah 19 " apparaître. Examinez ensuite les deux lavabos qui se trouvent à gauche pour ramasser un estomac et des intestins en plastique. Allez ensuite vers la poupée anatomique qui se trouve sur le lit. Il vous manque un organe pour assembler le tout dans le mannequin.

Cet organe se trouve dans la glacière verrouillée, dans la chambre 204. Le code est la somme des chiffre écrits sur les murs, c'est-à-dire 312319. Allez donc vers l'ascenseur et montez au deuxième. Entrez dans la chambre 205 et touchez le miroir pour vous transporter vers le monde parallèle.
Sortez et allez vers la salle 204. Entrez le code et prenez le coeur. Faites ensuite le chemin inverse pour revenir à la poupée anatomique. Placez les organes dans cet ordre ; le coeur puis les intestins ensuite l'estomac, le foie et enfin les poumons. Cette action permettra l'ouverture des yeux de la poupée. Prenez alors ces yeux et sortez de la pièce.

Allez vers les toilettes des femmes et entrez. Touchez le miroir pour rejoindre le deuxième monde. Sortez des toilettes et affrontez les deux infirmières. Allez ensuite à la porte qui se trouve au fond à gauche et placez les deux yeux de la poupée. Entrez et éliminez les deux infirmières qui se jettent sur vous. Avancez tout droit et ramassez la télé portable qui se trouve sur la table du coin. Tournez à droite et allez vers la porte puis ramassez la potion de santé et la boisson énergétique. Rebroussez chemin et entrez par la porte de droite vers la " Exam room ".

Examinez le corps et prenez le scalpel qui se trouve sur la table située près du cadavre. Allez ensuite vers le bureau du médecin (Doctor office) et essayez d'y entrer. Un nouveau genre d'ennemis vous attaque.

Boss :
C'est un cadavre dans un sac de morgue appelé Straight Jacket. Il attaque par ses jets d'acide vert ou au corps à corps. S'il effectue une attaque rapprochée, suivez les commandes qui s'affichent à l'écran pour éviter ses assauts. Equipez-vous d'un marteau ou d'une autre arme et attaquez-le sans relâche pour qu'il ne trouve pas le temps de cracher son acide. Une fois à terre, écrasez-le pour en finir et ramassez la Pièce du futur à la forme pyramidale.

Après la cinématique, sauvegardez votre partie et quittez ce lieu. L'entrée principale de l'hôpital est bloquée. Vous devez rejoindre la sortie qui se trouve en face de la " Medecine room ".

Les rues de Silent Hill

La carte de la ville est votre meilleure alliée pour pouvoir vous repérer dans la zone. Votre objectif est d'atteindre Cedar Groove Sanitarium, mais vous pouvez vous balader dans les rues pour trouver des armes et des potions.

Avancez vers le coin gauche, près de la clôture, pour trouver une potion de santé. Avancez ensuite vers la sortie pour rencontrer un ennemi. Foncez et éliminez-le avec une arme avant qu'il ne trouve le temps de cracher son acide sur vous. Tournez ensuite à gauche. La route est dévastée et il est impossible de traverser le gros cratère dans le sol. Prenez la boisson de santé et le morceau de bois déchiqueté qui se trouvent à gauche et rebroussez chemin. Allez du coté droit et prenez la boisson énergétique qui se trouve par terre, devant le carton. Avancez vers la voiture de police et prenez la potion de santé et le bâton qui se trouvent sur le capot.

Rejoignez Midway avenue et éliminez un autre ennemi. Avancez vers la poubelle renversée et prenez le grille-pain. Tournez à droite et avancez vers les barrières qui bloquent la route. Combattez un autre ennemi et finissez-le avant de tourner à gauche. Avancez dans l'allée à coté du Town hall et prenez le deuxième bout de bois déchiqueté. Avancez vers l'entrée du Town hall et ramassez la potion de santé. Tournez à gauche et allez vers les deux poubelles. Abattez l'ennemi qui vous attaque et contournez les deux poubelles pour trouver un marteau. Tournez à gauche vers la voiture jaune et ramassez la potion de santé qui se trouve devant la porte d'entrée.

Avancez vers le Lumber Yard et prenez l'allée qui se trouve à sa gauche. Avancez et tuez l'ennemi qui bloque le chemin. Ramassez la potion qui se trouve au bout du chemin et revenez dans la rue.

Suivez Borden's street et prenez le bout de bois qui se trouve contre l'arbre qui est sur la droite. Continuez ensuite d'avancer pour trouver un chemin bloqué par un énorme trou au sol. Ouvrez votre carte et repérez le Butcher Shop, c'est votre nouvelle destination.

Avancez dans Cielo avenue et éliminez l'ennemi sur la route. Avancez vers le coté gauche de la route et approchez-vous de la voiture bleue. Ramassez le crochet à viande qui se trouve près de la poubelle. Avancez vers l'entrée du boucher et éliminez l'ennemi qui se trouve sur votre route. Entrez ensuite dans la boutique.

Allez directement vers le triangle rouge pour sauvegarder votre partie. Ramassez ensuite la potion de santé qui se trouve dans la vitrine. Allez ensuite à gauche et prenez le crochet à viande. Avancez à gauche de la porte et prenez la potion santé qui se trouve sur la table. Entrez ensuite par la porte pour voir le boucher à l'oeuvre.

Avancez vers l'infirmière morte et fouillez la benne à ordures qui se trouve en face d'elle. Il y a une boisson énergétique dans la benne. A gauche de cette benne, il y a une trousse de secours accrochée au mur, prenez-la. Avancez et prenez le couperet à viande accroché au morceau de viande. Continuez d'avancer et sortez par la porte arrière.

Vous êtes à nouveau dans la rue. Avancez et entrez dans l'allée de gauche pour trouver une boisson énergétique et des munitions pour pistolet placés sur la benne à ordure. Eliminez l'ennemi qui vous attaque. Revenez à la rue et avancez vers la voiture bleue. Il y a un ticket, sur son capot, sur lequel il est écrit " elle dort maintenant ". Continuez d'avancer du coté gauche de la rue jusqu'à atteindre une série de bennes à ordures. Ramassez la caisse qui se trouve sur l'une d'elles et continuez votre route. Avancez encore et prenez le bout de bois qui se trouve sur la poubelle.

Avancez ensuite jusqu'à atteindre Acadia Raod. Tournez à gauche, éliminez l'ennemi avec votre crochet à viande et prenez la boisson de santé et la clef anglaise qui se trouvent sur le capot de la voiture jaune.

Entrez ensuite par le portail du Sanitarium et avancez. Tuez les deux ennemis qui se trouvent du coté gauche du jardin. Allez vers le bout du jardin et vers la gauche puis ramassez les munitions pour pistolet. Allez vers le coté droit du jardin, éliminez les trois ennemis et prenez d'autres munitions pour pistolet. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée de l'asile et allez vers les fenêtres de gauche pour ramasser une bouteille d'alcool. Entrez enfin dans l'asile.

Cedar Groove Sanitarium

Avancez dans le hall circulaire, il y a trois ailes ; l'aile centrale, l'aile gauche et l'aile droite. Tournez à gauche vers l'aile gauche et entrez par la porte de droite. Avancez et prenez la boisson de santé qui se trouve sur la table. Examinez ensuite la chaise sur laquelle se trouve une poupée pour prendre un pistolet. Ramassez les deux boîtes de munitions qui sont par terre à coté de la chaise. Derrière cette même chaise, il y a une table sur laquelle se trouve un meuble de classement. Sortez ensuite de cette pièce et avancez vers l'aile centrale. Lisez la note qui se trouve sous la porte de gauche.

Allez enfin vers l'aile droite et entrez par la porte de gauche. Tournez directement à droite pour prendre la carte des lieux. Avancez ensuite vers le bureau et lisez la note du docteur. Ramassez aussi la boisson énergétique. Sortez ensuite par la porte située à gauche de la table sur laquelle se trouve la carte de l'asile.

Après la cinématique, avancez et tournez à gauche dans le couloir. Entrez dans la première salle de stockage et prenez le démonte-pneu, les deux boîtes de munitions pour pistolet, le tournevis et la boisson énergétique. Sortez ensuit et allez vers le fond du couloir. Au coin droit, il y a un support de perfusion, prenez-le. Allez ensuite vers la porte des escaliers et entrez. Sauvegardez votre partie en utilisant le triangle rouge situé à gauche de la porte.

Montez les escaliers et rejoignez le premier étage. En face de vous il y a un nouveau genre d'ennemis qui ressemble à une ombre. Ignorez-le pour l'instant et tournez à droite. Entrez dans la salle de " Storage " indiquée sur votre carte et tuez l'infirmière. N'utilisez pas votre pistolet contre les ennemis ordinaires ou faibles et préservez vos munitions pour les ennemis plus dangereux.

Prenez les munitions pour le fusil de chasse qui se trouvent sur l'étagère. L'étagère suivante contient d'autres munitions pour le même fusil et une trousse de secours, prenez-les ainsi que les deux bouteilles d'alcool qui se trouvent à droite. Revenez ensuite à l'ennemi à la forme d'ombre et éliminez-le. Avancez tout droit et passez la porte pour arriver devant quatre infirmières zombies. Tuez-les une à une pour ne pas vous faire encercler et attaquer de tous les cotés. Avancez vers la salle " T.B Ward ".

Avancez et lisez la note accrochée sur la machine appelée poumons d'acier. Examinez ensuite la machine et manipulez-la. Il faut surcharger les valves de la machine. Pour le faire ; appuyez deux fois sur le premier bouton gauche, appuyez ensuite sur le bouton central, deux fois aussi, et enfin appuyez sur le dernier bouton deux fois. Allez ensuite à droite de la machine et récupérez la clé de la cave qui vient d'apparaître.

Revenez ensuite vers les escaliers et éliminez ou ignorez les ennemis sur votre chemin. Descendez vers la cave et pensez à sauvegarder votre partie en chemin. Allez vers la chaise qui se trouve sous les escaliers et prenez les munitions pour le pistolet. Entrez ensuite par la porte de la cave.

Eteignez votre lampe et ignorez les deux monstres qui se trouvent dans le couloir. Tournez à droite et entrez par la porte de gauche qui mène vers le couloir qui conduit aux escaliers. Tuez l'ennemi qui se balade dans le couloir et entrez par la porte qui mène aux escaliers. Il y a un rasoir et une boisson énergétique devant les escaliers. Prenez-les et montez les marches jusqu'au deuxième étage. Tournez à droite et courez vers la salle " Female hydro-therapy ".

Avancez vers le point de sauvegarde accroché au mur, au fond de la pièce. Allez vers la baignoire au centre et regardez au fond. Il y a une clé mais l'eau bouillante ne vous permet pas de l'atteindre. Allez donc vers les commandes qui se trouvent à droite de la baignoire. Appuyez sur le bouton pour écouler l'eau et la clé avec. Sortez ensuite de cette salle.

Dirigez-vous vers la salle " Female Treat ". Touchez le miroir pour accéder au monde parallèle. Prenez les munitions qui se trouvent sur le lit et sortez. Tournez à gauche et affrontez l'ennemi appelé Remnants. Prenez la bouteille d'alcool qui se trouve sur la table et allez à droite. Eliminez un autre Remnant et franchissez la porte des escaliers.

Descendez au premier étage. Vous pouvez sauvegarder votre partie avant de franchir la porte. Entrez ensuite et tournez à gauche pour voir une porte marquée d'un étrange symbole. Allez ensuite dans la direction opposée, vers la " Female Dorm 3 ". Prenez les munitions pour pistolet situés sur le bureau et la boisson énergétique qui se trouve sur la table de nuit.

Sortez de la chambre et dirigez-vous vers les toilettes des femmes. Avancez vers la dernière cabine pour voir des fils barbelés bloquant l'entrée.
Avancez ensuite dans la douche et ramassez le couteau de cuisine qui se trouve près du coin gauche. Revenez ensuite devant le miroir et touchez-le pour revenir au monde réel.

Allez à la dernière cabine et tirez la chasse d'eau. Allez vers les douches et lisez l'écriture au sol. Sortez ensuite des toilettes et allez vers la chambre " Female dorm 5 ". Éliminez ou ignorez le Remnant sur le chemin. Dans la chambre, prenez le bâton qui se trouve sur la chaise et lisez le mémo. Prenez les munitions pour pistolet qui se trouvent sur le

bureau. Avancez vers le deuxième lit et prenez la clé " Belongings ". Prenez la lampe de table située sur la table de nuit près du troisième lit et sortez.

Tournez à droite pour lire le message sur la porte. Prenez la machine à écrire qui se trouve à gauche de la porte et allez en direction des toilettes des femmes en ignorant les ennemis sur le chemin. Tournez à droite. Passez les portes, ignorez les infirmières et allez vers la porte du fond. Déverrouillez-la et revenez aux toilettes des femmes. Touchez le miroir pour aller à l'autre monde.

Sortez des toilettes et allez vers les escaliers. Sauvegardez votre partie et descendez jusqu'à la cave. Avancez dans le chemin de gauche et ramassez les deux boîtes de munitions pour pistolet, la boîte de munitions pour fusil et le crochet à viande. Remontez ensuite au premier étage. Allez aux toilettes des femmes et touchez le miroir pour revenir au monde réel. Sortez et progressez dans les couloirs jusqu'au " East solarium ". Eliminez ou évitez les ennemis sur le chemin. Sortez ensuite dans le hall circulaire et allez vers la salle " Patient's Belongings "

Entrez, avancez vers le bureau et prenez les deux boîtes de munitions pour fusil de chasse. Prenez la machine à écrire et lisez la notre sur le bureau. Allez au fond de la salle et touchez le miroir pour atteindre le monde parallèle.

Avancez vers la porte et prenez les munitions pour fusil qui se trouvent par terre. Prenez ensuite le fusil de chasse qui est accroché à la porte. Sortez et éteignez votre lampe pour que les deux monstres ne vous repèrent pas. Vous pouvez les attaquer pendant ce temps par derrière. Utilisez la carte pour vous repérer dans l'obscurité. Allez à droite et entrez dans la " Day room ".

Prenez les munitions et la trousse de secours qui se trouvent sur la roue de la chaise roulante renversée. Prenez ensuite le tisonnier qui se trouve sur la chaise de droite et quittez cette salle. Tournez à droite et avancez vers l'aile droite puis franchissez la porte. Entrez ensuite par la porte de gauche et tuez le Ramnant. Prenez le meuble de rangement situé sur le bureau de droite et les munitions pour fusil de chasse sur le bureau de gauche.

Sortez de cette pièce et allez vers la " Laundry room ". Avancez et ramassez la potion de santé qui se trouve par terre. Prenez ensuite les munitions pour fusil situées sur l'étagère et lisez la note de la police. Sortez de cette salle et allez vers les escaliers. Descendez et allez sous les escaliers pour trouver des munitions pour pistolet près des ordures. Entrez ensuite dans la cave.

Tournez à droite et entrez par la porte de gauche. Prenez le marteau et l'ampoule et ignorez le miroir qui se trouve au fond, pour l'instant. Sortez, avancez et entrez par la porte se trouvant à gauche. Eliminez l'ennemi et avancez vers le bout du couloir pour trouver une potion de santé sur la caisse. Rebroussez chemin et sortez.

Dirigez-vous vers la " East Pipe room ". Descendez les marche et suivez le chemin jusqu'à trouver la clé de la salle des archives (par terre, dans l'eau). Ramassez-la et remontez. Sortez et allez vers la salle du miroir qui se trouve au bout du couloir. Ignorez les ennemis qui se trouvent sur le chemin si vous avez peur d'être encerclé ou de gaspiller vos munitions. Une fois dans la salle, touchez le miroir pour revenir au monde normal.

Déverrouillez la porte et sortez. Tournez à droite et entrez par la porte gauche pour atteindre les escaliers. Avancez vers les meubles qui se trouvent sous les escaliers et ramassez la clé anglaise. Montez ensuite au deuxième étage. Sauvegardez votre partie au point de sauvegarde du premier étage et continuez votre montée.

Avancez vers la salle des archives et évitez ou éliminez les ennemis sur le chemin. Avancez vers le miroir sans le toucher pour voir un flash-back. Avance ensuite vers l'étagère de droite et prenez la télé. Prenez les munitions pour fusil qui se trouvent sur le bureau et touchez le miroir. Prenez le katana qui se trouve dans le coin droit de la salle et sortez. Tournez à droite et passez par la double porte de l'aile gauche.

Avancez vers les escaliers et descendez vers la cave. Descendez tout en bas et prenez la boite à outils qui se trouve au coin droit avant d'entrer dans la cave.
Eteignez votre lampe pour ne pas avertir le monstre et tournez à gauche. Entrez ensuite par la porte de droite qui mène vers un long couloir. Avancez en éliminant les deux ennemis et montez au premier étage.

Tournez à droite, éliminez ou éviter l'ennemi qui se trouve sur votre chemin et entrez dans la salle " Male Seclusion ". Avancez vers la chaise, ramassez le bâton et lisez la notice. Entrez dans la première chambre et prenez le rasoir qui est sur la table. Inspectez ensuite les chambres trois et cinq et sortez de cette salle.

Foncez vers l'infirmerie en évitant les ennemis sur le chemin. Entrez et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite vers le fond de la pièce pour trouver une série de poupées. Il faut leur donner les pilules selon l'ordre de la notice trouvée dans la salle précédente.

En commençant par la gauche, donnez la pilule verte à la première poupée. La pilule bleue est pour la deuxième. Donnez une deuxième pilule bleue à la troisième. Donnez la pilule rouge à la quatrième poupée. Et enfin, donnez la pilule jaune à la cinquième. Prenez ensuite la clé du bureau du docteur Harris. Emparez-vous du scalpel qui se trouve sur la table centrale et sortez. Ignorez les ennemis et courez vers les escaliers. Descendez dans la cave et avancez dans le couloir droit.

Sortez par la porte, évitez le monstre en éteignant votre lampe et entrez dans la salle " storage ". Touchez le miroir pour revenir au monde réel. Lisez le rapport qui se trouve sur le bureau et sortez. Allez vers les escaliers et prenez la clé anglaise posée contre le dernier pilier. Montez ensuite au premier étage. Suivez votre carte vers le bureau du docteur et éliminez les infirmières qui se trouvent dans le hall.

Une fois dans le bureau, prenez l'artefact de Jocaste qui se trouve sur le bureau. Lisez aussi les notes du docteur. Prenez le support à perfusion et sortez du bureau. Avancez dans le hall circulaire et ramassez la photo révélatrice. Travis se rend compte qu'il est lié à tout cela. Dirigez-vous ensuite vers la " East Solarium ". Sortez et allez en direction des toilettes des femmes. Touchez le miroir et sortez des toilettes avant d'avancer tout droit vers la " Female Seclusion ".

Placez l'artefact de Jocaste sur la porte pour l'ouvrir et entrez. Après la cinématique, sauvegardez votre partie et préparez-vous à combattre un boss. Équipez-vous du fusil de chasse et entrez dans la chambre.

Boss :
Le boss semble être la mère de Travis et est suspendu au plafond. Il faut absolument rester loin d'elle. Puisque Travis vise automatiquement quand vous appuyez sur R1, inutile d'essayer de garder votre ennemi dans votre champ de vision. Tirez avec votre fusil et entrez dans le menu pour recharger et gagner du temps à chaque fois. Tournez ensuite autour de votre ennemi et tirez encore deux coups. Evitez ses attaques d'aiguilles et celles de crachat d'acide. Restez au loin et elle ne pourra pas vous toucher, en plus elle est assez lente. Après sa mort, prenez la Pièce du passé.

Après la cinématique, avancez dans le hall circulaire vers la sortie. Avant de sortir prenez le billet de théâtre qui se trouve sur la table basse, sur votre gauche. Sortez ensuite de l'asile vers les rues de Silent Hill.

Les rues de Silent Hill

Dès que vous quittez l'asile, prenez la clé de la " Lumber yard " qui se trouve dans le coffre de la voiture. Dirigez-vous ensuite vers le magasin du boucher et sauvegardez votre partie. Evitez de combattre les ennemis pour ne pas gaspiller vos munitions et vos potions de soin. Utilisez la boisson énergétique pour pouvoir courir longtemps.

Sortez ensuite et prenez la direction du " Lumber yard ". Entrez, tournez à droite et prenez le marteau. Avancez ensuite dans la cour et tournez à gauche pour lire le journal et prendre la boisson énergétique. Suivez ensuite le chemin pour trouver un autre marteau. Prenez-le et dirigez-vous vers la sortie.

Allez vers les " Greenfield Apartements " et dirigez-vous vers l'arrière du bâtiment en suivant les traces de sang au sol. Evitez les ennemis ainsi que le monstre qui se trouve devant l'escalier. Montez ensuite et entrez dans l'appartement. Avancez vers la cuisine et ramassez le grille-pain. Prenez le tournevis qui se trouve près de l'évier. Prenez ensuite les deux boîtes de munitions qui se trouvent sur le canapé. Prenez ensuite la lampe de table qui se trouve à gauche. Avancez vers la chambre à coucher et prenez le rasoir qui se trouve par terre, à droite du lit. Lisez ensuite le papier placé sur la table de nuit, à gauche. Entrez ensuite dans la salle de bain et prenez la trousse de secours accrochée au mur, à droite de la porte. Sautez ensuite par le trou au sol.

Avancez et examinez la boite à lettres de la chambre 213. Descendez ensuite les marches et passez la porte. Une fois dehors, tournez à droite et allez vers les poubelles. Ramassez le crochet à viande et les munitions pour pistolet de service. Allez ensuite vers le guichet du théâtre et utilisez le billet pour déverrouiller la porte puis entrez.

Artaud Theatre

Tournez à gauche et ramassez la carte du théâtre. Allez ensuite vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre progression. Allez à droite des escaliers et prenez la potion de santé et la clé anglaise. Entrez ensuite dans le " Auditorium ". Après la cinématique, avancez et tournez à gauche vers la salle de stockage. Prenez la machine à écrire et sortez par la porte de droite.

Avancez sur la scène et ramassez le bout de bois placé contre le totem. Entrez ensuite par la porte du Curtain Control. Prenez les munitions pour pistolet de service qui se trouvent sur le bureau et sauvegardez votre partie. Allez vers l'interrupteur et lisez la notice accrochée dessus. Actionnez l'interrupteur pour constater qu'il n'y a pas de courant. Prenez les poids qui se trouvent sur le bureau de droite.

Sortez ensuite par la porte de droite et tournez à gauche. Passez la double porte et avancez pour voir une poupée bouger et vous attaquer. Eliminez-la avant qu'elle ne vous attrape et prenez la boisson énergétique qui se trouve sur l'étagère. Sortez ensuite et suivez le couloir jusqu'à la " Director's office ". Prenez la télévision portable sur votre route et entrez dans le bureau. Prenez le totem solaire qui se trouve sur le bureau. Prenez aussi le pistolet de service et ses munitions. Lisez les notes inscrites sur le bureau et allez vers l'étagère pour prendre la boisson de santé.

Sortez ensuite, tournez à droite, éliminez la poupée et prenez les munitions pour le fusil de chasse qui se trouvent sur la chaise. Allez à la " Men's Dressing room ". Prenez le katana qui se trouve près de la boite à pizza rouge. Lisez le mémo qui se trouve devant le miroir et touchez ce dernier pour vous téléporter vers le monde parallèle.

Sortez et affrontez les deux poupées qui gardent le couloir. Courez ensuite vers le " Director's office ". Prenez les munitions pour pistolet de service et la clé " Balcony corridor key ". Sortez et rebroussez chemin. Entrez par la double porte qui se trouve en face de la " Men's Dressing room ". Éteignez votre lampe pour ne pas alerter le monstre et avancez vers l'escalier.

Montez au deuxième étage et tuez la poupée. Avancez ensuite vers la porte d'en face. Placez le totem solaire à droite de la porte, revenez aux escaliers et descendez. Revenez à la " Men's Dressing room ". Touchez le miroir et sortez de la salle. Suivez le couloir tout droit jusqu'à atteindre le " Curtain Control ". Traversez ensuite la scène, entrez dans la salle d'emmagasinage et descendez dans l'auditorium. Avancez ensuite vers le Lobby. Vous pouvez sauvegarder votre partie avant de continuer votre aventure.

Montez ensuite les escaliers qui se trouvent à gauche et entrez par la porte. Eliminez la poupée dans le couloir et ramassez les munitions pour pistolet de tir qui se trouvent sur le banc. Entrez ensuite dans le " Balcony corridor ". Avancez et entrez dans la " Lightening box ". Ramassez les quatre ampoules qui se trouvent sur l'étagère. Tournez-vous et prenez la trousse de secours et les munitions pour fusil de chasse qui se trouvent sur la console de contrôle des lumières. Lisez aussi la notice qui sera utile pour l'énigme suivante et prenez enfin le tournevis.

Sortez de cette pièce et quittez le couloir par le coté droit. Eliminez ou ignorez l'ennemi et tournez à droite vers les escaliers. Descendez au premier et tuez le monstre. Prenez ensuite le totem lunaire. Sortez par la seule porte qui ne soit pas bloquée et éliminez la poupée sur votre chemin. Avancez tout droit dans le couloir jusqu'à atteindre la salle " Men's Dressing room ". Touchez le miroir et sortez de cette pièce.

Avancez vers les escaliers et faites attention au monstre et aux poupées qui infestent le couloir. Montez vers le deuxième étage. Débarrassez-vous des trois poupées et placez le totem lunaire à gauche de la porte. Entrez ensuite et montez les marches. Franchissez la porte et avancez dans le couloir. Eteignez votre lampe et tuez le monstre avec une arme à feu sans trop vous en approcher. Vous êtes obligé de le tuer parce qu'il bloque le passage.

Entrez par la dernière porte et tuez la poupée avec votre katana. Avancez encore et tuez une autre poupée. Continuez jusqu'au bout du couloir et prenez la carabine et ses munitions. Rebroussez chemin et entrez dans la pièce " Costume

Storage ". Avancez vers le fond de la pièce et touchez le miroir qui se trouve à gauche.

Une fois dans le monde normal, prenez le katana qui se trouve sur l'étagère et allez vers le coin droit de la porte pour trouver une table. Ramassez la potion de santé et lisez le mémo. Sortez de la salle et tournez à droite. Avancez dans le couloir et éliminez les deux poupées qui le gardent. Entrez ensuite dans la salle " Orchestra Storage ".

Avancez vers le tambour pour trouver un point de sauvegarde. Sauvegardez votre partie et allez vers le fond de la pièce pour trouver des poids. Ramassez-les et sortez. Tournez à droite et allez au fond du couloir. Il y a une ampoule dans le coin gauche, prenez-la et rebroussez chemin. Prenez le prochain couloir.

Avancez en ignorant les deux zombies et ramassez les munitions pour carabine qui se trouvent devant la première porte. Entrez ensuite par la deuxième porte. Avancez sur la passerelle et inspectez le projecteur A. Placez la lampe à 500w dans ce projecteur. Placez une lampe de 125w dans le projecteur B. Placez une lampe de 750w au dans le projecteur C. Placez une lampe de 250w dans le projecteur D. Avancez ensuite et actionnez l'interrupteur.

Sortez ensuite dans le couloir et prenez la direction des escaliers. Evitez les ennemis qui se trouvent sur le chemin. Descendez ensuite la première partie des escaliers. Allez au coin droit et ramassez la potion de santé posée sur un carton. Continuez à descendre jusqu'au premier. Prenez le chemin de la salle de contrôle " Curtain Control " et sauvegardez votre partie.

Actionnez ensuite l'interrupteur pour lever le rideau. Allez à droite de la scène pour trouver un panneau de contrôle avec une série d'interrupteurs à gauche et une autre à droite. Actionnez le premier interrupteur à partir de la gauche. Actionnez le deuxième interrupteur de droite. Allez ensuite vers le miroir situé au centre de la scène et touchez-le. Allez du coté droit du miroir et prenez la clé du " Stage office ". Touchez encore une fois le miroir pour revenir au théâtre.

Revenez au panneau de contrôle et actionnez le troisième interrupteur de gauche et le premier à droite. Revenez au miroir et touchez-le. Avancez ensuite vers la table centrale et lisez les trois notices. Allez ensuite au fond de la salle et tournez à droite. Lisez le papier et ramassez les deux boîtes de munitions pour carabine ainsi que l'ampoule. Touchez une dernière fois le miroir pour revenir au monde réel.

Revenez à la salle de contrôle du rideau et sauvegardez votre partie. Sortez dans le couloir et tournez à gauche pour entrer par la porte. Eliminez les ennemis sur le chemin et rejoignez la salle " Stage Office ". Éliminez la poupée qui s'y trouve et prenez le levier de commande, qui manque au panneau de contrôle, et qui se trouve sur la table.

Rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle de la scène. Ignorez les ennemis sur votre chemin et éteignez la lumière pour passer inaperçu près du monstre. Sauvegardez votre partie et prenez le couteau de cuisine qui est planté dans la chaise. Allez ensuite vers la scène et placez le levier de contrôle sur le panneau. Actionnez le deuxième interrupteur de la série de gauche et le troisième de la série de droite. Préparez-vous ensuite à combattre le boss. Prenez votre carabine en main et affrontez le monstre.

Boss :
Malgré sa corpulence, ce boss ne peut vous toucher si vous restez à distance. Toutefois, un seul de ses coups peut vous tuer ou vous blesser gravement. La meilleure arme contre ce boss est la carabine car vous pouvez rester au loin et vos tirs le toucheront à coup sûr. Tirez vos balles et tournez rapidement autour de votre ennemi avant qu'il ne vous saute dessus. Gardez votre arme toujours chargée via le menu pour gagner du temps. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du boss. Si vous n'avez plus de munitions pour la carabine, passez au fusil de chasse.

Ramassez ensuite l'objet Mensonge. Après la cinématique, avancez vers le cadavre et prenez la clé du motel. Allez au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie avant de quitter les lieux vers les rues de la ville infestées de monstres en tous genres.

Les rues de Silent Hill

Suivez la route de gauche et avancez dans le brouillard. Essayez d'éviter les ennemis qui se baladent dans la rue, ils sont de plus en plus nombreux et vous allez gaspiller toutes vos munitions si vous les combattez tous. Avancez dans

Koontz street en courant jusqu'au Café Sun. Ramassez rapidement la potion de santé qui se trouve sur la table et les munitions pour pistolet de service qui se trouvent dans le coin gauche.

Reprenez votre route et utilisez la boisson énergétique pour courir plus longuement. Tournez dans Wilson street et allez au bout de la route de droite pour trouver des munitions pour pistolet de service et une boisson énergétique.

Entrez ensuite dans la boutique Andy's books. Avancez vers la caisse et lisez la note accrochée dessus. Entrez ensuite le numéro 213 dans la caisse pour qu'elle s'ouvre. Prenez la clé et tournez-vous. Prenez le fusil d'assaut et emparez-vous des deux boîtes de munitions pour fusil d'assaut, qui se trouvent dans l'étagère.

Sortez ensuite de cette boutique par la deuxième porte et avancez vers l'hôpital. Eliminez l'ennemi qui se trouve près des bennes à ordures et prenez la boîte à outils qui se trouve devant la porte d'entrée de l'hôpital. Tournez ensuite à gauche et avancez vers la benne pour trouver deux Boîtes de munitions pour fusil de chasse et une potion de santé.

Suivez ensuite Crichton street jusqu'à atteindre le General Store. Ignorez les ennemis en route, et plus spécialement les monstres géants. Entrez dans la boutique et ramassez l'ampoule qui se trouve par terre. Tournez ensuite à droite et avancez entre les étagères. Dans celle de gauche il y a deux boîtes de munitions pour pistolet de service et une boîte de munitions pour fusil d'assaut. Avancez ensuite à droite et prenez la boite à outils et le tournevis. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et lisez la notice qui se trouve sur le comptoir. Prenez la boisson de santé et sauvegardez votre partie. Avancez vers la sortie arrière de la boutique.

Avancez en évitant les deux monstres, vers Midway avenue et tournez à droite dans l'allée qui se trouve devant le magasin " Pet shop ". Prenez la potion de santé qui se trouve près de la poubelle. Avancez pour rencontrer de nouveaux monstres et entrez dans l'allée qui se trouve entre le Allen storage et le bâtiment avoisinant. Prenez les munitions pour carabine, le démonte pneu et la boisson énergétique qui se trouvent sur la caisse. Avancez et sortez dans la rue. Tournez à droite et prenez les boissons énergétiques et de santé ainsi que les munitions pour fusil d'assaut. Courez ensuite vers le motel en évitant les monstres. Entrez par la porte qui se trouve à droite.

Riverside Motel

Avancez et sauvegardez votre partie. Suivez ensuite le chemin montant pour atteindre la porte. Utilisez la clé du motel pour entrer. Lisez le registre qui se trouve sur le comptoir et allez vers le mur gauche pour prendre la carte du motel.

Entrez dans la réception et prenez la clé de la chambre 306. Sortez ensuite par la porte qui se trouve à gauche. Avancez vers la porte qui se trouve à droite de l'escalier et entrez. Allez directement vers la chambre 209. Tuez le zombie qui se trouve dans la salle de bain et ramassez les munitions pour carabine posées près du lavabo. Sortez et dirigez-vous vers la seule autre chambre ouverte, la 302. Ramassez le pied de lampadaire qui se trouve à droite du lit et sortez.

Revenez à la porte qui vous mène aux escaliers et montez. Entrez dans la chambre 312 et tuez l'ennemi qui s'y trouve. Allez près de la télé et prenez les deux boîtes de munitions pour le fusil de chasse. Sortez ensuite et avancez à droite. Tuez l'ennemi qui patrouille dans la zone et avancez vers le bout du chemin. Prenez la boisson de santé qui se trouve sur le climatiseur.

Allez ensuite à gauche et tuez un autre ennemi. Entrez ensuite dans la chambre 216 et prenez le pied de lampadaire. Sortez et continuez votre chemin jusqu'aux escaliers et tuez l'ennemi qui vous barre la route.

Descendez, évitez les deux monstres et courez tout droit vers la chambre 308. Éliminez le nouveau monstre qui s'y trouve. S'il s'approche de vous, attaquez-le avec une arme de mêlée ou même vos poings sans lui laisser le temps de riposter. Entrez ensuite dans la salle de bain et ramassez les munitions pour le fusil de chasse. Sortez et entrez dans la chambre 206. Tuez le monstre avec votre fusil de chasse et allez à la salle de bain pour toucher le miroir et passer à l'autre monde.

Sortez et allez à la chambre 309. Tuez l'ennemi qui vous attend à l'intérieur. Prenez ensuite la lance qui se trouve sur le lit. Entrez dans la salle de bain et prenez la boisson de santé. Sortez ensuite de la chambre allez vers la cour de la

réception. Passez le premier portail et faites gaffe au monstre caché dans le coin. Eteignez votre lampe pour passer inaperçu. Allez à la porte de gauche et ramassez les munitions pour le fusil de chasse. Passez ensuite par la porte qui se trouve près des escaliers.

Evitez ou tuez les deux monstres et entrez dans la chambre 301. Tuez le zombie et prenez la trousse de secours qui se trouve dans la salle de bain. Visitez ensuite la chambre 209 pour prendre la lance située dans les toilettes. Avancez ensuite vers le bas de la carte et tournez pour atteindre la chambre 503. Touchez le miroir qui se trouve dans la salle de bain. Allez ensuite vers la télé et lisez la note située sur la table.

Sortez et allez à la salle de maintenance. Prenez la pelle avant d'entrer et tuez le zombie qui se trouve à l'intérieur. Ramassez la boite à outils et allez vers la table. Prenez les munitions pour le sauveur et la boisson de santé. Lisez ensuite la note et allez à gauche vers l'étau. Allez ensuite à l'arrière de la pièce et traversez l'ouverture qui se trouve dans le couloir de maintenance. Avancez en regardant par les trous qui se trouvent des deux cotés du tunnel jusqu'à atteindre une sorte d'appareil photo. Prenez le pic brisé et avancez jusqu'au bout du tunnel. Prenez la photo et la clé " Office ".

Revenez ensuite à la salle de maintenance et sortez arme à la main. Evitez le monstre et passez par la porte qui se trouve à droite. Continuez maintenant votre route et tuez les deux monstres qui bloquent l'allée. Avancez ensuite en ignorant les ennemis jusqu'à rejoindre le parking. Sauvegardez votre progression et entrez dans la réception.

Déverrouillez le bureau " Manager's Office " et entrez. Tuez le monstre qui s'y trouve et approchez-vous du bureau. Lisez la note et prenez les munitions pour le fusil d'assaut. Sortez ensuite par la porte opposée et allez à la chambre 108. Tuez le monstre et prenez la nouvelle arme nommée le sauveur et ses munitions. Ramassez ensuite la boisson de santé et les munitions pour le fusil d'assaut qui se trouvent à proximité de la fenêtre. Entrez enfin dans la salle de bain pour ramasser une caisse.

Sortez ensuite et allez à la chambre 106. Tuez le monstre et ramassez le couteau de cuisine situé sur le lit. Approchez-vous de la fenêtre et prenez les deux boîtes de munitions pour la carabine. Sortez, allez au parking pour sauvegarder votre partie et revenez dans cette zone.

Avancez vers la cuisine et tuez le zombie qui vous attaque. Tournez à droite vers le tas d'ordures et ramassez le bout de bois déchiqueté. Reprenez votre route et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Boss :
Il s'agit du boucher qui a coupé l'infirmière en deux devant vos yeux.
Il vous faut être rapide pour ne pas finir comme elle. Tournez autour de la table centrale et tirez avec votre fusil d'assaut sur l'ennemi en question. S'il vous attrape, suivez les touches qui apparaissent sur l'écran pour vous libérer de sa prise. Continuez à tourner et pensez à recharger votre arme dans le menu sinon il s'approchera de vous rapidement. Assurez-vous que vous l'avez dans votre ligne de mire avant de tirer sinon vous allez gaspiller plusieurs balles pour rien. Si vous entendez des cris, cela veut dire que vos balles ont touché leur cible. Continuez alors à tirer jusqu'à en venir à bout.

Une fois mort, prenez le crochet à viande qui se trouve près de la porte et le couperet à viande qui se trouve sur la table centrale. Entrez ensuite dans le " Dinner " et allez jusqu'au fond. Lisez la lettre située sur la table qui précède le juke-box. Tournez ensuite à gauche pour sauvegarder votre progression.

Sortez ensuite et avancez vers la piscine. Il existe un objet brillant au fond de la piscine. Il est inaccessible pour le moment. Allez à la " Game room ". Avancez vers le dernier flipper et prenez le jeton. Avancez ensuite vers la table de billard et prenez la queue. Prenez ensuite toutes les queues de billard qui sont accrochées.

Sortez et allez vers la " Laundromat ". Consultez le guide des symboles qui se trouve sur la table du fer à repasser. Prenez ensuite la potion de santé qui se trouve sur la chaise. Allez ensuite vers la seule lavomatique fonctionnelle et utilisez le jeton. Vous devez entrer les commandes suivantes pour ouvrir la lavomatique.

Placez le bouton en direction du symbole représentant un cercle avec un seul point à l'intérieur. Tournez ensuite le

bouton vers le symbole du saut rempli avec deux points à l'intérieur. Tournez ensuite le bouton vers le symbole du carré contenant des ondulations. Et enfin tournez le bouton vers le symbole du rectangle avec un cercle et un point à l'intérieur. Prenez ensuite la clé " Cléopatra ".

Sortez et allez vers les escaliers qui se trouvent près de la salle de jeux. Montez et avancez vers la chambre " Cléopatra ". Ramassez les munitions pour carabine qui se trouvent sur la table basse. Prenez la télé portable située sur l'étagère et avancez vers la chambre à coucher. Prenez la photo qui se trouve sur le lit et allez à la salle de bain.

Sautez dans le trou qui se trouve au sol et regardez la cinématique. Avancez ensuite dans le séjour et lisez le télégraphe qui se trouve sur la table basse. Prenez les munitions pour le fusil de chasse et la machine à écrire qui se trouve sur la table de droite. Il est impossible de sortir de cette chambre, revenez donc à la salle de bain et touchez le miroir pour passer à l'autre monde.

Sortez de la salle de bain et tuez le monstre qui se trouve dans la chambre. Prenez la photo qui est accrochée au mur et sortez. Allez vers la piscine et descendez prendre le bijou en forme de coeur. Allez ensuite au " Dinner ". Prenez la dague qui est plantée dans un gigot de viande. Sortez, montez l'escalier et tuez l'ennemi qui vous barre la route. Entrez ensuite dans la chambre " Nero " en utilisant la dague. Ramassez les munitions pour fusil de chasse qui se trouvent dans le coin gauche et avancez. Prenez ensuite la photo accrochée sur les deux tubes. Avancez dans la salle de bain, prenez le couperet à viande et sautez par le trou.

Sortez de la salle de bain, prenez la trousse de secours et passez par le trou qui se trouve dans le mur. Allez en bas du tunnel et prenez la photo qui se trouve sur la table. Allez ensuite dans le chemin opposé pour sortir et vous retrouver dans la salle de maintenance.

Avancez tout droit et prenez la clé anglaise placée contre le mur. Avancez dans le chemin et lisez la lettre qui se trouve par terre, dans le coin. Sortez ensuite de cette salle et allez vers la chambre 503. Touchez le miroir et sortez. Evitez le monstre, allez vers la salle de maintenance et entrez. Allez à l'étau et utilisez-le pour forcer le bijou en forme de coeur. Prenez ensuite l'alliance.

Sortez, prenez la direction de la réception et évitez les monstres sur le chemin. Utilisez le calendrier rotatif qui se trouve sur le bureau et insérez la date 06/12/1961. Utilisez ensuite la bague pour obtenir une clé. Tournez-vous et allez prendre la clé de la chambre 500.

Revenez donc à la chambre 503, touchez le miroir et sortez. Ouvrez la chambre 500 et entrez. Sauvegardez votre partie via le point de sauvegarde qui se trouve à droite de la porte. Descendez les longues marches et préparez-vous à éliminer un nouveau boss.

Boss :
Après la cinématique, reculez pour vous éloigner du monstre encastré dans le mur. Ne restez pas immobile sinon il vous crachera dessus et vous infligera de sérieux dégâts.
Eloignez-vous aussi des bras qui essayent de vous attraper. Si vous échouez, appuyez rapidement sur la touche Croix pour vous libérer. Tirez sans arrêt sur ce monstre en utilisant le pistolet Sauveur ou l'un des fusils à votre disposition. Chargez toujours dans le menu pour gagner du temps. Maintenez cette tactique pour venir à bout de ce boss.

Ramassez ensuite l'objet Vérité. Après la cinématique, avancez et ramassez les munitions pour le Sauveur et la trousse de secours. Avancez ensuite dans le seul chemin accessible et prenez une ampoule et des munitions pour le fusil d'assaut qui sont placés sur une caisse. Avancez ensuite jusqu'à atteindre un cercle rouge dans le sol et l'objet Présent se trouvant à son centre.

Vous devez maintenant placer ensemble tous les objets acquis. Pour ce, prenez le troisième objet en partant de la gauche et faites-le tourner deux fois en appuyant sur la touche Carré. Appuyez ensuite sur R1 pour faire tourner l'ensemble des objets. Prenez le premier objet et faites-le tourner deux fois avec la touche Carré. Appuyez ensuite sur R1 pour faire tourner l'ensemble des objets. Prenez le deuxième objet et faites-le tourner deux fois avec la touche Carré. Appuyez ensuite sur R1 pour faire tourner l'ensemble. Enfin, prenez le quatrième objet et faites-le tourner une fois avec la touche Carré. Appuyez ensuite sur R1 pour faire tourner l'ensemble des objets.

Après la cinématique, ramassez la clé anglaise et avancez dans le seul chemin disponible. Montez les escaliers et entrez par la porte pour vous retrouver dans l'hôpital. Sauvegardez votre partie et sortez.

Les rues de Silent Hill

Après la cinématique, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout du chemin. Prenez la pelle et l'ampoule et allez dans le chemin opposé. Prenez la carte de l'enfant qui est accrochée au mur pour trouver votre chemin.

Avancez vers le point indiqué sur la carte et éteignez votre lampe. Le chemin est infesté de monstres que vous pouvez ignorer. Utilisez une boisson énergétique pour pouvoir courir longtemps. Contournez les obstacles sur votre chemin jusqu'à atteindre une porte. Entrez et descendez les longues marches. Lisez la note qui se trouve sur la table et approchez-vous du fond de la salle. Entrez par le trou et avancez jusqu'à la sortie. Dans cette nouvelle zone, sauvegardez votre partie et avancez dans le long couloir.

Boss :
Après la cinématique, vous allez devoir combattre le boss final qui se trouve être un puissant démon. Comme pour les combats précédents, restez loin de votre ennemi. Prenez votre pistolet Sauveur et tournez autour de votre cible en tirant. Quand il déclenche la pluie de petites météorites, surveillez le sol. Les endroits qui s'allument seront les points d'impact des projectiles. Éloignez-vous donc de cette zone en continuant de tirer. Rechargez constamment dans le menu et lorsque vous n'avez plus de munitions, passez à l'arme à feu suivante. Ne pensez pas à économiser les balles, il s'agit de votre dernier ennemi.

Si vous êtes à court de munitions, prenez une arme assez longue et tournez autour du démon pour l'attaquer par derrière. Avant d'attaquer, votre ennemi effectue toujours un temps mort. Eloignez-vous pendant cette pause pour éviter les attaques du monstre. Suivez ces indications pour éliminer rapidement le démon.

Terminez le jeu une deuxième fois en éliminant plus de 200 ennemis pour avoir une fin plus dramatique pendant laquelle Travis se réveille et se retrouve attaché à un lit à proximité de différents outils médicaux (ou de torture).

Pour voir la troisième fin, vous devez terminer au moins une fois le jeu et trouver la clé de la chambre 502 (qui se trouve au bout de l'escalier, en face de l'hôpital Alchemilla).

Smash Court Tennis 3

© Namco Bandai / Namco 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MODES TRÈS DIFFICILES

Pour débloquer la difficulté "Très difficile" des différents modes, voici ce qu'il faut faire :

"Très difficile" pour les entraînements

Battez n'importe quel opposant avec n'importe quel personnage dans le mode difficile des entraînements.

"Très difficile" pour le mode arcade

Terminez le mode arcade en difficile avec n'importe quel personnage.

"Très difficile" pour les mini-jeux

Batez n'importe quel adversaire en difficile.

NOUVEL ÉQUIPEMENT

Terminez le mode arcade avec n'importe quel personnage pour dévérouiller un autre équipement pour lui/elle.

SNK Arcade Classics Volume 1

© SNK Playmore / Ignition Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

THE KING OF FIGHTERS '94

Tenues alternatives

Appuyez sur D lorsque vous choisissez votre équipe ou votre personnage pour découvrir sa tenue alternative.

Activer le sang

Attendez l'affichage de l'écran des High Scores dans la démo d'ouverture, puis appuyez en même temps sur A + D (manette 1) et B + C (manette 2). Validez ensuite avec Start pour activer le sang sur les versions occidentales du jeu.

FATAL FURY

Vraie fin

Terminer le jeu en Normal ou Hard sans utiliser de Continue.

SAMURAI SHODOWN

Personnages cachés

Kuroko
En mode Versus, faites : Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite et A.

Shiki
Placez-vous sur l'icône de sélection de personnage aléatoire et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, Bas.

Zankuro
Placez-vous sur l'icône de sélection de personnage aléatoire et faites : Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Haut.

Séisme

Jouez avec Charlotte et faites un Perfect, puis tapez : A, B, A ,C, A, D, Haut, Bas et Gauche.

Jouer avec Amakusa

Choisissez n'importe quel personnage en mode Versus, perdez votre combat puis sauvegardez. Chargez votre partie et

choisissez Charlotte avec la manette 2, puis reprenez la partie. Appuyez sur Start avec la manette 1 durant la phase bonus pour que le second joueur incarne subitement Amakusa.

KING OF THE MONSTERS

Continues illimités

Il suffit de charger une partie sauvegardée pour gagner 3 Continues. L'opération peut être effectuée à l'infini.

ART OF FIGHTING

Jouer avec M. Big

Jouez contre M. Big en mode 1 joueur (appuyez sur Start avec la manette 2), perdez puis relancez la partie pour que M. Big soit débloqué en mode 2 joueurs.

Jouer avec M. Karate

Jouez contre M. Karate en mode 1 joueur (appuyez sur Start avec la manette 2), perdez puis relancez la partie pour que M. Karate soit débloqué en mode 2 joueurs.

World Heroes

Remporter 10 médailles pour débloquer le jeu World Heroes.

SOCOM : U.S. Navy SEALs : Fireteam Bravo 2

© Sony / Zipper Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LIAISON PSP/PS2

Ces personnages destinés au multijoueur sont acessibles en reliant la version PSP (Fireteam Bravo 2) à l'épisode PS2 (Combined Assault).

Jester

Terminez la campagne de SOCOM : Combined Assault avec le rang Amiral.

Killjoy

Terminez la campagne de SOCOM : Combined Assault avec le rang Commandant.

Simple

Terminez la campagne de SOCOM : Combined Assault avec le rang Ensign.

Specter

Débloqué automatiquement.

SOCOM : U.S. Navy SEALs Tactical Strike

© Sony / Slant Six Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ AMIRAL

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Sonic Rivals

© Sega / Backbone Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC METAL SONIC

Pour débloquer Metal Sonic vous devez terminer le jeu avec les autres personnages : Sonic, Knuckles, Silver et Shadow.

SKINS

Pour débloquer la skin relative à chacun des personnages, il suffit de terminer l'aventure avec lui. Par exemple, pour avoir la skin Knuckles, il faut achever le jeu avec Knuckles.

NOUVELLES COUPES

Pour débloquer de nouvelles coupes en mode Cup Circuit, vous devez terminer tous les challenges de chaque zone en mode Facile, Normal et Difficile.

Coupe	Challenges à terminer
Blue Chaos	Death Yard
Cyan Chaos	Colosseum Highway
Green Chaos	Forest Falls
Grey Chaos	Toutes les zones
Purple Chaos	Meteor Base
Red Chaos	Sky Park
Yellow Chaos	Crystal Mountain

Sonic Rivals 2

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES COUPES

Battez Ifrit avec chacun des 8 personnages du jeu pour débloquer l'ensemble des coupes.

DÉTECTEURS CHAO

Obtenez le meilleur temps sur chacun des zones du jeu pour débloquer les 6 détecteurs.

OBTENIR LA TENUE PILOTE DE METAL SONIC

Gagnez la coupe Metal Sonic avec le personnage de votre choix.

OBTENIR LA TENUE NOËL DE SILVER

Gagnez la coupe Silver avec le personnage de votre choix.

Soul Eater : Battle Resonance

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Excalibur

Terminer la mission 51.

Free

Terminer le mode Arcade au moins une fois.

Medusa

Terminer le mode Aventure de Maka.

Ox & Harvar

Terminer le mode Arcade au moins une fois.

Shinigami

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages et terminer le mode Aventure au moins une fois.

COSTUMES SECRETS

Terminer le mode Arcade avec le personnage de votre choix, puis choisissez-le en appuyant sur L + à l'écran de sélection des personnages.

SoulCalibur : Broken Destiny

© Ubisoft / Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARTISTE INNOCENT

Créez un personnage sans aucun équipement pour débloquer le titre "artiste innocent".

EQUIPEMENT SPÉCIAL

Arme "Broken Destiny"

Terminer le mode The Gauntlet pour débloquer l'arme Broken Destiny et de nouvelles pièces d'équipement.

Arme supplémentaire

Terminer soit le mode Trial of Attack soit le mode Trial of Defense en utilisant le style de combat correspondant.

Armures supplémentaires

Obtenir 50 titres pour débloquer de nouvelles pièces d'équipement.

Space Invaders Extreme

© Square Enix / Taito 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXTRA

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

CHOIX DES NIVEAUX

Terminez le premier niveau pour débloquer le Stage Mode qui permet de rejouer n'importe quel niveau déjà terminé.

MODE SANS FIN

Finir tous les niveaux du mode Arcade.

Spider-Man 2

© Activision / Vicarious Visions 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans les options puis dans le menu "Special" et enfin dans les cheats pour entrer l'un des codes suivants :

FILLMEUP	Sangle infinie
MYHERO	Tous les mouvements
NERGETS	Santé illimitée
POPPYCORN	Toutes les vidéos
WARPULON	Débloquer tous les niveaux

SÉLECTION DES NIVEAUX

Lorsque vous aurez terminé le jeu à 100 %, et que vous commencerez une nouvelle partie en inscrivant le nom FLUDWEAR dans le menu des cheats codes, vous débloquerez alors la sélection des niveaux.

Spider-Man 3

© Activision / Vicarious Visions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER-MAN NOIR

Pour obtenir le costume noir, récupérez les 50 symboles d'araignée après avoir terminé l'aventure principale.

MODE ARÈNE

Terminez le jeu pour débloquer le mode Arène (dans le menu des Extras).

Spider-Man : Allié ou Ennemi

© Activision / Next Level Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Carnage

Jouez en mode Coop pour débloquer ce personnage.

Hero Concept

Terminez le jeu et l'étape Tokyo Area 1.

Villains Concept

Faites une partie en mode Memorable Battle.

CHEAT CODES

Lorsque que vous vous tenez dans l'hélicoptère de transport, entrez les codes suivants en utilisant la croix directionnelle.

5000 points

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite

Bouffon Vert

Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche

Sandman

Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche

Vénom

Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas

DÉBLOQUER NEW GOBLIN

Sur l'écran des missions terminées, maintenez L et R et faites : , Bas, , Droite, , Haut, et Gauche.

Spider-Man : Le Règne des Ombres L'Union Sacrée

© Activision / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

New Game +

Terminer le jeu une fois.

Artworks

Terminer le jeu une fois.

Splinter Cell Essentials

© Ubisoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS BONUS

Dans le menu des missions bonus, maintenez Select et faites : L, R pour débloquer la première mission bonus. Puis, toujours en maintenant Select, faites : L, R, L, R, L, R pour débloquer les deux missions suivantes.

SSX on Tour

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLANCHES ET SKIS SUPPLÉMENTAIRES

Remportez les tournois et récupérez 100, 200 puis 300 flocons de neige.

TOUT DÉBLOQUER

Appuyez sur Start puis faites L, R, Haut, Bas, Gauche et Droite.

Star Ocean : First Departure

© Square Enix / Tri-Ace 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

T'NIQUE Arcana

Ce lycanthrope fait une intervention dans l'arène de Tatroi si vous y revenez durant la quête des emblèmes. Il apparaît après le 4ème adversaire à partir du rang D et vous devez le battre pour qu'il rejoigne votre groupe. Attention, il ne vous rejoindra que si vous n'avez pas plus de 6 personnages dans l'équipe.

PERICCI

Durant la quête des emblèmes, revenez à Kraat, le tout premier village du jeu, et déclenchez la Private Action. Allez voir Millie et aidez-la à trouver un nom pour le chat (PERICCI). Ensuite, équipez l'ocarina que vous aviez ramassé sur le port de Portmith au tout début de l'aventure, et jouez-en en vous plaçant à proximité du chat. Vous verrez alors le félin se transformer en une fille-chat qui acceptera de rejoindre votre groupe.

Welch Vineyard

Après avoir débuté la quête des emblèmes, allez à Ionis et dirigez-vous vers la cité de Van. Entre les deux ponts, vous trouverez une forêt côté ouest où est cachée une petite maison. Là, choisissez la première réponse pour enrôler Welch. Vous devez avoir au moins une place libre dans votre liste de personnages pour qu'elle vous rejoigne.

L'ÉNIGME DE L'ÉPREUVE DU ROI DE VAN

Dans le labyrinthe du château de Van, vous serze confronté à une énigme assez complexe à base de phases lunaires. Pour la résoudre, vous devez ouvrir les portes et actionner les interrupteurs suivants de gauche à droite : **1, 3, 5, 6**. Un passage secret s'ouvre alors au centre de la pièce. Note : si vous vous actionnez les interrupteurs correspondant aux phases lunaires indiquées sur la stèle, vous aurez simplement accès à un indice situé dans la petite salle au nord.

VOYAGER À DOS DE LAPIN

Après avoir enrôlé PERICCI, déclenchez la Private Action à l'entrée de Portmith et retrouvez PERRICI devant les portes du château. Sur ses conseils, revenez au village de Haute, dans les montagnes, et déclenchez la Private Action qui vous permet de retrouver PERICCI devant la boutique d'objets. Vous recevez alors le l'item Bunny Whistle que vous pouvez utiliser à tout moment depuis l'inventaire pour appeler le lapin sur la carte du monde. Il vous permet de voyager rapidement en évitant les rencontres aléatoires.

EVITER LES COMBATS ALÉATOIRES

Si vous êtes dans un dongeon ou une grotte, vous pouvez retirer l'UMD de votre console et ainsi éviter les combats aléatoires. Mais pensez à insérer à nouveau l'UMD avant de lancer un combat contre un boss.

DÉTERMINATION

La distribution des points de skill est grandement facilitée par l'obtention de la compétence Détermination qui vous permet de réduire nettement le coup de toutes les autres skills. Dès vous l'avez dans la liste, montez-la au niveau maximum pour dépenser un minimum de points dans les autres compétences.

LA MINE ABANDONNÉE

Lorsque vous possédez un niveau élevé pour vos personnages (au moins 35+), revenez au Mt Metorx. A partir de la source régénératrice, descendez de deux écrans et enfilez-vous dans le petit renfoncement visible dans la roche. Vous vous retrouverez alors dans la mine abandonnée, une grotte optionnelle qui est assez difficile à traverser mais qui renferme de nombreux minerais (dont l'orihalcon) à extraire en équipant la pickaxe achetée à Haute.

COLLECTION DE VOIX

Terminez le jeu une fois pour débloquer le menu Voice Collection pour les personnages qui sont dans votre équipe.

Star Ocean : Second Evolution

© Square Enix / Tri-Ace 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes, une fois débloqués, sont accessibles en créant une nouvelle partie.

Mode Galaxy

Eliminer 2 000 monstres.

Mode Universe

Eliminer 2 000 monstres.

DONJON BONUS : "MAZE OF TRIBULATIONS"

Utilisez le point de sauvegarde avant d'affronter Gabriel pour voir l'icône de sauvegarde devenir bleue. Revenez alors à l'arène de Fun City et parlez au vieil homme situé au nord de la zone. Acceptez sa proposition pour revenir automatiquement à Arlia sur Expel. Quittez Arlia et récupérez le Psynard. Le donjon bonus est situé sur une île déserte, au sud ouest de la carte du monde.

LECTEUR DE VOIX

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le lecteur de voix. Il vous permet d'écouter les voix des personnages qui ont rejoint votre équipe durant l'aventure.

Star Trek : Tactical Assault

© Bethesda Softworks / QuickSilver 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Améliorations illimitées

Sur l'écran de l'équipage, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, Select, et vous gagnerez 5 points d'amélioration à attribuer.

Tous les vaisseaux

Sur l'écran d'escarmouche, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, , et tous les vaisseaux seront débloqués pour les modes Escarmouche et Multijoueur.

Nouvelle campagne

Sur le menu principal, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, , et vous débloquerez la campagne Klingon.

Choix des missions

Sur le menu principal, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, Start, et vous débloquerez le choix des missions.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force

© LucasArts / Krome Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (COSTUMES)

AAYLA	Tenue de Aayla Secura
ACOLYTE	Tenue d'Asajj Ventress
BENKENOBI	Tenue d'Obi Wan Kenobi
CHOSENONE	Tenue d'Anakin Skywalker
DANTOOINE	Tenues Jedi de cérémonies
DREXLROOSH	Tenue de Drexl Roosh
ECLIPSE	Tenue de Juno Eclipse
GRANDMOFF	Débloquer tous les costumes
HIDDENFEAR	Tenue de Darth Phobos
HOLOCRON	Tenues des Sith
HOLOGRAM	Tenue PROXY
INTHEDARK	Tenue de Shadowtrooper
ITSATWAP	Tenue de l'amiral Ackbar
JEDIMASTER	Tenue de Mace Windu
KLEEF	Tenue de Kleef
KORRIBAN	Débloque l'armure Stalker des Sith
LEGION	Tenue de 501ème Legion
MANDALORE	Tenue du Général Rahm Kota
MARAJADE	Tenue de Mara Jade et nouveau combo
MARISBROOD	Tenue de Maris Brood
MAVERICK	Tenue de Qui Gon Jinn
NERFHERDER	Tenue de Han Solo
NOTIMO	Tenue de Chop'aa Notimo
PALPATINE	Tenue de l'empereur Palpatine
PAUAN	Tenue de Darth Desolous
SCOUNDREL	Tenue de Lando Calrissian
SECURA	Tenue de Twi'lek
SERENNO	Tenue du comte Dooku
SHOCKTROOP	Tenue du Heavy Trooper
SITHLORD	Tenue de Dark Vador
STORMTROOP	Tenue de Navy Commando
T16WOMPRAT	Tenue de Luke Skywalker
TK421	Tenue du Stormtrooper
TOGRUTA	Tenue de Shaak Ti
WOOKIEE	Tenues de Kento
YELLOWJCKT	Tenue de Yavin Luke
ZABRAK	Tenue de Dark Maul

TENUE JEDI

Terminez le jeu une fois avec la fin "Jedi" pour débloquer le costume de Jedi.

CHEAT CODES (GAMEPLAY)

Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

`CORTOSIS`	Invulnérabilité (God Mode)
`COUNTDOOKU`	Combos au niveau max
`KATARN`	Pouvoir de la force au maximum
`LIGHTSABER`	Sabre laser optimisé
`SPEEDER`	+ 1 000 000 points de Force
`TYRANUS`	Tous les pouvoirs de la Force
`VERGENCE`	Pouvoir de la Force illimitée

Star Wars : Lethal Alliance

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Rendez-vous dans le menu principal, choisissez de créer un nouveau profil et entrez l'un des codes de triche suivants.

Codes	Effets
B0BAF3T	Régénération automatique
HANS0L0	Tous les niveaux
JD1MSTR	Tous les niveaux + régénération

Star Wars Battlefront : Elite Squadron

© LucasArts / Rebellion 2009

DÉBLOQUER LES MÉDAILLES

Seigneur sith

Tuer 10, 25 et 50 ennemis avec l'éclair de force ou l'étouffement.

Conquérant

Être dans l'équipe gagnante 5, 15, 30 fois.

Franc-tireur rebelle

Atteindre 25,50,150 tués en multijoueur.

Porteur de drapeau

Capturer 5, 15, 30 fois le drapeau ennemi.

Leader rebelle

Tuer 10, 25, 100 fois dans un vaisseau.

Casseur de chars

Détruire 10, 25, 50 fois en tant que fantassin des véhicules ennemis.

Maître jedi

Atteindre 25, 75, 150 tués en tant que héros.

Maître galactique

Gagner contre l'ordinateur dans un scénario de conquête galactique.

Chef suprême galactique

Terminer tous les scénarios de conquête galactique.

Saboteur

Détruire 5 vaisseaux capitaux.

Casseur de systèmes

Détruire 15 systèmes de vaisseau.

Survivant

S'échapper d'un vaisseau capital avec une capsule de sauvetage.

Vainqueur de héros

Éliminer 15 héros.

Conquérant suprême

Victoire de l'équipe de chaque carte.

Star Wars Battlefront : Renegade Squadron

© LucasArts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Sur l'écran permettant de charger son profil, faites : **Haut, Bas, Haut,** , , Gauche, Droite et Bas. Un son confirmera la validité du code et vous serez invincible.

MUNITIONS INFINIES

Sur l'écran des médailles, faites : **Haut, Droite, Droite, Gauche,** .

CAPTURE FACILE

Durant les missions de capture, mettez le jeu en pause lorsque vous avec pris une base. De cette manière, le chrono des 60 secondes continuera de tourner alors que les ennemis ne pourront plus bouger.

Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République

© LucasArts / Krome Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER DROID-JAK

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche et Gauche** pour débloquer une amélioration pour le Spider Droid-Jak.

SABRE LASER ULTIME

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas**.

LANCER DE SABRE LASER

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut**. Vous trouverez le lancer de sabre laser parmi les améliorations de combat.

MINI GUN

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Vous trouverez le mini gun dans le menu de Triche.

GROSSES TÊTES

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

Street Fighter Alpha 2

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM

BOSS DE MI-PARCOURS

Faites une partie en mode Arcade (solo) et remportez les 4 premiers combats en terminant avec au moins 5 Custom Combo ou Super Combo, et sans utiliser aucun crédit. Vous pourrez alors affronter un boss de mi-parcours.

AFFRONTER SHIN AKUMA

Terminez le jeu sans perdre un seul round et en réalisant au moins 5 Perfect pour affronter Shin Akuma.

Street Fighter Alpha 3 Max

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

EX-M.Bison
Terminez le mode arcade une fois. Ensuite, sur l'écran de sélection du personnage maintenez la touche Select en sélectionnant Bison (Balrog dans la version US).

Final Vega
Terminez le mode arcade une fois. Ensuite, sur l'écran de sélection du personnage maintenez la touche Select en sélectionnant Vega (Bison dans la version US). Attention, Final Vega n'est pas jouable dans tous les modes de jeu.

Shin Gouki
Terminez le mode arcade avec Evil Ryu une fois. Ensuite, sur l'écran de sélection du personnage maintenez la touche Select en sélectionnant Gouki.

SHIN AKUMA

Pour combattre Shin Akuma en guise de boss de fin, appuyez sur L et R en même temps lorsque vous sélectionnez le mode Final Battle.

MODE SUPER-HARD DRAMATIC BATTLE

Après avoir complété 100 Kumite avec un score parfait, maintenez R + L + Select tout en choisissant le mode Dramatic Battle, et sélectionnez un personnage. Si vous réussissez à terminer ce mode très difficile, vous recevrez l'auto-garde ism-plus illimitée.

Strikers 1945 Plus Portable

© Arc System Works / Psikyo

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC L'ASCENDER

Pour piloter un avion du type Acsender, reproduire la manipulation suivante dans le menu de sélection aléatoire de l'avion :

Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, puis Haut.

Suikoden I & II

© Konami

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE (SUIKODEN II)

Le camp des Highlands

Vous pourrez choisir de sortir pour faire un tour à l'extérieur ou d'aller dormir immédiatement. Votre choix n'influencera pas l'histoire mais vous pourrez visiter les alentours en sortant et voir une silhouette sombre s'enfuir l'est du camp. Allez ensuite dormir pour être réveillé par une attaque surprise. Quittez alors le camp et revenez pour découvrir la trahison du capitaine puis fuyez vers la montagne pour sauter dans la rivière.

Prisonnier

Parlez ensuite avec Viktor qui vous emprisonnera dans le fort des mercenaires. Vous devrez ensuite travailler pour Pohl. Poussez toutes le caisses contre le mur nord, puis celle qui reste en bas à droite et ramassez la corde. Récupérez ensuite les premiers ingrédients à cet étage et la farine au rez-de-chaussée. Allez ensuite voir Pohl qui vous dira d'aller au village de Ryube (au nord est en suivant le chemin) pour trouver la farine. Parlez à la femme au bar du rez-de-chaussée et vous aurez deux compagnons pour votre voyage. Vous pourrez sauvegarder la partie à l'auberge et vous n'aurez plus qu'à demander la farine au magasin et à repartir vers le fort.

On vous donnera alors du travail (essuyer les tâches d'huile qui se trouvent à tous les étages) avant que puissiez aller vous coucher. Jowyl viendra vous rendre visite pendant la nuit et vous pourrez enfin vous échapper (après une tentative infructueuse). Retournez ensuite au village de Ryube ou vous rencontrerez des forains (choisissez toujours de rester où vous êtes pour l'épreuve du couteau) qui partiront avec vous pour Kyaro dans les Highlands (les gardes ne vous laisseront passer qu'avec eux).

Suivez le chemin vers le nord jusqu'aux montagnes et visitez tous les embranchements après les gardes pour récupérer tous les trésors. Vous devrez ensuite combattre le monstre de brouillard qui ne sera pas trop coriace si vous soignez vos personnages régulièrement.

Kyaro

Sauvegardez la partie en arrivant puis allez toujours à droite jusqu'à ce que vous rencontriez des soldats. Retournez ensuite à l'entrée du village et prenez à gauche vers votre maison. Suivez le chemin vers le haut, fouillez trois fois le grand arbre pour rencontrer Mukumuku puis entrez dans votre maison et prenez la porte du fond pour trouver Nanami. Récupérez ensuite le livre dans la pièce en bas à gauche de la maison puis un des vases dans la pièce principale. Vous serez ensuite capturé quand vous sortirez.

Prisonnier (encore :)

Vous parlez ensuite à la princesse Jillia en sortant de la prison et vous vous retrouverez bientôt la corde au cou. Vous serez secourus au dernier moment par Viktor et Flik et vous pourrez vous enfuir avec Nanami. Vous serez emmenés au camp des soldats et vous vous retrouverez finalement sur la carte du monde. Redescendez jusqu'à la passe puis allez jusqu'au fort des mercenaires de l'autres côté.

Nouvelle recrues

Parlez à Leona puis descendez dans la pièce en bas à gauche au sous sol pour entreposer vos objets et sauvegardez

dans la pièce en bas à droite. Allez ensuite au village de Ryube pour trouver de nouvelles recrues. Parlez à l'homme à l'entrée du village, choisissez la question 1 ou 2 puis acceptez de lui acheter de la nourriture pour que Rikimaru vous rejoigne. Allez ensuite parler à la fille en haut à droite de la ville et accepter de partir à la recherche de son petit Bonaparte.

Bonaparte

Suivez le chemin vers le nord dans la forêt, prenez au nord au premier embranchement et remettez l'oiseau dans son nid. Prenez ensuite à gauche pour récupérer les deux coffres. Prenez finalement à droite, traversez le pont et continuez jusqu'à une maison. Retournez ensuite en arrière et prenez à droite à la première intersection. Dites que vous avez remis l'oiseau à sa place quand vous rencontrez Kinnison. Dites lui ensuite que vous recherchez des compagnons, acceptez qu'il vous rejoigne (gardez Nanami dans votre groupe) puis suivez Bonaparte quand vous le verrez après l'embranchement et combattez-le. Retournez ensuite à l'auberge pour sauvegarder la partie puis dirigez-vous vers le village de Toto.

Toto

Partez au nord depuis Ryube vers la passe et prenez à gauche à l'intersection pour atteindre le village de Toto. Vous aurez une conversation sans importance avec Pilika en arrivant et vous serez ensuite invités dans sa demeure. Allez d'abord sauvegarder votre partie et profitez-en pour parler au personnage près du comptoir pour pouvoir récupérer Zamza dans votre équipe. Rejoignez ensuite la maison de Pilika où cette dernière vous confiera de l'argent pour acheter une amulette de bois à Muse. Quittez donc le village par le pont en direction de l'ouest et avancez jusqu'à atteindre la carte du monde.

L'amulette

Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'auberge (notez son emplacement et celui du temple au nord) puis suivez le chemin au sud-ouest vers le port de Coronet. Continuez ensuite vers Muse et sauvegardez à l'auberge avant d'aller au magasin de gauche pour acheter l'amulette. Vous pourrez aussi acheter des runes, mais vous devrez retourner à Coronet si vous voulez trouver un armurier. Vous pourrez ensuite retourner à...

Toto

Le village a été brûlé par le prince Luca mais vous pourrez engager Pilika et Apple avant de retourner au fort. Viktor vous dira qu'il a décidé de se battre avec ses lances-feu, mais vous devrez pour cela trouver Tsia, qui est le seul à savoir les réparer. Retournez alors à la maison dans la forêt près de Ryube.

Tsia

Parlez avec lui quand vous arrivez à la maison maison pour qu'il se joigne à vous puis retournez vers le fort (vous verrez une fois de plus les exactions de Luca en cours de route). Une fois au fort, choisissez de combattre aux côtés de Viktor puis acceptez le défi de Flik. Choisissez ensuite un nom pour la compagnie qui vous sera confiée puis décidez si vous êtes prêts pour la bataille le lendemain matin. Suivez les instruction une fois sur la carte du monde (la bataille est facile) et vous devrez faire face à un deuxième combat peu après le premier. Vous perdrez de toutes façons et devrez suivre Jowy dans la for jusqu'à la pièce principale où devrez choisir de sauver Pilika.

Une fois sur la carte du monde, allez vers le village de Toto et parlez à Hanna près du bâtiment (choisissez la première réponse pour qu'elle se joigne à vous) puis suivez-la dans les cavernes.

Les cavernes

Suivez le chemin vers le nord puis avancez dans la caverne où vous verrez de nombreux flashbacks. Leknaat apparaît alors et vous devrez choisir la première réponse, puis choisir de lever votre main droite pour récupérer les deux runes. Retournez ensuite dans la pièce principale puis partez au sud et dirigez-vous vers Muse. Retournez à l'auberge sur la route après que les gardes vous aient refusé l'entrée et parlez à Hilda. Parlez à Alex le lendemain matin et acceptez de

le suivre vers les ruines.

Avancez vers le nord, prenez le passage de gauche pour récupérer deux trésors puis continuez votre chemin vers le nord. Traversez le pont sur la droite puis allez au sud et à gauche vers un autre pont. La porte est fermée à clé, continuez donc au nord après le pont, poussez la statue et récupérez le trésor puis retournez à la porte. La porte au bout du chemin de droite nécessite une clé carrée, traversez donc le pont et allez au nord pour récupérer la triangulaire puis retournez en arrière et prenez à droite vers la porte cassée où se trouve un trésor. Retournez ensuite au pont et prenez au nord. Prenez ensuite à droite et utilisez la clé triangulaire pour fermer les trous. Allez ensuite à droite au pont pour sauvegarder la partie puis suivez le cours d'eau et prenez deux fois à gauche. Récupérez la clé carrée, allez au sud depuis le début du cour d'eau, prenez la deuxième à droite et utilisez la clé carrée. Récupérez les trésors et retournez en arrière et à gauche vers le pont suivant. Suivez le chemin jusqu'au cristal de sauvegarde, passez la porte suivante et lisez l'inscription sur le piédestal. Combattez ensuite la bête à deux têtes derrière la porte et récupérez le trésor (et les nombreux points d'expérience :) avant de ressortir des ruines.

Retournez ensuite à l'auberge et allez de nouveau aux ruines pour récupérer des herbes médicinales que vous devrez donner à Nanami. Hilda vous donnera alors l'autorisation pour entrer dans la vile.

Muse

Jowy gâchera votre bel effet en parlant aux gardes et vous vous retrouverez dans une cellule pour la nuit (vous aurez une longue discussion avec Jowy). Viktor vous libérera le lendemain matin et vous devrez aller parler à Leona à l'auberge après avoir sauvegardé. Allez ensuite voir Viktor en haut du plus gros bâtiment de la ville. Parlez à Anabelle, visitez l'endroit puis suivez Jess qui vous donnera une nouvelle mission. Retournez alors à l'auberge et parlez à Tuta qui vous emmènera voir le Dr Huan.

Espions

Parlez à Leona à Muse puis quittez la ville vers la frontière au nord-est et parlez au garde qui vous indiquera un raccourcis tout de suite à droite. Avancez toujours vers le nord et allez voir la tente au nord-est en arrivant au camp, parlez avec le garde et visitez la tente avant de repartir et de rencontrer Rowd. Courrez alors vers la grande tente près de l'entrée où vous serez sauvés par Jillia. Allez récupérer le trésor dans la tente précédente après le dialogue avec la princesse puis dirigez-vous vers la sortie du camp où vous devrez fuir en laissant Jowyl derrière vous. Choisissez de partir après une nouvelle bataille et retournez à la mairie de Muse puis à la taverne pou que Viktor vous permette d'entrer pour avoir une conversation avec Anabelle. Retournez ensuite à l'auberge pour attendre le retour de Jowyl puis dirigez vers le nord-est de la ville quand Nanami vous averti qu'il se passe quelque chose à Lowston.

Nouvelle bataille

Revenez voir Leona après la conférence et vous devrez affronter une nouvelle bataille que vous ne pourrez pas gagner (gardez vos troupe en vie jusqu'à la rédition). Retournez voir Leona puis fuyez après la trahison et allez à Coronet avant de retourner à l'auberge (car les bateaux sont interdits). Allez alors dans la hutte verte au sud-est de la ville pour trouver un bateau (sauvegardez avant de jouer) puis traversez le lac.

Kuskus

Suivez la route du sud vers South Window puis allez à la mairie où vous récupérerez Freed pour une nouvelle mission. Vous serez ensuite attaqués par Neclord sur la route et vous devrez aller à la caverne des vent pour trouver l'épée qui pourra le vaincre. La caverne n'est pas très complexe et vous devrez combattre l'épée pour pouvoir vous en emparer. Allez vous reposer avant d'aller au château et vous devrez combattre l'abomination que Neclord laissera derrière lui.

Shu

Suivez les conseil d'Apple et allez voir Shu près de Radat puis allez parler aux gens de l'auberge puis à Richmond à l'extérieur puis allez attendre à l'auberge. Shu vous donnera son aide si vous trouvez une vieille pièce dans l'eau, vous devrez pour cela vaincre Amada en duel pour qu'il accepte de baisser le niveau de l'eau. Retournez ensuite à North

Window pour une nouvelle bataille (qui peut se gagner en une seule attaque). Revenez ensuite au château et parlez à Fitcher qui vous demandera de trouver un bon marin. Retournez alors à Kuskus pour parler à Tai-Ho et le combattre avant de retourner au château.

Lakewest

Prenez Tai-Ho dans votre groupe et partez pour Lakewest. Poursuivez le voleur de votre lettre puis retournez à la mairie et vous serez autorisé à parler à Makai, mais vous devrez faire face à des rumeurs de trahisons dès le lendemain matin. Descendez ensuite dans les égouts pour poursuivre Chaco. Sauvegardez avant d'affronter le rat pestiféré puis prenez le passage secret vers les quartiers des Kobolds. Retournez ensuite dans la quartier humain et acceptez d'aider Susu avant d'aller vous reposer à l'auberge. Allez chercher l'aides des kobolds le lendemain matin pour résister à l'attaque surprise puis retournez à votre château après la victoire.

Greenhill

Allez ensuite à Greenhill pour essayer de sauver Teresa (plein nord depuis le quartier des Kobolds). Allez à l'académie pour vous faire enregistrer (au nord de la ville), parlez à la femme derrière le bureau puis allez dormir quand on vous donne un chambre. Parlez à Flik dans le dortoir puis suivez Shin jusqu'au sud de l'auberge et allez vous coucher. Parlez ensuite à Nina puis de nouveau à Flik à l'extérieur de l'académie et allez rencontrer Fitcher avant d'aller vous coucher à nouveau. Suivez ensuite Flik qui suis lui-même Shin et allez au nord vers la forêt jusqu'à une cabane où se trouve Teresa.

Vous serez ensuite arrêtés par Rowd avant que vous puissiez quitter la ville. Retournez dans la forêt pour prévenir Teresa qui s'échappera finalement avec vous. Traversez la forêt et allez à votre château où vous ferez la connaissance de Viki.

Au delà de la forêt

Vous rencontrerez Gorudo après avoir traversé la forêt et vous aurez une nouvelle bataille à mener au petit matin. Rejoignez ensuite Miklotov pour aller vers Muse où vous ne découvrirez qu'un seul survivant. Retournez faire votre rapport à Rockaxe où vous recevrez deux nouvelles armées. Allez ensuite enquêter à Radat et allez ramener les nouvelles de la princesse à Shu et vous aurez droit à deux nouvelles batailles (blessez Kiba pour qu'il se rende). Enfin, choisissez de ne pas exécuter vos deux prisonniers.

Nouveaux alliés

Accompagnez Sheena vers la république de Toran en traversant la forêt vers la passe et vous serez escortés jusqu'à Lepant. Choisissez un général puis retraversez la passe pour retourner à votre château avec Ridley. Viendra ensuite une bataille où vous aurez peu de chances de sauver Ridley que vous devrez sans doute libérer par un autre combat duquel Luca se tirera in-extremis. Vous devrez ensuite constituer 3 groupe pour affronter Luca (dans un TRES difficile combat) et ce dernier vous provoquera dans un ultime duel avant de périr (espérons:).

Zombies !

Quittez ensuite votre château pour le village de Lampdragon qui subit les foudres de Neclord sous la forme d'une armée de zombies. Traversez la passe au sud du village des Kobolds où vous rencontrerez Gijimu puis dirigez-vous vers Tigermouth puis à l'ouest vers Tinto. Prenez les escaliers chez le forgeron et passez la porte pour rencontrer Gustav. Sauvegardez la partie après l'apparition de Neclord et choisissez de rester pour combattre avant d'aller dormir. Entrez ensuite dans la mine où vous devrez combattre Neclord puis fuir grâce à Nanami. Parlez à Leona au rez-de-chaussée puis constituez un groupe et partez pour Tigermouth où vous rencontrerez une nouvelle alliée.

Les mines

Vous serez accueillis par un golem de pierre dans les mines avant de pouvoir sortir dans Tinto pour vous diriger vers l'église qui sert de repaire à Neclord. Utilisez la magie sacrée pour le vaincre et vous pourrez libérer Tinto dont les

forces se joindront à votre armée. Vous devrez ensuite combattre une femme mystérieuse qui s'échappera dans la nuit avant de vous engager dans les batailles pour Greenhill.

Libération

Entrez ensuite dans la ville en passant par les bois et combattez le dragon qu'invoquera Yuber pour libérer la ville. Retournez ensuite à Muse après avoir appris que Matilda est tombée aux mains des Highlands pour essayer de libérer la ville. Vous trouverez un loup très étrange dans la mairie après votre victoire un peu trop facile. Vous devrez d'ailleurs vous échapper vers votre château pour éviter que le piège ne se referme sur vous.

Guerre !

Vous devrez ensuite vous préparer pour une nouvelle bataille pendant la diversion de Kiba. Il vous faudra ensuite tenter une incursion dans la château de Rockaxe pour échanger les drapeaux. Récupérez les nombreux trésors puis préparez vous à combattre Gorundo peu après avoir passé le cristal. Retournez au château après avoir échangé les drapeaux pour affronter deux nouvelles batailles pour prendre le château de L'Renouille. Essayez d'aller toujours à l'ouest et au nord et tuez les trois boss (plus un duel pour la forme:) puis allez vous reposer et faire quelques achats avant de passer à la suite. Vous devrez ensuite combattre Lucia une dernière fois puis aller dans l'aile ouest du château pour vaincre han en duel.

The end

Combattez ensuite Culgan et Seed pour avancer vers la salle du trône et combattre le boss final (vous devrez prévoir ses attaques pour vous en débarrasser pour vous soigner régulièrement avec le maximum d'efficacité). Le château va commencer à s'écrouler quand vous l'aurez vaincu et vous devrez sauvegarder la partie si voulez pouvoir profiter des trois fins différentes.

Super HIND

© Virgin Play / Mountain Sheep 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES HÉLICOPTÈRES

Havoc

Obtenir 57 étoiles.

Apache

Obtenir 114 étoiles.

Hokum

Obtenir 214 étoiles.

Raven

Obtenir 310 étoiles.

Super Monkey Ball Adventure

© Sega / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Pour débloquer le mode avancé, il vous faut d'abord terminer le jeu en débutant. Quant au mode expert, qui offre une résistance toute autre, il vous faudra finir le mode avancé pour y avoir accès.

TOUTES LES CARTES

Allez sur l'écran du choix du mode et faites : .

Super Robot Taisen A Portable

© Banpresto / Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MASTER GUNDAM

Prenez la route Earth au niveau 8 puis la route Guinea Highlands au niveau 17 et recutez Nobel Gundam.
Arrangez-vous pour que le nombre d'ennemis tués par Domon soit supérieur ou égal à 30 avant le niveau 29, et Master Gundam vous rejoindra dans ce stage-là.

Suzumiya Haruhi No Yakusoku

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MINI-JEUX

Beach Volley

Remportez le match durant le chapitre 4.

Poker

Au chapitre 5, choisissez la deuxième réponse que vous propose Itsuki, puis sélectionnez Mikuru.

The Day Of Sagittarus 3

Au chapitre 5, choisissez la deuxième réponse que vous propose Itsuki, puis sélectionnez Nagato.

Syphon Filter : Dark Mirror

© Sony / Sony Bend 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS BONUS

Birds of a Feather

Terminez le mode Story en Normal ou Difficile

Goodnight, Sweetheart

Réussissez tous les challenges chronométrés dans les missions d'entraînement.

Jimmy Zhou's Army

Terminez la mission bonus "Birds of a Feather".

Trapped In The Hornets Nest

Obtenez tous les éléments pour le Combat Sharp Shooter.

Up a Column Without a Paddle

Obtenez tous les éléments pour le Elite Weapons Expert

LANCE-ROQUETTES

Pour utiliser le lance-roquettes en mode Mission, vous devez détruire tous les Small Warheads dans le niveau 4-3.

RANG 1 EN MULTIJOUEUR

Pour obtenir le meilleur rang, vous devez totaliser 70 kills.

Syphon Filter : Logan's Shadow

© Sony / Sony Bend 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES SUPPLÉMENTAIRES

SP-57.

Passer le premier niveau d'entrainement en moins de 1 minute 30.

FAMAS.

Passer le deuxième niveau d'entrainement en moins de 3 minutes.

UNP .45.

Passer le troisième niveau d'entrainement en ne gachant aucune balle.

Grenade Flashbang.

Obtenir le rang 1 dans le maniement du couteau.

C11.

Obtenir le rang 2 dans le maniement du couteau.

Chinese Type 53.

Obtenir le rang 3 dans le maniement du couteau.

SSP 90.

Obtenir le rang 1 en précision.

Fusil Over-Under.

Obtenir le rang 2 en précision.

Fusil M82.

Obtenir le rang 4 en précision.

TK-9 silencieux.

Obtenir le niveau 1 en furtivité.

MDS A4 silencieux.

Obtenir le rang 2 en furtivité.

.44 silencieux.

Obtenir le rang 3 en furtivité.

EPDD.

Obtenir le rang 4 en furtivité.

USAS - 12.

Débloquer le rang 1 en tactique.

Jerico-41.

Obtenir le rang 2 en tactique.

Grenade M67.

Obtenir le rang 3 en tactique.

Jackhammer.

Obtenir le rang 4 en tactique.

Pistolet Sawed-Off.

Obtenir le rang 1 en survie.

M4 silencieux.

Obtenir le rang 3 en survie.

Calico HE.

Obtenir le rang 4 en survie.

BONUS DIVERS

Déverrouiller la "Scene Bonus Mission"

Terminer le mode histoire en Normal.

Débloquer la mission bonus de Lian

Terminer les 5 missions d'entrainement.

Débloquer le "Killing Time"

Atteindre le rang 4 dans le maniement des couteaux.

Débloquer le "Left Behind"

Atteindre le rang 4 dans le maniement des armes d'élite.

Débloquer la mission bonus "Shadowed"

Terminer le mode histoire en Difficile.

Débloquer l'abilité "Dual Wield"

Atteindre le rang 3 en précision.

Plus de vie

Atteindre le rang 2 en survie.

Débloquer le Max Darts x 5

Atteindre le rang 1 dans le maniement des armes d'élite.

Débloquer le Max Darts x 8

Atteindre le rang 2 dans le maniement des armes d'élite.

Débloquer le Max Darts x 10

Atteindre le rang 3 dans le maniement des armes d'élite.

Tales of Destiny 2

© Ubisoft / Namco 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

En terminant l'aventure, vous aurez la possibilité de continuer à jouer après la séquence de fin et les crédits, mais il n'y aura aucun monstre à combattre. Dirigez-vous vers l'endroit où vous aviez rencontré Reala pour la première fois, près du donjon de la forêt. Attendez la fin de la cinématique et acceptez de sauvegarder sur un fichier séparé. En chargeant cette partie, vous aurez accès à une Grade Shop où vous pourrez échanger vos points, au mode New Game + pour commencer une nouvelle partie afin d'aller chercher les 15 Pierres éparpillées dans le monde pour accéder au donjon optionnel.

Tales of Eternia

© Ubisoft / Namco 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS ET DONJON OPTIONNEL

En chargeant une partie déjà terminée, vous débloquerez un mode vous permettant de voir toutes les cut-scenes, tous les dialogues et les skit. Vous aurez également accès à un donjon supplémentaire "Nereid's Labyrinth" situé près de Orbus Barrier.

Tales of Phantasia

© Namco

BONUS DE FIN

En terminant le jeu vous débloquerez le mini-jeu "Let's go Arche", un sound mode, un écran titre rose et un mode "New Game Plus".

PERSONNAGE OPTIONNEL : SUZU

Après avoir récupéré les machines volantes, volez en direction de la ville d'Arlee sous la neige, et pénétrez dans la taverne. Parlez au personnage qui se trouve en bas à gauche à l'intérieur du bâtiment pour qu'il vous parle d'une cité ninja cachée dans la forêt. Vous devez également parler à un homme d'Alvanista qui se trouve sur le toit d'un bâtiment, à l'est de l'entrée sud du village. Rendez-vous alors à Treantwoods dans la forêt d'Ymir, au nord de la colonie des elfes. Là, vous devez suivre les directions suivantes pour trouver Suzu : Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Haut. Vous n'avez plus qu'à participer au tournoi Euclid et passer les 8 tours puis vaincre les deux ninjas avant de revenir dans le village chercher Suzu.

LES DONJONS OPTIONNELS

Après avoir vu le château Dhaos dans le futur, deux nouveaux donjons sont accessibles.

Ruines naines

Dans la salle du trésor au 21ème étage de la Morlia, actionnez le bouton bleu pour ouvrir un passage vers ce donjon de 9 étages.

Mines de la Morlia (étages inférieurs)

Rendez-vous au 9ème étage des mines de la Morlia pour localiser une ouverture qui mène à 12 nouveaux étages.

INVOCATIONS OPTIONNELLES

Caméléon

Récupérez l'anneau émeraude dans la grotte de Gnome, dans le futur, puis allez au 16ème étage des mines de la Morlia, dans la pièce emplie de gaz.

Gremlin

Récupérez l'anneau saphir dans la grotte d'Ondine et rendez-vous au 21ème étage de Morlia, dans la pièce sud emplie de gaz.

Pluto

Récupérez l'anneau lapis dans les ruines naines et rendez-vous au 9ème étage pour affronter Pluto.

Shadow

Récupérez l'anneau du pacte dans les catacombes de la vallée solitaire, puis rendez-vous dans la caverne des ténèbres au sud-est d'Arlee.

Aska

Parlez à la femme qui se tient à l'entrée sud d'Alvanista, puis revenez à Thor dans la machine temporelle et demandez à Aska de se libérer.

ENIGME DES ESPRITS

Au 10ème étage des Mines de la Morlia, vous devez invoquer les esprits aux endroits suivants pour pouvoir affronter Maxwell :

Sud - Gnome
Ouest - Ondine
Est - Sylphe
Nord - Efreet

BOSS DE FIN

Voici quelques recommandations si vous avez du mal à vaincre le boss de fin, la seconde phase pouvant poser quelques problèmes. Commencez par modifier vos formations dans le menu de manière à placer tout le monde le plus loin possible vers la gauche, hormis Cless qui se placera le plus possible vers la droite. Utilisez une fiole runique sur tous les objets qui peuvent être optimisés, les items de soin mais aussi ceux qui augmentent vos HP. Même avec un niveau 50, vous devriez ainsi pouvoir booster considérablement les points de vie de vos personnages. Dans le menu des stratégies, mettez tout le monde en mode défensif de façon à ce qu'ils n'hésitent pas à utiliser leurs TP pour lancer des sorts. La première et la troisième phase du combat ne devraient pas poser de problème du moment que vous agresser constamment Dhaos avec les techniques de Cless. Durant la deuxième phase, l'ennemise transforme et lance des projectiles impossibles à éviter. Une méthode très simple consiste à utiliser une montre à gousset dès le début pour pouvoir attaquer en premier, puis enchaîner les techniques Lame du Tigre et Danse du lion, l'une après l'autre sans interruption. Le monstre n'aura pas l'occasion de réagir, et vous frapperez simultanément les deux parties du corps. Le problème se pose vers la fin de l'affrontement, lorsqu'il ne reste plus que la partie basse du monstre et que vos techniques vous font passer au-dessus, ce qui risque de permettre au boss de riposter. Malgré tout, tenez-vous en à la même stratégie et vous ne devriez quasiment pas avoir à vous soigner.

GRADE SHOP

Après avoir terminé le jeu, chargez votre partie sauvegardée pour accéder à la Grade Shop. Vous pourrez dépenser vos points précédemment acquis pour acheter des bonus utilisables lors de votre prochaine partie.

BATTRE PLUTON

Pour battre le boss du donjon des nains (et accessoirement la dernière invocation du jeu), situé sous les mines de la Morlia, il existe une technique très simple. Prenez dans votre groupe Arche et Klarth. Désactivez toutes leurs magies et invocations les moins puissantes en optant simplement pour Origin et Aska pour l'invoqueur et Désintégration pour la magicienne. En les équipant tous les deux des objets Symbole mystique (qui réduit par 2 le temps d'invocation d'une magie) et Anneau de fée (réduit par 2 la consommation de PT), ils lanceront sans arrêt des magies tandis que Cless tiendra éloigné Pluton grâce à sa technique Croc démoniaque. Le choix du quatrième personnage n'est pas important car avec cette méthode, vous ne devriez pas vous faire toucher une seule fois.

VENIR À BOUT DES PIKAXS

Pour éliminer ces ennemis qui peuvent vous tuer en un coup, il vous faut leur jeter des pièces de Mahjong. Pour récupérer ces dernières, donnez l'ivoire (laissé par les Bigfoots qu'on rencontre dans les derniers niveaux des mines de la Morlia) à l'homme du magasin de Gheeth (la ville située sur une petite île au sud-est de la carte) qui vous fabriquera le précieux objet.

GAGNER RAPIDEMENT DE L'EXPÉRIENCE

Une fois dans le futur, rendez-vous dans les derniers niveaux des mines de la Morlia, juste après avoir passé un campement se trouvant avant une sauvegarde. Vous rencontrerez alors des ennemis très puissants. Ceux-ci vous rapporteront énormément d'EXP surtout si vous équipez un de vos personnages du Sceau obscur qui vous donne 50% d'expérience en plus à chaque victoire, mais qui en contrepartie scelle vos techniques tout en réduisant votre défense de moitié. Cependant, avec cet objet et en combattant les Sokuram (des clones de Maxwell qui combattent toujours par deux), vous obtiendrez 16000 points d'EXP à chaque victoire. Dans le même ordre d'idées, les deux Arakocra (des démons jaunes armés d'une lance) flanquées de Magus (une magicienne cornue) vous rapporteront un peu plus de 13000 points d'EXP.

Tales of the World : Radiant Mythology

© Ubisoft / Namco 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu, vous aurez une nouvelle option permettant de recommencer l'aventure en gardant votre statut actuel et tous vos items.

Tales of the World : Radiant Mythology 2

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLASSES AVANCÉES

Ce tableau vous indique quelles sont les jobs à faire évoluer pour obtenir les classes avancées, ainsi que leur coût en Grade Points.

Bishop	Cleric et Wizard Lvl 30 (500 GP)
Dual Fencer	Fencer Lvl 15 (200 GP)
Large Fencer	Warrior Lvl 15 (200 GP)
Magic Fencer	Warrior, Fencer et Wizard Lvl 30 (500 GP)
Monk	Cleric et Grappler Lvl 15 (200 GP)
Ninja	Fencer, Grappler et Hunter Lvl 30 (500 GP)
Paladin	Warrior, Cleric et Large Fencer Lvl 30 (500 GP)
Pirate	Thief et Hunter Lvl 15 (200 GP)

Tales of Versus

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES DU MODE WALLBREAKER

Celsious

Terminer le mode Wallbreaker en moins de 5 minutes.

Frio

Terminer tous les défis du mode Wallbreaker.

Kyaro

A l'écran des scores, appuyez alternativement et rapidement sur L et R jusqu'à ce qu'un pingouin traverse l'écran.

Valkyrie

A l'écran du menu, bougez le stick analogique vers le haut et vers le bas, puis appuyez alternativement sur L et R jusqu'à ce que Sandra traverse l'écran.

TOUS LES PERSONNAGES

Asch

Lancez le scénario de Leon/Kyle et battez Shing/Kohak pour assister à une scène bonus. Allez vers le nord pour le battre à nouveau. Durant le scénario de Stahn, battez-le une première fois puis une seconde fois en allant vers le nord.

Chester & Arche

Rencontrez-les et battez-les durant les scènes bonus des scénarios de Luke/Tear et Jade/Anise.

Cless & Kratos

Terminez les scénarios de Lloyd et Colette.

Dhaos

Terminez tous les scénarios en dehors de celui de Dhaos et de Mint/Barbatos.

Eugene

Remportez les 20 batailles spéciales.

Jade & Anise

Terminez les scénarios de Luke et Tear.

Luke (cheveux courts)

Terminez les scénarios de Luke et Tear pour pouvoir choisir entre Luke aux cheveux courts ou Luke aux cheveux longs (maintenez Start).

Mao & Caius

Terminez les scénarios de Yuri et Farah.

Mint & Barbatos

Terminez le scénario de Dhaos.

Nanaly & Harold

Battez-les lors d'une scène bonus liée aux scénarios de Yuri/Farah et Mao/Caius. Vous devez vous rendre au nord-est de la carte.

Philia & Kongman

Battez-les lors d'une scène bonus liée aux scénarios de Luke/Tear et Jade/Anise.

Presea

Affrontez-la lors d'une scène bonus liée aux scénarios de Yuri/Farah et Mao/Caius. Vous devez vous rendre sur l'île située au centre de la carte.

Richter

Regardez toutes les scènes bonus où il intervient durant les scénarios de Loyd/Colette et Cless/Kratos.

Rita & Judith

Battez-les lors des scènes bonus liées aux scénarios de Loyd/Colette et Cless/Kratos.

Ruca & Iria

Battez-les lors des scènes bonus liées aux scénarios de Leon/Kyle. Battez-les ensuite avec Presea durant le scénario de Stahn, puis rendez-vous au nord-ouest pour assister à une scène bonus.

Senel

Affrontez-le lors d'une scène bonus liée aux scénarios de Jade/Anise, puis terminez cette histoire. Lancez ensuite le scénario de Mao/Caius pour assister à une scène bonus.

Shing & Kohak

Battez-les lors des scènes bonus liées aux scénarios de Loyd/Colette et Cless/Kratos.

Stahn

Terminez les scénarios de Leon & Kyle.

Tehra : Dark Warrior

© StormBASIC Games 2010

TOUS LES DÉFIS CACHÉS

Défi : "The poisoned dagger"

Terminer le défi "The warrior of Itharmal".

Défi : "Ambush in Ghearo"

Terminer le défi "The poisoned dagger".

Défi : "Dark Tower"

Terminer le défi "Ambush in Ghearo".

Tekken : Dark Resurrection

© Namco 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DU MODE HISTOIRE

Terminez un certain nombre de fois le mode histoire avec n'importe quel personnage pour obtenir les récompenses suivantes :

1 fois : Mode "Theater"
2 fois : Mini-jeu "Command Attack"
3 fois : Mini-jeu "Tekken Bowling" et "Gold Rush Time Attack"

STAGE 0 (MODE DOJO)

Terminez le 6 stages du mode Dojo pour débloquer le stage 0 où vous pourrez affronter, à n'importe quel moment, tous les personnages fantômes que vous aurez téléchargés.

JOUER AVEC PANDA

Sur l'écran de sélection du personnage, mettez en surbrillance Kuma et appuyez sur .

VIDÉOS

Trailer E3 2006

Réaliser 5 commandes d'attaque en 1 mn 30.

Intro (version console)

Remporter plus de 5000 G en un seul round du mode Gold Rush.

Intro (version arcade)

Terminer le mode Survival.

Intro Tekken 5

Terminer le mode Time Attack.

RÉCOMPENSES DU DOJO

1 000 000 G

Vaincre Jinpachi après avoir réussi le tournoi au Fire Dojo.

3 000 000 G

Réussir le tournoi au Void Dojo.

Burning Auras

Terminer le mode Time Attack.

Heaven Dojo

Terminer le Void Dojo et remporter le tournoi avec Jinpachi.

Jinpachi Ghost

Terminer le Void Dojo et remporter le tournoi en battant le fantôme de Jinpachi.

Life Auras

Combattre dans le Fire Dojo et dans le Wind Dojo.

Tekken Dojo Gold Rush

Combattre dans le Wind Dojo.

Tekken Dojo Roulette Battle

Combattre dans le Void Dojo.

Tekken Dojo Survival

Combattre dans le Fire Dojo.

Tekken Dojo Time Attack

Combattre dans le Water Dojo.

Tempest Auras

Combattre dans le Earth Dojo et dans le Water Dojo.

NOUVEAUX BACKGROUNDS

La main de Jin comme background dans le menu principal

Faites atteindre à un personnage la place de Tekken Lord.

La main de Devil Jin comme background dans le menu principal

Faites atteindre à trois personnages la place de Tekken Lord.

Background qui change tout le temps

Faites atteindre à quatre personnages la place de Tekken Lord. Chaque jour, le menu passera de la main de Kazuya, à celles de Jin, de Devil Jin et de Jinpachi.

Tenchu 3 Portable

© From Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tous les objets

A l'écran de sélection des objets, maintenez R + L et faites : Haut, , , Gauche, , , Bas, , , Droite, , , Haut, , , Gauche, ,

Obtenir 10 exemplaires de chaque objet

A l'écran de sélection des objets, maintenez R + L et faites : , , , Droite, Bas, Gauche, Haut

Capacité de stockage d'objets illimitée

A l'écran de sélection des objets, maintenez R + L + et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, relâchez et appuyez sur , ,

Regagner de l'énergie

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

Débloquer le niveau de démonstration

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, , ,

Tenchu Shadow Assassins

© Ubisoft / From Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Galerie de croquis

Réussir 10 défis.

Sound Test

Réussir 20 défis.

Anciennes techniques mortelles

Réussir 30 défis.

Galerie de vidéos

Réussir 40 défis.

Riz coloré

Réussir les 50 défis d'entraînement avec le rang S.

Masque du démon

Obtenir les 20 parties du masque en mode Shadow.

Onibi (arme incassable d'Ayame)

Obtenir tous les fragments de la carte (stages 6 à 9).

Izayoi (arme incassable de Rikimaru)

Obtenir tous les fragments de la carte (stages 1 à 5, + 10).

Ninja Tabi '08

Terminer le mode Histoire.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Tuez le marchand Cruel

Vous commencez votre aventure par une mission d'assassinat. Puisque vous êtes un ninja, donc un guerrier de l'ombre, vous devez rester furtif. Avancez donc à gauche dans l'ombre et suivez les consignes qui s'affichent sur l'écran. Une fois derrière le garde, exécutez-le en suivant les commandes indiquées.

Entrez ensuite par le portail et faufilez-vous dans la broussaille. Avancez vers le prochain garde et attaquez-le par derrière. Collez-vous ensuite au mur gauche toujours dans l'ombre et avancez lentement. Ne courez pas pour ne pas alerter le garde. Exécutez-le et avancez puis passez entre les deux torches qui vous indiquent le chemin.

Avancez ensuite et approchez-vous de la lanterne pour l'éteindre en soufflant dessus. Passez ensuite à la deuxième lanterne. Approchez-vous du mur du fond et portez la caisse. Placez-la contre le mur et accrochez-vous à la corniche. Sautez de l'autre coté et avancez le long du mur de droite. Ramassez l'objet qui se trouve derrière la jarre, remplissez-le d'eau et visez la première torche. Avancez ensuite dans l'herbe (à droite) et exécutez le garde en silence. Aspergez ensuite la deuxième torche et entrez par la porte.

Avancez vers la caisse et montez dessus. Sautez pour atteindre la poutre et marchez dessus jusqu'à la zone où se trouve le garde (sous vos pieds). Exécutez-le furtivement sans descendre et déclencher l'alerte. Descendez ensuite et sortez par la porte.

Vous vous retrouverez dans le jardin. Utilisez l'oeil de l'esprit pour repérer votre chemin. Allez ensuite derrière le premier garde et éliminez-le. Vous pouvez éteindre la lanterne qui se trouve à gauche. Avancez ensuite dans l'herbe de droite. Eteignez la torche et allez devant le petit bassin. Descendez dans l'eau et nagez vers la rive gauche. Approchez-vous du garde, tirez-le par derrière et noyez-le sans faire de bruit. Montez ensuite et entrez par la porte de gauche.

Avancez vers le shuriken qui se trouve par terre, à gauche, et prenez-le. Visez le garde qui se trouve au fond et lancez votre projectile pour le pousser dans le puits. Il faut être à une bonne distance de votre ennemi, ni trop loin pour rater votre cible et ni trop près pour être découvert. Avancez ensuite vers le puits et prenez le ninjato qui se trouve à sa droite. Utilisez cette nouvelle arme pour détruire le cadenas de la porte située à gauche. Entrez et ramassez les shurikens qui sont par terre.

Allez dans le couloir gauche et longez le mur droit. Utilisez un shuriken pour éteindre la bougie et avancez lentement puis entrez dans la chambre de droite. Allez vers la porte d'en face. Collez-vous au mur et attendez que les gardes détournent le regard pour aller vous placer dans l'ombre. Restez ensuite collé au mur et allez vers la porte avec la torche bleue.

Dans le prochain couloir, commencez par éteindre la première bougie. Montez ensuite sur les étagères de droite et avancez. Eliminez le garde en chemin et descendez devant la porte. Sortez et avancez dans l'herbe (à droite) pour éliminer un autre garde. Si vous le souhaitez, entrez par la deuxième porte, à gauche, et exécutez un nouveau garde. Ressortez et allez à la dernière porte de droite. Avancez et éteignez la bougie qui se trouve près du garde ensuite éliminez ce dernier. Entrez dans la chambre de droite et avancez vers la porte de gauche. Eliminez le samouraï et allez vers la sortie.

Avancez ensuite dans l'herbe jusqu'au garde qui dort. Faites en sorte que son sommeil soit éternel et avancez. Entrez par la porte de la cuisine et attendez que la servante se ramène pour la contourner et avancer dans le couloir. Ramassez les shurikens et accrochez-vous au rebord avant de tourner dans le couloir. Avancez vers le centre de la pièce et, sans perdre de temps à tuer les gardes, allez vers le marchand cruel et exécutez-le sans bruit.

Mission 2 : Punissez le chef des bandits

Commencez par éteindre la première torche et éliminez le premier bandit. Remplissez la tige de bambou dans le puits et avancez. Traversez le pont et attendez que le deuxième bandit avance derrière la clôture et allez derrière lui pour l'exécuter en silence. Avancez vers la troisième torche et éteignez-la. Tuez le dernier bandit de cette zone et franchissez la porte.

Aspergez la torche et allez à droite. Avancez en vous cachant dans l'herbe et approchez-vous du premier bandit. Attendez que celui du fond s'éloigne et attaquez le premier. Eteignez la dernière torche du couloir et tuez l'homme qui garde la zone. Avancez ensuite jusqu'au bout et passez par l'ouverture qui se trouve dans le mur gauche. Une fois de l'autre coté, continuez votre route jusqu'à la porte avec les torches bleues.

Longez le mur droit jusqu'au bout et attendez l'arrivée du garde pour l'attraper et le tuer furtivement. Entrez par la porte de droite et avancez. Rampez sous l'estrade gauche jusqu'au niveau de votre ennemi et éliminez-le. Sortez de votre cachette et passez sous l'estrade suivante. Attendez le prochain ennemi et descendez-le. Allez ensuite vers la porte et tuez les deux gardes simultanément. Maintenant que la route est dégagée, avancez vers le portail.

Avancez et ramassez la canne à pêche. Allez à gauche et utilisez-la pour viser la clé qui se trouve dans le pâturage. Tirez la clé vers vous et revenez à la porte de droite pour l'ouvrir. Avancez et sautez dans le bassin. Allez vers la rive sur laquelle se trouve un garde et noyez-le avant de prendre sa place. Avancez ensuite à droite vers un autre bandit et attaquez-le par derrière. Passez ensuite par la porte vers une autre zone.

Allez à droite et restez collé au mur jusqu'à l'arrivée d'un soldat. Eliminez le garde et restez dans le couloir. Utilisez la canne à pêche pour prendre une clé et avancez. Sans passer par la cour centrale, avancez et éliminez les hommes armés jusqu'à la porte fermée.

Entrez pour vous retrouver dans la zone où se trouve le chef des bandits. Avancez derrière la caisse qui se trouve à gauche et éliminez le premier ennemi. Allez ensuite vers le coté droit et tuez les deux gardes furtivement. Maintenant, observez les mouvements de leur chef. Ne vous approchez de lui que quand il commence à boire le contenu de sa gourde. A cet instant il est moins vigilant et vous pouvez l'attaquer par derrière.

Mission 3 : Tuez le daimyo Tado

Avancez et mettez-vous dans l'ombre, à droite. Attendez que le garde se retourne pour continuer sa patrouille et attaquez-le par derrière. Avancez ensuite vers les deux torches et aspergez-les d'eau, pour les éteindre. Avancez ensuite vers le garde suivant et, avant qu'il n'arrive, entrez dans la cachette à travers la porte qui se trouve à gauche. Une fois l'ennemi à votre niveau, éliminez-les et laissez-le dans la cachette.

Avancez ensuite à gauche, il y a deux gardes en bas et un autre sur la passerelle. Cachez-vous dans l'ombre, derrière la caisse. Attendez que tous les gardes partent et suivez celui qui se dirige à gauche. Passez sous l'estrade et éliminez-le sans alerter le soldat qui se trouve dans l'autre couloir. Ne laissez pas son corps trainer pour ne pas dévoiler votre position. Eliminez ensuite le deuxième garde et avancez le long du mur droit. Si vous voulez nettoyer cette zone, passez par le trou dans le mur pour atteindre l'autre coté et assassiner un autre ennemi. Avancez enfin vers la porte qui vous mène vers la nouvelle zone.

Sautez sur la caisse et sautez par-dessus les barrières. Entrez ensuite directement dans la fente qui se trouve dans le mur gauche. Traversez une autre barrière quand les gardes vous tournent le dos et entrez dans la cachette de gauche. Attrapez le premier garde qui s'approche de la porte et exécutez-le en silence. Sortez ensuite et entrez dans la cachette suivante. Attendez le malheureux qui s'approche de votre position et éliminez-le. Avancez ensuite vers le chemin de droite et attendez que le samouraï vous tourne le dos pour vous précipiter sous l'estrade. Avancez ensuite vers ce dernier et exécutez-le. Allez ensuite vers la porte de la nouvelle zone.

Approchez-vous du garde allongé et tuez-le avant qu'il ne se réveille. Avancez ensuite et attendez que le soldat s'approche du gouffre. Lancez-lui un shuriken pour lui faire perdre l'équilibre et le faire ainsi tomber dans le gouffre. Allez ensuite vous suspendre à la corniche, au dessus du gouffre. Allez à gauche et descendez vers la zone dans laquelle se trouvait le dernier garde. Avancez ensuite et plongez dans le bassin. Nagez jusqu'à l'autre rive et attendez

que l'homme vous tourne le dos pour sortir de l'eau et l'achever. Maintenant, il ne vous reste que l'ennemi qui garde la porte. Utilisez l'oeil de l'esprit pour connaitre la direction vers laquelle il regarde puis foncez derrière lui pour lui briser la nuque.

Avancez derrière le soldat et exécutez-le. Entrez dans le bâtiment situé à gauche et ramassez la bombe fumigène. Montez lentement les marches et lancez la grenade fumigène sur les ennemis. Allez ensuite vous placer entre eux et exécutez-les en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Ramassez ensuite la partie de la carte qu'ils gardaient et descendez les escaliers d'en face. Restez collé à la porte, attendez le passage du garde et assassinez-le. Sortez alors et passez la porte vers une autre zone.

Avancez dans l'herbe de gauche et éliminez le samouraï qui patrouille. Progressez ensuite à travers le tas d'herbe suivant et utilisez votre shuriken pour neutraliser le garde qui se trouve en haut de la porte. Il ne vous reste qu'à vous approcher un peu plus de celui qui se trouve en bas pour le finir. Passez ensuite par la porte et cachez-vous dans la fente qui se trouve entre les deux chemins de droite et de gauche. Commencez par neutraliser l'ennemi qui arrive par le chemin de droite puis allez débusquer celui dans l'autre chemin. Avancez en éteignant les bougies entrez par le petit trou dans le mur gauche. Surprenez le garde par derrière et franchissez la porte du fond.

Dans la nouvelle zone, commencez par ramasser la bouteille de poison qui se trouve à droite. Avancez ensuite dans le chemin jusqu'au déclenchement de la cinématique. Attendez que la serveuse sorte de la cuisine qui se trouve à droite et entrez. Mettez le poison dans la jarre et grimper sur la poutre pour ne pas alerter la femme. Attendez ensuite tranquillement qu'elle porte la tasse à Tado pour qu'il meure.

Vous devez ensuite combattre en duel la fille ninja. Contrez ses assauts pour commencer. Après la partie défense, passez à l'attaque en tailladant vos ennemis suivant la direction des flèches bleues qui s'affichent.

Mission 4 : Courez au donjon du château

Avancez dans l'herbe qui se trouve derrière le garde situé à gauche. Attendez que les deux autres gardes regardent ailleurs et éliminez-le. Utilisez ensuite le shuriken contre l'ennemi qui se trouve en haut à gauche. Allez ensuite à droite en restant toujours dans l'herbe et éliminez le prochain. Attendez que le dernier soldat s'approche de votre position et exécutez-le. Allez ensuite vers le mur gauche et ramassez les Kasugai. Allez au coin droit et utilisez-les pour grimper au mur.

Avancez dans la nouvelle zone vers l'herbe qui se trouve entre les deux torches. Eteignez celle de gauche et attendez le premier garde. Eliminez-le quand le samouraï de droite ne regarde pas. Utilisez ensuite le shuriken contre celui qui se trouve en haut de la tour pour le faire tomber sur le samouraï d'en bas. Eteignez les torches qui se trouvent dans la cour et prenez le morceau de carte qui se trouve près des chariots. Passez ensuite sous l'estrade gauche et entrez dans l'herbe qui longe le mur gauche. Passez ensuite derrière les deux gardes et entrez par la porte.

Dans ce jardin, avancez en longeant le mur gauche et éliminez le premier garde. Eteignez la première bougie et avancez vers le deuxième ennemi. Attaquez-le par derrière puis éteignez la bougie suivante. Continuez d'avancer et repérez l'ouverture dans la clôture de droite. Traversez-la et plongez dans l'eau. Nagez jusqu'à l'autre bout du bassin et sortez quand le samouraï vous tourne le dos. Assassinez-le et revenez à celui qui garde le pont. Eliminez-le et allez sur ce même pont pour prendre le morceau de la carte. Allez ensuite vers la maison et planquez-vous près de la porte. Attendez que le samouraï qui se trouve au centre se tourne pour avancer et le tuer. Passez ensuite par la porte pour atteindre une nouvelle zone.

Commencez par éliminer le soldat qui vient vers vous. Longez ensuite le mur droit et éliminez l'ennemi qui se trouve devant la cabane. Passez ensuite devant la porte d'entrée de la cabane et contournez-la. Eliminez le garde qui est à l'intérieur et entrez pour ramasser les Kasugais. Sortez ensuite et grimpez au mur gauche. Montez en haut et passez derrière les deux gardes. Entrez par le portail vers une autre zone.

Avancez à droite et sautez pour atteindre la poutre. Sautez de poutre en poutre et éliminez le garde qui passe sous vos pieds. Descendez ensuite et entrez par la porte gauche. Eliminez l'ennemi assis puis, immédiatement après, celui qui

dort. Sortez ensuite et allez vers le chemin de gauche. Arrêtez-vous au bout du couloir pour observer les mouvements du garde. Quand il se retourne, éliminez-le rapidement avant qu'il ne reprenne sa position. Continuez d'avancer dans le couloir et éliminez le dernier garde pour avoir le chemin libre jusqu'aux escaliers.

Montez les escaliers ensuite tournez à gauche. Avancez et entrez dans la première salle, à droite. Restez derrière les stores pour attendre l'ennemi ensuite exécutez-le en silence. N'entrez pas de visiter la pièce de droite dans laquelle se trouve un ninja dissimulé dans l'ombre. Entrez dans la chambre centrale et approchez-vous de la porte du fond. Attendez que le soldat soit à votre niveau et éliminez-le. Avancez ensuite à droite et montez à l'escalier.

Avancez à droite et montez sur la poutre. Sautez de poutre en poutre et éliminez le garde qui est dans le couloir. Descendez ensuite et planquez-vous près de la porte de la chambre. Observez les mouvements du garde qui patrouille et entrez quand il se dirige vers le coté gauche. Entrez dans la petite salle de droite. Restez près de la porte et attendez que le garde s'approche pour le tuer. Sortez ensuite et éliminez le samouraï assis à gauche. Montez sur les caisses situées à gauche et avancez sur le faux plafond. Eliminez le ninja qui se trouve en place avant qu'il ne se dévoile. Avancez ensuite et descendez par le trou. Eteignez la bougie et éliminez le garde. Sortez de la salle par la gauche et approchez-vous lentement du dernier garde de la zone puis exécutez-le. Allez à droite du couloir et prenez la clé. Allez ensuite à gauche et avancez entre les torches.

Mission 5 : Passez la frontière, capturez Ayame

Avancez dans le buisson situé à gauche et arrêtez-vous au niveau du garde de droite. Lancez-lui un shuriken pour le faire tomber de la falaise. Ramassez la bombe fumigène sur l'homme qui se trouve à gauche et tuez-le. Continuez d'avancer derrière les chariots et éliminez le garde suivant. Ignorez le soldat qui se trouve au loin, à droite, et avancez vers le passage de gauche.

Commencez par éteindre la torche avec l'eau et passez le pont qui se trouve à droite. Utilisez les troncs d'arbres pour atteindre l'autre rive et montez la dénivellation. Sautez de l'autre coté du pont et descendez les prochaines dénivellations. Accrochez-vous au troc d'arbre pour sauter sur une autre plateforme et éviter de cette façon le précipice. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la plateforme où se trouve un garde. Eliminez-le par derrière et montez la pente. Eliminez le soldat qui se trouve en haut et éteignez la torche. Il ne vous reste maintenant que le samouraï qui garde la porte. Eliminez-le et passez.
Un autre chemin s'offre à vous si vous êtes bien équipé. Si vous possédez des bombes fumigènes, inutile de faire tout ce chemin pour traverser la zone. Contentez-vous d'éteindre la première torche. Aveuglez ensuite le samouraï et tuez-le. Eteignez la torche et approchez-vous lentement du garde qui patrouille. Eliminez-le quand il vous tourne le dos et avancez dans l'herbe située à droite. Assassinez les deux ennemis restants et traversez la porte vers une nouvelle zone.

Avancez lentement derrière le chariot et passez en dessous. Restez sur place pendant qu'il avance puis quittez-le lorsqu'il aura traversé le pont (pour éviter la fouille). Allez à gauche sur l'herbe et utilisez le hayate pour vous retrouver derrière le garde qui est devant la porte. Eliminez-le pendant que son ami fouille le chariot et entrez par la porte.

Dans cette zone, il y a un ninja qui patrouille dans le coin. Commencez par éliminer le garde qui se trouve en haut de la tour (utilisez un shuriken pour le faire). Entrez ensuite dans la maison de gauche. Prenez les shurikens qui se trouvent sur l'estrade et passez à la chambre suivante. Ramassez la clé qui se trouve par terre et revenez vers la cour où se trouve le ninja. Contournez-le par la droite pour rester dans la zone d'ombre et attendez qu'il passe devant vous pour le neutraliser. Avancez ensuite à gauche et restez derrière le puits. Lancez un shuriken sur le samouraï pour le faire tomber dans ce même puits. Avancez ensuite à droite et attaquez le samouraï restant, par derrière. Avancez vers la porte qui se trouve devant la tour et utilisez la clé pour l'ouvrir. Entrez et passez par la porte vers une nouvelle zone.

Avancez et entrez par la porte d'en face. Allez jusqu'à la porte et observez les mouvements des ennemis grâce à l'oeil de l'esprit. Passez ensuite derrière le garde immobile et tuez-le. Déplacez le corps et mettez-le dans la maison d'en face. Laissez-le sur place et allez jusqu'au bout de la maison. Planquez-vous derrière le coté gauche de la porte et attendez l'arrivée de l'ennemi pour l'éliminer. Attendez que le garde de droite passe et sortez vers la maison suivante. Entrez et prenez la clé. Revenez à la maison précédente et utilisez la clé pour ouvrir la porte qui donne sur une autre

cour. Passez derrière le garde et avancez à gauche vers une autre zone.

Encore un ninja dans les parages. Avancez lentement en longeant le mur gauche et arrêtez-vous avant le coin. Quand le ninja vous tourne le dos, surgissez de votre cachette et éliminez-le. Restez ensuite dans l'ombre du mur gauche et utilisez votre shuriken pour faire tomber le garde qui se trouve sur la tour. Allez ensuite vers l'ombre de la maison de droite et planquez-vous contre le mur. Attendez que le samouraï qui patrouille s'approche de vous pour l'achever. Continuez à droite et passez sous l'estrade. Avancez jusqu'au niveau du chariot et sortez vous mettre sur l'herbe qui se trouve à sa droite. Passez ensuite sous le chariot pour quitter les lieux.

Mission 6 : Libérez la princesse

Vous incarnez maintenant Ayame. Avancez et ramassez les kunai. Utilisez l'un d'eux pour tuer le ninja qui se cache dans l'herbe, à gauche. Entrez ensuite dans le tunnel et exécutez le garde. Tournez à droite et attendez que le samouraï s'approche pour l'éliminer. Repérez ensuite le ninja qui se trouve sur la poutre et utilisez vos kunai pour l'abattre. Avancez ensuite jusqu'à la sortie et cachez-vous dans l'herbe. Attendez que le samouraï s'approche de vous pour l'attaquer en même temps que le ninja qui se cache dans l'herbe. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour réussir votre attaque. Avancez ensuite jusqu'à la sortie.

Avancez et prenez le chat. Utilisez-le ensuite pour repérer les positions des ninjas sur votre chemin. Le premier se trouve derrière la barrière en bois située à gauche. Avancez lentement vers le coté droit et exécutez-le. Le ninja suivant se trouve sous l'estrade gauche. Eliminez-le avec un kunai et avancez. Le troisième est suspendu dans le coin, en face de la porte. Neutralisez-le avec un kunai et passez par la porte. Avancez et passez sous l'estrade quand le samouraï est encore loin. Cachez-vous ensuite dans la jarre et attendez le passage de votre ennemi pour l'éliminer. Avancez ensuite vers la porte.

Avancez et cachez-vous dans la jarre. Eliminez l'ennemi quand il passe près de vous et avancez. Allez à droite et arrêtez-vous près du coin. Eteignez la torche et planquez-vous contre le mur droit. Utilisez votre kunai pour éliminer le soldat maniant un fusil et plongez dans l'eau. Sortez de l'autre côté, éteignez la torche et lancez un kunai contre le soldat qui garde le passage. Sautez ensuite et accrochez-vous à la poutre. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à la rive. Longez le mur droit jusqu'au coin. Attendez que le garde vous tourne le dos et passez sous l'estrade. Avancez ensuite et cachez-vous dans la jarre pour attendre votre ennemi et l'éliminer en toute sécurité. Avancez enfin vers la porte qui mène vers une autre zone.

Commencez par éteindre la torche et utilisez un kunai contre le ninja qui se planque en haut, au fond du chemin d'en face. Passez sous l'estrade pour vous approcher du garde et le tuer. Tournez ensuite à gauche et planquez-vous dans les cabanes. Passez d'une cabane à l'autre pour vous approcher de la barrière. Quand le garde vous tourne le dos, sautez sur la caisse et ensuite par-dessus la barrière puis éliminez-le. Si vous n'avez pas un chat shinobi, prenez celui qui se trouve de l'autre coté de la barrière. Revenez ensuite à la zone où se trouvent les cabane et laissez le chat faire son travail. Dirigez-le par le petit trou qui se trouve dans le mur, gauche derrière la caisse. Utilisez le chat pour ramasser la bombe ghostmaker. Ramenez-la à Ayame et allez près du mur indiqué par la flèche. Lancez la grenade contre ce mur. Entrez par la nouvelle ouverture et avancez lentement. Repérez le ninja qui se trouve sur les poutres et utilisez un kunai pour le débusquer. Longez ensuite le mur gauche et attaquez-vous au ninja suivant. Maintenant, il ne vous reste que le Samouraï qui se trouve dans la chambre de gauche. Utilisez à nouveau le chat shinobi pour qu'il vous rapporte la bombe qui se trouve au pied de ce samouraï. Utilisez enfin cette bombe contre votre ennemi.

Mission 7 : Tuez le marchand dans le village

Avancez dans l'herbe et assassinez le premier garde. L'endroit grouille de ninjas. Avancez derrière celui qui patrouille dans l'escalier. Eliminez-le et avancez à droite quand le samouraï s'éloigne. Restez dans l'herbe, à droite, et éliminez ce dernier. Utilisez le chat pour qu'il vous ramène une pièce de la carte qui se trouve dans la maison qui se trouve à droite. Montez ensuite la dénivellation et grimpez sur le toit de la cabane de droite. Attendez que le samouraï passe et descendez derrière le soldat. Neutralisez-le et avancez vers le portail pour atteindre une nouvelle zone.

Attendez que les ennemis regardent ailleurs et avancez vers les pots qui se trouvent au centre. Eliminez le soldat qui se trouve dans le balcon de droite, avec un kunai. Vérifiez ensuite les mouvements des gardes qui patrouillent à droite et à gauche pour trouver le bon timing et atteindre la porte d'en face.

Une fois dans le temple, allez à droite pour ramasser des kunais puis revenez à gauche. Sautez sur les poutres pour traverser le feu. Longez ensuite le mur gauche et éliminez le ninja qui se trouve dans le coin. Montez sur la poutre et passez d'une poutre à l'autre jusqu'à rencontrer un ninja qui patrouille. Eliminez-le et sortez par le portail.

Avancez et plongez dans l'eau. Montez ensuite sur la rive droite et utilisez vos kunais contre tous les ninjas qui se trouvent au bord de l'eau pour les faire tomber. Replongez ensuite dans l'eau et avancez à gauche. Noyez le ninja qui garde la sortie puis avancez vers cette dernière.

Avancez en montant et restez accroché au rebord du puits. Attendez que l'ennemi s'approche pour l'éliminer et le faire tomber au fond du puits. Allez à droite vous cacher dans l'herbe puis passez sous l'estrade. Eliminez le samouraï qui patrouille et avancez à gauche. Repérez le ninja qui se cache dans l'herbe, contre le mur gauche et éliminez-le avec un kunai. Neutralisez l'homme qui patrouille et tournez à droite. Continuez votre chemin jusqu'à la porte.

Avancez dans l'allée et éteignez la deuxième torche. Approchez-vous ensuite du garde par derrière et exécutez-le. Avancez ensuite dans l'ombre et tuez le soldat qui se trouve sur le mur gauche. Avancez et entrez par la porte quand le garde qui se trouve au fond vous tourne le dos. Avancez sous l'estrade en éliminant les gardes en chemin jusqu'à entrer dans le bâtiment. Avancez et utilisez vos bombes contre le dernier garde et le marchand.

Mission 8 : Sauvez la princesse Kiku

Commencez par éliminer l'ennemi qui se trouve au fond de l'allée. Grimpez ensuite à la clôture et sautez de l'autre coté. Allez à gauche et entrez dans le bâtiment. Eteignez la bougie et attendez l'ennemi dans l'ombre. Eliminez-le et éteignez les autres bougies dans le couloir. Attendez le deuxième samouraï pour l'exécuter de la même façon que le premier. Approchez-vous ensuite de la porte de la chambre et attendez que le garde vous tourne le dos pour le neutraliser. Prenez la clé qui se trouve au centre de la pièce et allez ouvrir la porte.

Eteignez la première bougie et cachez-vous dans l'ombre pour attendre l'arrivée du garde. Allez ensuite à gauche en éteignant les bougies en chemin. Attendez que la serveuse sorte de la petite pièce et entrez pour prendre le morceau de carte. Avancez ensuite en passant par le dortoir (et non le couloir de droite). Tournez à droite et éliminez le garde qui patrouille. Prenez le chat shinobi et avancez jusqu'à la porte.

Eteignez la touche de gauche et avancez. Utilisez le chat et dirigez-le vers la porte. Tournez ensuite à gauche et avancez vers le bout du chemin pour trouver une clé. Rapportez-la vers Ayame puis allez vers le coté droit et prenez la canne à pêche pour la remettre à Ayame. Revenez à cette dernière et ramassez les objets. Avancez ensuite et éteignez la deuxième torche. Cachez-vous dans l'herbe et éliminez le samouraï quand il arrive à votre niveau. Utilisez ensuite la clé pour ouvrir la porte. Entrez et tuez le ninja caché sur la poutre. Eliminez le samouraï qui reste et avancez.

Sautez dans l'herbe et avancez avec le hayate. Eliminez le premier samouraï et plongez dans l'eau. Allez à droite et approchez-vous du bord. Attendez que le samouraï s'approche et noyez-le. Montez ensuite et entrez par la porte.

Ramassez le voile ninja et allez vous cacher dans l'herbe, à gauche. Eliminez l'ennemi qui passe près de vous et allez vers la porte. Entrez et allez à droite pour vous mettre derrière le meuble situé contre le mur gauche. Attaquez l'ennemi qui patrouille quand il s'approche de vous avant qu'il ne vous repère. Montez ensuite sur la poutre et attendez que le samouraï suivant passe, en bas, pour lui briser la nuque. Descendez ensuite et éliminez l'ennemi qui garde la porte. Revenez à la pièce centrale et attaquez par derrière le garde qui s'y trouve. Prenez la clé, revenez à la porte et ouvrez-la pour sortir.

Eliminez le samouraï et dirigez-vous vers le bâtiment de gauche. Prenez le chat shinobi et gardez-le pour la section suivante. Descendez les marches et éliminez les ennemis qui gardent les cellules. Allez à la dernière cellule (à gauche) et prenez le poison. Allez ensuite au fond à droite et utilisez ce poison pour détruire la serrure de la cellule. Entrez,

prenez les clés et les épées. Revenez vers le haut et ouvrez la porte grâce à la clé.

Avancez et tuez le premier ennemi. Entrez dans l'herbe et avancez vers le deuxième ennemi. Maintenant utilisez le chat shinobi qui vous facilitera la tâche. Utilisez-le pour qu'il vous ramène les bombes qui sont dans la cuisine, le morceau de carte qui se trouve dans la chambre à coucher et surtout la clé qui se trouve au fond de l'allée (dans le jardin). Utilisez la bombe contre le samouraï qui patrouille puis utilisez la clé pour ouvrir la porte de droite.

Mission 9 : Mettez la princesse Kiku en sécurité

Vous commencez par un duel contre un redoutable samouraï. Contrez les attaques de votre ennemi jusqu'à ce que se soit à votre tour d'attaquer. Suivez les flèches bleues qui s'affichent sur votre écran pour l'éliminer.

Avancez ensuite à droite et éliminez, en utilisant un kunai, le garde qui se trouve sur la plateforme de droite. Suspendez-vous ensuite au tronc d'arbre. Passez d'au tronc à l'autre et atterrissez sur la plateforme. Eliminez le garde qui se trouve au bord de la falaise et prenez sa position. Attendez ensuite que le samouraï qui garde le passage vous tourne le dos pour avancer.

Avancez et exécutez une attaque rapide contre le premier samouraï. Avancez dans l'herbe et attendez l'arrivée du garde. Eliminez-le et allez vers la porte. Entrez quand l'ennemi vous tourne le dos et attaquez-le juste après. Cachez-vous dans l'herbe de droite et attendez que le samouraï s'approche et vous tourne le dos pour l'abattre. Il ne vous reste maintenant qu'à avancer vers la porte.

Dans cette nouvelle zone, commencez par éliminer les deux ninjas qui se trouvent dans l'herbe, des deux cotés de la route. Traversez ensuite le pont en courant et sautez dans le tas d'herbe qui se trouve à droite. Eliminez le ninja caché à gauche et le soldat qui se trouve en haut de la tour, située à gauche aussi. Attendez ensuite que le samouraï arrive à votre niveau et éliminez-le. Avancez ensuite tranquillement vers la porte.

Eliminez en premier le garde qui se trouve à gauche. Longez ensuite le mur de la tour pour vous approcher du garde et le tuer. Allez à droite, dans l'ombre, puis longez le mur du bâtiment. Attendez que le garde regarde ailleurs et attaquez-le. Utilisez l'oeil de l'esprit pour surveiller les mouvements du samouraï qui se trouve dans la maison et attaquez-le par derrière. Avancez ensuite pour sortir par la porte.

Avancez tout droit et entrez dans la maison de gauche. Eteignez les deux bougies et cachez-vous dans le coin supérieur. Attendez que le samouraï sorte de la pièce et descendez. Prenez la clé et quittez cette maison pour revenir au point de départ. Ouvrez la porte située à gauche et éliminez l'ennemi qui garde la maison. Allez ensuite vers le porte du fond et attendez que le samouraï qui patrouille dans la cour s'en aille pour courir vers la maison d'en face. Sortez ensuite par la porte et passez derrière le soldat.

Avancez et assassinez le premier garde quand il vous tourne le dos. Lancez ensuite un kunai sur le ninja caché en haut de la tour. Avancez dans l'ombre vers la gauche et éliminez un autre garde. Longez ensuite le mur des maisons de droite et passez sous l'estrade. Cachez-vous dans l'herbe et attendez que l'ennemi rapplique pour l'éliminer. Ramassez ensuite la clé qui se trouve près de la tour et allez vers la porte. Avant de sortir, repérez le ninja qui garde la sortie et éliminez-le avec un kunai. Quittez ensuite cette zone.

Vous aurez droit ensuite à un petit duel au sabre. Défendez-vous contre les assauts répétitifs de votre adversaire puis prenez le dessus en ripostant et ne ratez aucune occasion d'abréger le combat.

Mission 10 : Punissez Naotada Sekiya

Avancez et ramassez les shurikens. Utilisez-les contre le ninja qui se trouve à gauche. Entrez ensuite dans le tas d'herbe situé à droite et attendez que le deuxième ninja s'approche de vous pour l'éliminer. Utilisez le hayate pour atteindre les prochains arbustes et attaquez de suite le samouraï. Prenez la clé sur son cadavre et ouvrez la porte pour continuer vers une autre zone.

Avancez dans l'herbe et éliminez le samouraï. Allez dans la maison de gauche et tuez le ninja avec un shuriken. Ramassez les objets et sortez. Allez vers le samouraï et longez le mur de gauche. Passez sous l'estrade puis éliminez-le. Cachez-vous ensuite dans l'herbe et avancez pour éliminer le dernier garde. Passez ensuite par la porte vers une nouvelle zone.

Utilisez un shuriken contre le premier ninja qui garde la zone. Courez ensuite vers le ninja suivant et lancez une attaque rapide contre ce dernier. Utilisez le shuriken contre celui qui se trouve au bord de l'eau pour le faire tomber. Avancez tout droit et descendez dans le jardin pour tuer rapidement le prochain ennemi. Montez les marches, à droite, et courez vers le ninja lorsqu'il vous tourne le dos pour l'éliminer en silence. Allez ensuite à gauche vers la sortie.

Tuez le ninja qui se cache dans l'herbe à gauche ensuite attendez que celui de droite s'approche du feu pour utiliser votre shuriken contre lui. Montez ensuite les marches et tirez sur le samouraï qui garde la porte pour l'attirer. Cachez-vous ensuite dans l'herbe et attendez son arrivée pour l'assommer. Montez, évitez le regard du deuxième samouraï et courez vers la sortie.

Tournez à droite, montez sur les poutres et avancez jusqu'au fond. Descendez pour prendre le morceau de carte. Rebroussez chemin et allez dans le couloir gauche. Montez sur les poutres et avancez. Eliminez le samouraï qui passe sous vos pieds et continuez votre route. Descendez et utilisez un shuriken contre le ninja qui garde le couloir droit. Avancez ensuite en évitant les flammes et en éliminant le dernier ninja qui garde la zone. Montez les marches.

Ramassez les shurikens et tuez le ninja qui se cache au fond du couloir, dans le coin supérieur. Avancez en évitant les flammes et entrez dans la salle de droite dès que le samouraï la quitte. Approchez-vous ensuite de la porte et attendez l'arrivée de ce même samouraï pour l'éliminer. Eliminez ensuite les deux ninjas et sortez dans le couloir. Tournez à droite et longez le mur gauche pour sauter par-dessus le feu. Franchissez la porte de droite et prenez le chat shinobi. Revenez au couloir et montez les marches.

Avancez et montez sur les poutres. Eliminez le ninja caché sur les poutres du fond et avancez. Eliminez ensuite celui qui patrouille dans le couloir et descendez. Sortez le chat shinobi et utilisez-le pour récupérer les bombes qui se trouvent dans les chambres. Utilisez la bombe contre le samouraï et avancez. Eliminez le ninja et utilisez la bombe contre Sekiya. Vous combattrez ensuite Onikage dans un duel au sabre.

Restez attentif devant les attaques de votre ennemi en encaissant les coups lors de la première manche. Quand c'est à vous d'attaquer, suivez les indications qui s'affichent à l'écran et abattez le dernier ennemi du jeu. Félicitations, vous venez de finir Tenchu Shadow Assassin.

MODE SHADOW

Après avoir terminé une mission, vous pouvez la refaire en mode Shadow en appuyant sur Start à l'écran de sélection des missions du mode Histoire. Les missions seront plus difficiles et vous disposerez de moins d'objets.

Test Drive Unlimited

© Atari / Melbourne House 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX VÉHICULES

Aston Martin DB4 GT Zagato

Réussir les courses de la série Aston Martin.

Chrysler ME Four Twelve

Réussir toutes les courses de la série Supercar.

POSSÉDER TOUS LES BÂTIMENTS

Remportez l'or sur toutes les courses de Viaggio Grande pour devenir propriétaire de toutes les maisons.

TÉLÉPORTATION

Terminez toutes les courses de King of the Hill en finissant 1er pour pouvoir vous téléporter n'importe où dans Oahu.

The 3rd Birthday

© Square Enix 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DE TRICHE

Vous devez terminer le jeu pour pouvoir lancer une nouvelle partie en New Game +. Ensuite, allez dans le menu pause pour pouvoir activer de nouveaux codes de triche moyennant quelques BP. Si vous ne voulez pas dépenser de BP, achetez les codes puis chargez une nouvelle partie en New Game + sans sauvegarder. Vous récupérerez votre total de BP mais tous les codes précédemment achetés seront débloqués.

FIN BONUS

Terminez le jeu en Hard (au minimum) pour découvrir une nouvelle séquence de fin après les crédits.

TOUS LES COSTUMES

Armure

Terminer le jeu en Deadly.

Bunny

Terminer le jeu en Genocide.

Costume business

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté. Le costume se trouve dans le vestiaire du bâtiment CTI.

Maillot de bain

Terminer le jeu en Hard.

Robe Apron

Terminer le jeu en Easy.

Robe chinoise

Terminer le jeu en Normal.

Tenue de Lightning (version japonaise)

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté en ayant au moins 7 tampons sur le site des membres Square Enix. Ou bien terminer le jeu 9 fois dans n'importe quel mode.

Tenue de Lightning (version américaine / européenne)

Compléter 57 objectifs différents dans les modes de difficulté Hard, Deadly et Insane.

Tenue de soldat Santa

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté. Le costume se trouve dans la base Maeda, dans le casier de gauche en bas des escaliers.

Uniforme OD (version japonaise)

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté en ayant au moins 1 tampon sur le site des membres Square Enix.

Uniforme OD (version américaine / européenne)

Terminer le jeu 5 fois.

MODE VIEW

Terminez le jeu sans utiliser de codes et obtenez le score final "AAA" pour débloquer le mode View. Vous pourrez visualiser votre tenue à loisir et même la détériorer.

SCÈNE DE DOUCHE (VERSION JAPONAISE)

Terminez le jeu 50 fois pour débloquer la scène de douche dans le menu des vidéos. Regardez-la 10 fois pour pouvoir changer l'angle de caméra.

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Munitions illimitées

Terminer le jeu 10 fois dans n'importe quel mode.

Cross Fire libre

Terminer le jeu dans n'importe quel mode.

Régénération accrue

Terminer le jeu dans n'importe quel mode.

MODES BONUS

Mode Deadly

Terminer le jeu en Hard.

Mode Genocide

Terminer le jeu en Deadly.

SOUND TEST

Terminer le jeu deux fois dans n'importe quel mode.

ARSENAL SPÉCIAL

Blaze Edge

Terminer le jeu une fois dans n'importe quel mode en ayant 7 tampons sur le site des membres Square Enix.

M249

Terminer le jeu dans n'importe quel mode.

Mk.46 Mod0

Terminer le jeu en Normal.

M240B

Terminer le jeu 2 fois en Hard.

Pile Bunker

Débloquer et acheter toutes les armes et les pièces d'armement.

REVOIR TOUTES LES VIDÉOS

Terminer le jeu une fois pour débloquer le Video Log.

SCÈNE DE DOUCHE (VERSIONS US/EU)

Après la mission 3 et avant de lancer la mission 4, assurez-vous que la tenue d'Aya soit complètement déchirée et descendez au niveau inférieur pour trouver la douche. Appuyez sur ⊗ pour lancer la scène. Vous pouvez le faire dès votre première partie.

The Idolmaster SP : Missing Moon

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

SELF AUDITION

Terminer le mode Story au moins une fois pour débloquer le mode Self Audition.

The Idolmaster SP : Perfect Sun

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

SELF AUDITION

Terminer le mode Story au moins une fois pour débloquer le mode Self Audition.

The Idolmaster SP : Wandering Star

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

SELF AUDITION

Terminer le mode Story au moins une fois pour débloquer le mode Self Audition.

The King of Fighters Collection : The Orochi Saga

© Ignition Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DU MODE CHALLENGE

Cette compilation comporte un grand nombre de bonus à débloquer (artworks...) en terminant les différents défis proposés en mode Challenge.

The Warriors

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes en cours de jeu, sans mettre la pause.

Vie infinie

Haut, , R, Select, , L

Rage infinie

, , , Select, , Gauche

Story Mode terminé à 100%

L, Select, , Bas, L, Droite

99 crédits au mini-jeu "Armies of the Night"

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite

Valider la mission en cours

Bas, , , Select, R, Gauche

Recevoir les Brass Knuckles

, , , L, Select,

Recevoir le couteau

Bas, Bas, Select, Haut, Haut, L

Recevoir la machette

L , , R, R, Select, R

Améliorer la capacité Flash

L, , R , L, L,

Thrillville

© LucasArts / Frontier Developments 2006

CHEAT CODES

Pendant le jeu lorsque vous êtes en train de contrôler votre personnage (en dehors des zones de construction et sans mettre la pause), faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les parcs

Toutes les attractions

$50 000

Thrillville : Le Parc en Folie

© LucasArts / Frontier Developments 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont a faire en cours de partie.

50 000 dollars

Mission terminée

Tous les parcs

Toutes les attractions

Tiger Woods PGA Tour

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PARCOURS SUPPLÉMENTAIRES

Emerald Dragon	Gagnez 1 000 000 $
Greek Isles	Gagnez 1 500 000 $
Paradise Cover	Gagnez 2 000 000 $
EA Sports Favorites	Gagnez 5 000 000 $
Mean8teen	Gagnez 10 000 000 $
Fantasy Specials	Gagnez 15 000 000 $
Legend Compilation 1	Battez Ben Hogan en Legend Tour
Legend Compilation 2	Battez Gary Player en Legend Tour
Legend Compilation 3	Battez Steve Ballesteros en Legend Tour
Legend Compilation 4	Battez Arnold Palmer en Legend Tour
Legend Compilation 5	Battez Jack Niklaus en Legend Tour
The Hustler's Dream 18	Battez The Hustler en Legend Tour
Tiger's Dream 18	Battez Tiger Woods en Legend Tour

Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUNDAY TIGER

Battez-le en mode Carrière poru le débloquer.

MOTS DE PASSE

INTHEGAME	Sponsors EA niveau 3
JUSTDOIT	Sponsors nike
PROSHOP	Tous les clubs

Tiger Woods PGA Tour 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe de l'écran Options.

CLEVELAND	Bonus de Cleveland Golf
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
INTHEGAME	Bonus de EA
JLINDEBERG	Bonus de J.Lindeberg
JUSTDOIT	Bonus de Nike
JUSTSHAFTS	Bonus de Grafalloy
NOTJUSTTIRES	Bonus de Bridgestone
RIHACHINRIZO	Bonus de Mizuno
SNAKEKING	Bonus de Cobra
THREESTRIPES	Bonus de Buick

Tiger Woods PGA Tour 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

BEATIT	Evenements PGA Tour
HEADLINER	Toutes les covers
IAMRUBBISH	Equipement et points d'aptitude
JACKPOT	Gagner 1 million de dollars
SHOP2DROP	Tout l'équipement et les tenues

TMNT : Les Tortues Ninja

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLE TENUE

Sur l'écran de briefing de mission, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas et .

TNA iMPACT! : Cross the Line

© Southpeak Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CATCHEURS

Voici la liste de tous les catcheurs que vous pourrez débloquer dans le jeu.

AJ Styles X

A débloquer dans le mode Story.

Abyss

A débloquer dans le mode Story.

Brother Devon

A débloquer dans le mode Story.

Chris Sabin X

A débloquer dans le mode Story.

Eric Young

A débloquer dans le mode Story.

Jay Lethal

A débloquer dans le mode Story.

Jeff Jarret

A débloquer dans le mode Story.

Kevin Nash

A débloquer dans le mode Story.

Mick Foley

Remporter le 25 Man Match Gauntlet.

Petey Williams

A débloquer dans le mode Story.

Sonjay Dutt

A débloquer dans le mode Story.

Suicide

A débloquer dans le mode Story.

Suicide X

A débloquer dans le mode Story.

Tomko

A débloquer dans le mode Story.

TOUTES LES ARÈNES

Angleterre

A débloquer dans le mode Story.

Armurerie

A débloquer dans le mode Story.

Canada

A débloquer dans le mode Story.

Freedom Center

A débloquer dans le mode Story.

Japon

A débloquer dans le mode Story.

Mexique

A débloquer dans le mode Story.

San Diego

A débloquer dans le mode Story.

Usine

A débloquer dans le mode Story.

Vegas

A débloquer dans le mode Story.

MATCH GAUNTLET

A débloquer dans le mode Story.

Tokobot

© Take 2 Interactive / Tecmo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TIME TRIAL

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

BONUS CENTRE

Terminez le jeu pour débloquer cet endroit secret.

Tomb Raider : Anniversary

© Eidos Interactive / Buzz Monkey Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHES À DÉBLOQUER

Respiration illimitée

Terminer le jeu en mode Facile.

Lunettes de soleil

Terminer le jeu en mode Facile.

Mode sans textures

Terminer le jeu en mode Facile.

Pour les astuces suivantes, mettez vous en mode de difficulté Time Trial et terminez les niveaux indiqués pour débloquer le bonus correspondant :

Golden Shotgun et Silver Mini SMGs

Terminez les trois time trials de l'île perdu.

Munitions du calibre 50 infinies et affichage de la santé des ennemis

Terminez les quatre time trials du Pérou.

Munitions du SMG infinies et santé illimitée

Terminez les trois time trials de l'Egypte.

Munitions du Shotgun infinies et toutes les armes.

Terminez les quatre time trials de la Grèce.

COSTUMES

Tenue de camouflage

Obtenez la relique du Temple de Khamoon.

Tenue "chat"

Obtenez la relique du sanctuaire de Scion.

Tenue classique

Obtenez la relique de la vallée perdue.

Tenue de sport du manoir

Obtenez la relique du hibou athénien se trouvant dans le palais de Midas.

Costume de Doppelganger

Obtenez la relique des mines de Natla.

Tenue or

Obtenez la relique "tête de griffon" du palais de Midas.

Tenue Legend

Obtenez la relique des cavernes de la montagne.

Tenue de nageuse

Trouvez la relique de la pyramide.

Tenue de Natla

Trouvez toutes les reliques.

ARSENAL BONUS

Terminez toutes les épreuves chronométrées en mode Time Trial pour débloquer les armes supplémentaires avec les munitions infinies.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Mise en garde : Cette solution a été rédigée à partir de la version Playstation 2 du jeu. Si vous ne jouez pas sur ce support, les touches peuvent ne pas correspondre, néanmoins, le cheminement restera strictement identique.

Le petit dernier de la série des Tomb Raider dispose d'une jouabilité pour le moins accessible. En effet, outre les mouvements de tirs et de sauts simples, vous aurez par exemple la possibilité, lorsque vous aurez tiré suffisamment sur un ennemi pour qu'il se mette à vous charger, d'effectuer un tir convergent. Ceci consiste à ralentir le temps à la manière " bullet time ", en appuyant sur une direction + rond, ce qui fera apparaître deux viseurs transparents qui ne

formeront plus qu'un gros viseur rouge au centre. Appuyez alors sur R1 à ce moment précis et cela vous permettra en général d'achever votre ennemi en un seul coup. Dans ce jeu entièrement en 3D, vous devrez, lors des combats, user et abuser des divers plongeons de côté et sauts arrière pour esquiver les attaques, tout en continuant à tirer. Ainsi, pour effectuer ce genre de manipulation, vous devrez tout d'abord dégainer votre arme en appuyant sur L2, puis en choisissant une direction, sauter grâce au bouton croix. Tirez alors en même temps grâce à R1. Vous pouvez passer en mode de visée manuelle en appuyant sur R3, puis changer rapidement d'arme à l'aide de la croix directionnelle. Le bouton triangle, quant à lui vous servira principalement à ramasser des items, ou à utiliser certains éléments du décor. Accroupissez-vous grâce au bouton rond. Pour vous agripper par exemple à un rebord, une corde, une perche horizontale, il vous suffit juste de sauter dans leur direction, et Lara fera le reste. Lorsqu'il vous faudra nager à la surface d'un point d'eau, accélérez en tapotant le bouton triangle, plongez en appuyant sur rond, puis remontez à la surface à l'aide de la touche croix. Enfin, lorsque vous aurez en votre possession le grappin, lancez celui-ci en appuyant sur carré, puis sur triangle pour le tirer vers vous.

C'est à peu près tout ce que vous devez savoir pour mener à bien l'aventure, mais quoi qu'il en soit, à chaque nouveau mouvement à effectuer, le jeu vous indiquera la manipulation. N'hésitez pas à souvent sauvegarder, et sachez que vous reprendrez la partie au dernier point de passage. Cette solution vous indique la présence de tous les artefacts et reliques du jeu. Leur nombre varie selon les niveaux, et celui-ci sera indiqué à côté du titre. Ces objets sont indiqués en gras dans le texte, tout comme lorsque vous acquérez une nouvelle arme. Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses...

Le Manoir des Croft (8 artefacts, 0 relique)

Après avoir lu la lettre de Winston et jeté un oeil aux différents livres posés sur les tables, dirigez-vous vers les tas de caisses qui se trouvent à droite, lorsque vous faites face à la cheminée. Vous trouvez une plaque au sol qui, sous l'effet de votre poids, ouvre le fond de la cheminée, vous révélant ainsi la présence d'une flèche d'or.

Il vous faut atteindre le sommet de ce tas de caisses et pour ce faire, montez par la droite, puis une fois arrivé en haut, sautez en direction de la grande tapisserie accrochée contre le mur pour que Lara s'y agrippe. Longez ainsi l'oeuvre d'art sur la gauche pour atteindre la caisse située dans le coin. Une fois sur celle-ci, avancez vers la gauche pour atteindre bientôt un objet. Il s'agit d'un engrenage.

Descendez sur la terre ferme en prenant soin de ne pas vous blesser, puis prenez les grands escaliers centraux et choisissez le chemin de gauche. Prenez la première porte sur votre droite, puis vous vous retrouvez dans un couloir en angle droit, dans lequel vous pourrez jeter un oeil à d'autres livres, et où vous devrez franchir la porte au bout de celui-ci pour arriver finalement dans le bureau. La porte va se verrouiller automatiquement.

Faites un tour de la pièce pour observer tout ce que vous pouvez, puis allez pousser le livre en évidence dans la bibliothèque à gauche de la pièce pour ouvrir un petit placard secret entre les deux boucliers. Vous trouvez ainsi le plan d'un labyrinthe qui vous sera utile plus tard. Empruntez maintenant les escaliers situés à droite de la pièce. Vous passez à côté d'un artefact dont vous ne pouvez pas vous emparer, car celui-ci est protégé derrière une vitre. Progressez pour finalement tourner à gauche et vous retrouver dans une nouvelle pièce où vous aurez à nouveau deux livres à enfoncer dans la grande bibliothèque qui vous fait face, afin de révéler une ouverture secrète, ce qui vous permet d'acquérir les doubles pistolets.

Retournez maintenant face à l'**artefact** et tirez sur la vitre pour récupérer l'objet. Revenez à nouveau vers la droite comme si vous alliez dans la pièce où vous venez de récupérer les pistolets, mais n'y entrez pas. Faites plutôt face au tableau, prenez de l'élan et sautez dans sa direction afin de vous y agripper. Sous l'effet de votre poids, celui-ci coulisse vers le bas et vous révèle un bouton à actionner. Faites un saut inverse pour vous retrouver à nouveau sur le balcon et tirez rapidement sur ce bouton avant que le tableau ne reprenne sa position initiale.Vous ouvrez ainsi une porte située tout de suite sur la droite, lorsque vous redescendez les escaliers. Empruntez donc ce nouveau passage, puis arrivé au niveau des caisses, récupérez le seau vide posé sur l'étagère de gauche. Continuez votre progression dans ce couloir en sautant par-dessus les caisses, puis montez l'escalier. Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans la salle des trophées, là où seront entreposées les reliques que vous trouverez au cours de

l'aventure. Montez ensuite les escaliers pour longer le balcon vers la gauche et atteindre une nouvelle pièce. Dirigez-vous alors vers l'objet entouré de lumière jaune pour tirer sur la vitrine et vous en emparer. Il s'agit du Cadran solaire. Revenez ensuite sur vos pas pour redescendre les escaliers et allez ouvrir la porte en bois protégée par une alarme. Franchissez celle-ci et vous voici à nouveau dans un couloir au bout duquel se trouve une porte à ouvrir. Vous vous retrouvez alors dans le hall.

Longez le balcon, tournez à gauche pour descendre les escaliers, empruntez ensuite ceux qui sont face à vous et vous revoici au niveau de la porte que vous aviez franchie au début. Allez maintenant ouvrir celle qui se trouve au bout du balcon pour franchir un nouveau couloir en angle droit, qui part vers la gauche cette fois.

En passant la porte, vous atteignez votre immense chambre, mais il vous faut vous attarder sur le mur tout de suite sur votre gauche, là où se trouve le bouclier de la méduse et ainsi tirer les deux leviers. Vous avez trouvé votre journal. Vous pouvez faire un tour d'observation de la pièce et ainsi lire plusieurs livres, puis trouver votre dressing où vous pourrez plus tard essayer diverses tenues à débloquer.

Il vous faut revenir dans le hall et vous placer en face des escaliers centraux pour apercevoir sur votre gauche le portrait d'une femme, puis encore plus à gauche, une petite série d'escaliers. Empruntez donc ce passage puis descendez les quelques marches derrière la porte, franchissez le couloir et vous atteignez bientôt le jardin en ouvrant la porte. Progressez donc à droite de cette allée pierreuse et allez à gauche à l'intersection.
Vous voici au niveau d'un grand cadran solaire représenté au sol. Placez-vous sur le chiffre VI et appuyez sur triangle. Ceci ouvre votre inventaire et il vous faut utiliser votre cadran solaire. Allez ensuite jeter un oeil au petit pupitre situé au niveau du portail en métal pour y lire : " Heures d'ouverture : 11h - 19h. " Placez-vous maintenant face à la grande aiguille et appuyez sur triangle pour la faire pivoter. Positionnez-la sur le chiffre romain XI et entendez un son retentir. Il vous faut ensuite placer l'aiguille sur le chiffre II, puis terminer par le chiffre VII (vous devez entendre un son à chaque fois). Ceci active l'ouverture du portail métallique. Vous voici maintenant à l'entrée du labyrinthe.

À partir de maintenant, suivez bien les instructions qui vont suivre ou utilisez le plan que vous avez récupéré précédemment, afin de parvenir au centre du jardin et ainsi récupérer le grappin. Pour un maximum de clarté, nous vous indiquerons où tourner uniquement lorsque vous vous trouvez à une intersection.
Lorsque vous faites face au portail métallique derrière lequel se trouve le grappin, empruntez le chemin de gauche. À la prochaine intersection, prenez à gauche. Vous voici à proximité d'un grand arbre. Prenez encore à gauche, à droite, tout droit à la prochaine intersection, puis à droite et à gauche à l'intersection. Longez la haie sur quelques mètres, puis à la prochaine intersection, prenez à gauche. Continuez de longer la haie en allant tout droit à la prochaine intersection, puis vous devriez vous trouver bientôt dans le coin supérieur gauche du labyrinthe. Continuez de progresser le long de la haie jusqu'à atteindre la prochaine intersection et prendre à gauche. Vous aurez bientôt le choix entre aller tout droit ou à droite. Allez donc à droite, vous faites face à une nouvelle intersection qui vous propose trois chemins différents. Choisissez la gauche, puis prenez tout de suite à droite. En suivant ce chemin, prenez à gauche à la prochaine intersection (car sur la droite vous voyez rapidement qu'il s'agit d'un cul-de-sac) et vous parviendrez enfin à atteindre le centre du jardin, dont l'entrée se trouvera sur votre droite.

Contournez donc la grande fontaine pour aller récupérer le grappin de l'autre côté. Sur votre gauche, vous voyez un grand levier au sol, puis à droite un anneau noir sur lequel vous devez utiliser votre grappin en appuyant sur la touche carré pour l'accrocher, et sur triangle pour tirer. Vous découvrez alors un mécanisme auquel il manque un engrenage. Insérez celui que vous aviez trouvé tout à l'heure en haut du tas de caisses. Vous pouvez maintenant aller tirer le levier, mais il semble ne rien se produire. Ceci est normal à vrai dire, car il vous faudra utiliser la flèche d'or trouvée derrière la cheminée. Pour le moment, attachez le grappin à l'anneau doré du portail métallique, puis ouvrez-le pour vous retrouver à l'entrée du labyrinthe en un clin d'oeil.

Il est temps de partir à la recherche de quelques artefacts. Ainsi, un **artefact** se trouve au niveau de la croix (la seule, vous ne pouvez pas vous tromper) située en bas par rapport au plan du labyrinthe. Utilisez donc celui-ci pour vous y rendre, puis vous trouverez un autre **artefact** au pied d'une statue, à l'endroit du double rond situé en bas à droite du plan (un autre double rond se trouve quant à lui en haut à gauche). Un troisième **artefact** sera situé au niveau du carré de haies qui se trouve juste au-dessus du lieu de la fontaine où vous avez trouvé le grappin (représenté sur le plan par un petit rectangle entouré de quatre ronds à chaque coin du carré).

Retournez ensuite dans le hall du château en reprenant le chemin inverse. Une fois de retour, allez dans le bureau en prenant les escaliers centraux, puis ceux de gauche et la première porte qui se présente à vous. Traversez le couloir, ouvrez la porte au bout de celui-ci et vous voici arrivé. Placez-vous légèrement à distance du lustre, envoyez votre grappin sur celui-ci, puis tirez. Une porte secrète s'ouvre alors et vous trouvez un nouvel **artefact**. Retournez ensuite dans le hall pour rejoindre la salle de sport.

Pour atteindre la pièce, placez-vous à l'étage inférieur, en face des escaliers centraux, puis ouvrez la porte de droite. Poursuivez dans ce couloir pour atteindre une cour avec une fontaine en son centre. Vous apercevez tout droit la salle de sport qui est ouverte. Rendez-vous y.

Il est temps de faire un peu d'exercice, et vous avez dans cette pièce différents boutons à activer pour récolter quelques objets. Ainsi, commencez par vous rendre au niveau du tapis numéro 3 qui se trouve au fond de la pièce, en vous servant de celui-ci pour atteindre le pilier rocheux en face de vous.
Une fois que Lara est agrippée, poussez le stick vers le haut puis sautez pour atteindre la deuxième hauteur du pilier. Une fois à ce niveau, longez le pilier sur la gauche puis sautez à nouveau vers le haut pour vous agripper à la troisième hauteur du pilier. À partir de là, l'exercice va s'avérer un peu plus compliqué. En effet, il vous faut accomplir un saut arrière, en dirigeant le stick vers le bas puis en appuyant sur croix, puis tout de suite après appuyer sur carré pour lancer le grappin. Celui-ci va s'accrocher à l'anneau noir et Lara va alors pouvoir courir contre la paroi. Lorsqu'elle arrive à son point culminant, déclenchez un saut afin qu'elle s'agrippe sur le rebord de la paroi rocheuse et de cette pièce. Si la manoeuvre est réussie, vous devriez vous trouver juste au-dessus de l'alcôve dans laquelle un bouton est à activer. Ne vous laissez pas tomber tout de suite, car vous allez glisser sur une paroi inclinée et il vous faudra tout recommencer. Longez plutôt le rebord vers la gauche, puis appuyez sur rond pour le lâcher lorsque vous apercevrez un petit rebord à vos pieds. Une fois agrippé à celui-ci, longez-le sur la droite, puis sautez en direction de l'alcôve. Le fait d'actionner le bouton fait pivoter une barre en hauteur. Redescendez maintenant au sol.

De retour sur le tapis numéro 3, sautez à nouveau en direction du pilier de pierre, puis une fois agrippé au deuxième niveau, longez le rebord sur la droite. Faites un saut pour atteindre le troisième niveau. De là, sautez en arrière pour atteindre le pilier dans le coin de la pièce. Longez le rebord sur la droite pour vous retrouver sur une petite corniche en métal. De celle-ci, faites un saut sur la droite pour en atteindre une autre. Maintenant, appuyez sur rond pour vous laisser tomber et vous agripper automatiquement à la corniche du dessous. À partir de celle-ci, il vous faut vous diriger vers la droite, puis également à droite du pilier de pierre. Vous devez maintenant répéter la même opération que précédemment, en accomplissant un saut arrière, puis en lançant votre grappin et en sautant à nouveau une fois arrivé au point culminant du balancement. Vous atterrissez ainsi sur un nouveau pilier de pierre qu'il faudra longer sur la droite pour aller jusqu'à l'extrémité du rebord et ainsi accomplir un saut arrière dans le but d'attraper la barre métallique. Celle-ci va pivoter automatiquement, ce qui vous permet finalement d'atteindre l'alcôve dans laquelle vous récupérez une trousse de soins et où vous activerez un deuxième bouton. Ceci a pour effet de faire pivoter une nouvelle barre. Pour descendre sans encombre, sautez à droite de l'alcôve pour vous agripper aux prises de couleur verte et ainsi descendre sans danger.

Rendez-vous maintenant sur le tapis incliné numéro 1 et servez-vous de celui-ci pour atteindre une barre rotative, puis appuyez immédiatement sur le bouton de saut dès que vous la touchez pour atteindre la deuxième barre rotative. De celle-ci, sautez sur la petite corniche métallique située en face de vous. Sautez ensuite sur les prises vertes sur votre droite, puis grimpez. Effectuez maintenant un saut arrière (en appuyant simplement sur croix dans ce cas) pour atteindre l'alcôve et ramasser d'une part un kit de premiers secours, puis d'autre part actionner le bouton. Pour descendre sans vous faire bobo, agrippez-vous à l'extrémité de l'alcôve, puis tombez jusqu'à la petite corniche du dessous avec rond. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour vous retrouver au sol.

Il est temps d'aller récupérer la clé à molette. Pour ce faire, rejoignez à nouveau le tapis numéro 3 dans le but de grimper une fois de plus le pilier rocheux, d'aller à droite de celui-ci arrivé au deuxième niveau, de grimper encore un niveau, puis faire un saut en arrière pour vous retrouver sur le pilier du coin. Longez celui-ci sur la droite et faites de même sur la petite corniche qui le succède. De cette corniche, sautez à droite pour en atteindre une seconde puis, de celle-ci, faites un saut en arrière pour attraper la barre horizontale. Prenez de l'élan pour sauter sur la suivante, placez-vous dans l'axe du pilier bleu puis jetez-vous dessus pour que Lara s'y accroche automatiquement. Tournez-vous dans l'axe du pilier bleu de gauche et appuyez simplement sur croix pour l'atteindre. Placez-vous également dans l'axe du poteau dont l'extrémité est plate mais très étroite, appuyez sur croix, puis Lara atterrira dessus

automatiquement. Sautez maintenant sur le pilier identique qui se trouve à gauche et enfin atteignez la plate-forme métallique sur laquelle se trouve la clé à molette.

À partir de cette plate-forme, observez sur votre droite pour repérer deux alcôves où dans chacune d'elles se trouve un artefact.
Allons d'abord attraper celui de gauche. Prenez le peu d'élan disponible pour vous jeter vers la paroi rocheuse située entre les deux alcôves, puis une fois le rebord attrapé, appuyez rapidement sur triangle pour agripper votre deuxième main. Longez maintenant au maximum sur la gauche, puis faites un saut arrière en direction de l'alcôve. Vous devriez atteindre cette dernière et récupérer ainsi l'**artefact**.

L'artefact de l'alcôve de droite, quant à lui, sera un peu plus difficile à attraper. Repartez du tapis numéro 3, grimpez au deuxième niveau du pilier rocheux, longez cette fois sur la gauche et sautez pour atteindre le rebord du troisième niveau. Accomplissez un saut en arrière puis utilisez rapidement votre grappin. Arrivé au point culminant, ne sautez pas vers la gauche comme tout à l'heure, mais dirigez le stick vers le bas puis sautez de manière à atteindre la plate-forme inclinée qui sera dos à vous. Dès que vous l'atteignez, vous allez glisser, donc sautez rapidement sur l'autre plate-forme inclinée qui se trouve en face, contre le mur, puis sautez rapidement une nouvelle fois pour atteindre la barre horizontale. Vous n'avez plus qu'à vous tourner en restant accroché à celle-ci, prendre votre élan et rejoindre la corniche qui contient l'**artefact**.

Retournez maintenant dans le hall principal pour ouvrir la pompe à eau. Le chemin à prendre est identique à celui qui vous mène à l'entrée du labyrinthe, c'est-à-dire en empruntant la porte située à gauche des escaliers centraux. Franchissez cette dernière pour descendre les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir. Vous revoici donc dans le couloir extérieur qu'il vous faut traverser jusqu'au bout cette fois, en dépassant donc l'entrée du labyrinthe qui sera sur votre gauche. Arrivé au bout de celui-ci, vous apercevrez la pompe qui est entourée d'une haie grillagée. Entrez donc par le portillon, puis placez-vous face aux commandes de la machine et appuyez sur triangle. Votre inventaire s'ouvre alors, et il vous faut sélectionner la clé à molette. Appuyez de nouveau sur triangle, puis tirez le manche de la clé complètement en arrière. L'eau se remet alors à circuler.

Regagnez le couloir extérieur pour rejoindre le hall, tout en remplissant votre seau au niveau d'une des petites fontaines encastrées dans le mur. Dans le hall, dirigez-vous vers le tas de caisses pour aller trouver celle qui possède une marque rouge et la tirer ensuite jusqu'à la plaque au sol qui ouvrira l'arrière de la cheminée, sous l'effet du poids de la caisse. Placez-vous en face du feu et utilisez votre seau d'eau pour l'éteindre et ainsi récupérer la flèche décorative.

Reste maintenant à trouver l'arc. Passez donc la porte située entre les caisses et la cheminée, progressez dans ce nouveau couloir pour aller ouvrir la porte au bout. Vous voici dans une salle qui contient différents échafaudages et une benne à ordures. Face à vous, une sorte de poulie en bois maintient une planche inclinée. Un viseur rouge doit d'ailleurs apparaître sur celle-ci, ce qui signifie qu'il vous faut tirer dessus. Cela a pour effet de faire pivoter la planche. À droite de l'entrée, vous apercevez une statue d'Athéna sur laquelle il faudra utiliser votre grappin afin de faire descendre sa lance jusqu'à ce qu'elle soit positionnée horizontalement. Allez ensuite tirer la benne rouge pour la placer entre les deux échafaudages, car la longue poutre qui dépasse de la benne pourra vous servir à cet endroit dans quelques instants.

Dirigez-vous maintenant vers le fond de la pièce, à droite, pour vous placer sur le petit tas de caisses. Sautez ensuite pour atteindre la perche horizontale jaune et noire. Prenez votre élan puis lancez-vous en direction du balcon, et Lara s'agrippera au bas de celui-ci. Longez-le entièrement sur la droite puis faites un saut arrière afin de vous accrocher à une structure où des planches de bois sont grossièrement clouées. Contournez celle-ci entièrement vers la droite afin de faire un nouveau saut arrière et atteindre la lance que vous aviez inclinée horizontalement. Prenez votre élan, puis jetez-vous en avant pour enfin atteindre le niveau supérieur de la pièce.

Vous voici donc sur le balcon, et il vous faut tirer le chariot de poutres métalliques jusqu'au socle vide, là où il devrait y avoir une statue comme c'est le cas pour le socle de gauche. Repérez la poutre inclinée en biais, puis faites pivoter le chariot de poutres de telle manière que celles-ci soient dans l'axe du dessin au sol. Faites de même pour la statue, afin que la lance soit elle aussi dans l'axe du dessin. Cela devrait faire apparaître un panneau secret au centre, sur lequel il vous faut tirer. Ceci déclenchera le mécanisme d'une grille située sous l'eau, ce qui nous sera utile plus tard.

Toujours sur le balcon, poursuivez maintenant sur la droite, derrière les caisses, où vous trouverez une nouvelle attache

en bois sur laquelle il vous faut tirer. Cela a pour effet de détacher une des cordes qui retient la statue de l'archer. Juste à côté, emparez-vous de la trousse de soins. Il nous faut trouver l'endroit où est attachée la deuxième corde. Regagnez la lance que vous aviez inclinée horizontalement pour sauter vers la colonne aux planches clouées, puis la longer vers la gauche jusqu'à son centre, de sorte à vous retrouver dos à l'échafaudage. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous agripper à celui-ci. Une fois debout, courez pour sauter sur l'extrémité de la perche qui dépasse de la benne, puis faites un nouveau saut pour atteindre l'échafaudage d'en face. Allez au fond de celui-ci, puis sautez sur la droite en déclenchant votre grappin lorsque vous êtes au point culminant de votre saut. Cela permet à Lara de courir le long du mur, puis également au point culminant du balancement, effectuez un nouveau saut pour vous retrouver sur un nouvel échafaudage.

Avancez ensuite pour atteindre le balcon et croiser ainsi une statue de cheval, puis celle d'Atlas. Avancez jusqu'aux caisses pour trouver derrière elles un nouveau point d'attache à détruire. Récupérez également le kit de premiers secours. Il reste une corde à détacher.

Placez-vous maintenant face à la statue d'Atlas, quelques mètres devant, au niveau de la troisième marche. Lancez alors votre grappin puis tirez-le vers vous afin d'incliner la statue et faire rouler le globe jusqu'au socle amovible. Cela a pour effet d'ouvrir une seconde grille sous l'eau. Rebroussez maintenant chemin sur l'échafaudage sur lequel vous aviez atterri grâce au grappin. Placez-vous à côté de la caisse sur laquelle sont collées des étiquettes rouges, de sorte à être en face de la planche amovible dont vous avez coupé la corde en entrant dans cette grande pièce. Placez-vous dans l'axe de celle-ci, car il va vous falloir sauter dessus. Une fois sur celle-ci, attendez qu'elle soit suffisamment inclinée pour que vous puissiez sauter en avant et vous agripper sur la plus haute des trois planches clouées. L'exercice pourra s'avérer assez éreintant à cause de la vue de la caméra. Aussi, positionnez celle-ci au mieux avant de sauter sur la planche amovible. Une fois agrippé sur le rebord de la plus haute des trois planches, longez-le sur la droite pour contourner le coin (et ainsi avoir le dos face à l'entrée de la pièce), puis maintenant il vous faut effectuer un saut arrière un peu à l'aveuglette. Inclinez donc le stick vers le bas, puis sautez, et Lara devrait s'agripper automatiquement à une nouvelle planche. Placez-vous au centre de celle-ci pour effectuer un saut arrière de sorte à atterrir sur le petit balcon, là où se trouve le point d'attache de la dernière corde. Une fois que vous tirez dessus, la statue de l'archer tombe et brise le plancher, ce qui découvre l'entrée d'un point d'eau. Retournez au sol pour aller chercher l'arc au fond de l'eau (plongez en appuyant sur rond et remontez en appuyant sur croix).

Puisque vous avez ouvert les deux grilles au fond de l'eau, repérez l'entrée du tunnel sous l'eau, près de la statue brisée, pour aller nager rapidement vers le huitième et dernier **artefact**. Non loin derrière l'artefact, vous trouvez un levier sur le côté droit. Appuyez sur triangle pour tirer celui-ci et ouvrir l'accès sur votre gauche. L'eau pénètre ainsi jusqu'à la salle de sport. Rejoignez donc cet endroit, puis regagnez le hall principal.

Il vous faut maintenant rejoindre le centre du labyrinthe, là où vous aviez trouvé le grappin. Sautez sur la fontaine pour vous placer face à la statue de l'archer. Vous repérez à droite et à gauche l'emplacement de deux cercles au sol, sur lesquels sont représentés respectivement un arc et une flèche. Placez-vous donc sur celui de l'arc, puis appuyez sur triangle et sélectionnez l'arc dans votre inventaire. Faites de même à gauche pour la flèche, puis lorsque les deux objets seront placés, descendez tirer le levier. L'archer tire alors sa flèche sur la statue de droite et un objet va tomber au pied de celle-ci. Allez bien sûr le récupérer : il s'agit d'un cylindre pour boîte à musique. Retour dans le grand hall.

Face aux escaliers centraux, montez ces derniers puis prenez ceux de droite. Allez au bout du balcon pour prendre la porte sur votre gauche. Allez au bout du couloir en angle droit, jusqu'à la porte où il semble manquer quelque chose. Approchez-vous pour appuyer sur triangle et ouvrir l'inventaire. Sélectionnez le cylindre puis validez. Une musique se fait entendre et la porte se déverrouille.
Derrière celle-ci apparaîtront tout d'abord vos statistiques de fin de niveau, puis vous pourrez observer les différents objets de la salle de musique, comme notamment écouter vos morceaux débloqués sur la chaîne stéréo. Ainsi se termine le niveau du manoir des Croft.

Le Pérou

1ère partie - Les Cavernes (3 artefacts, 1 relique)

Suite à la séquence d'introduction, vous voici arrivé au Pérou. Puisque la passerelle que vient de franchir votre accompagnateur s'est brisée, vous devez trouver un autre passage. Il s'agit d'aller derrière ce pilier rocheux auquel sont suspendus les restes de la passerelle, puis de vous lancer à l'aide d'un saut contre le rebord de la paroi. Longez celui-ci vers la droite en effectuant un saut dans la même direction afin d'éviter le trou dans le mur. Continuez alors de longer sur la droite, puis faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, sautez sur la droite (si vous faisiez face au rebord sur lequel vous étiez accroché) pour continuer à grimper la montagne. Sautez donc en direction du mur pour atteindre un premier rebord, puis sautez à nouveau pour en atteindre un second un peu plus haut.

Vous atteignez une nouvelle plate-forme et il vous faut sauter sur la gauche en utilisant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre le point d'arrivée de la passerelle détruite. Montez maintenant les escaliers et avancez jusqu'aux portes des cavernes. Vous pouvez parler à votre guide qui vous dit ne pas savoir comment ouvrir les portes, mais que vous pouvez contourner l'entrée par la gauche. Montez donc par ce côté pour bientôt vous trouver en haut à gauche des portes, et sauter pour atteindre la plate-forme de droite à l'aide du grappin. De cet endroit, sautez vers le rebord sur la gauche, puis un second plus étroit en hauteur. Sautez enfin à partir de celui-ci pour atteindre une nouvelle plate-forme au niveau de laquelle vous trouverez un bouton à actionner en appuyant sur triangle. Une séquence se déclenche alors.

Vous voici donc à l'entrée des cavernes. Avancez tout droit pour bientôt déclencher un piège, où des flèches seront lancées à partir du côté des murs. Passez donc ce couloir en évitant de vous faire toucher, puis dirigez-vous vers la droite. Montez les escaliers sur la droite, prenez votre élan puis sautez pour atteindre l'autre partie du pont de bois. Continuez d'avancer par la gauche et prenez votre élan pour sauter sur une autre plate-forme de bois. Vous avez le choix entre aller à gauche grâce au rebord, ou bien vous occuper d'aller trouver le premier artefact du niveau. Celui-ci se trouve derrière vous, au-dessus de la plate-forme de bois sur laquelle vous venez d'atterrir. Sautez donc pour atteindre une petite plate-forme rocheuse, puis sautez une fois encore et progressez le long de ce chemin enneigé. Vous avez dû effectuer encore un saut avant de passer sous un petit pont rocheux, puis encore un qui vous fait finalement atterrir sur une nouvelle petite plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, vous pouvez apercevoir l'artefact quelques mètres devant. Il va vous falloir vous laisser glisser légèrement puis accomplir un dernier saut en avant et atteindre le rebord d'en face. Après avoir récupéré l'**artefact**, retournez sur la plate-forme de bois où vous aviez la possibilité de tourner à gauche en utilisant le rebord. Une fois accrochée à celui-ci, longez-le sur la gauche, contournez le coin, sautez vers la gauche pour éviter la partie du rebord brisée, puis regagnez la terre ferme.

Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous faire assaillir par trois chauves-souris juste avant l'intersection. Débarrassez-vous en, en leur tirant dessus tout en reculant. Empruntez ensuite le passage de gauche pour trouver sur la droite un mur de pierres dont le rebord est trop haut pour que Lara puisse l'atteindre directement. Utilisez alors le petit rocher sur le côté droit, peu avant le mur. Sautez en direction de celui-ci pour vous agripper au rebord. Progressez sur la gauche pour trouver enfin une trousse de soins.

Revenez maintenant à l'intersection pour prendre cette fois-ci l'autre passage. Suivez l'unique chemin possible pour bientôt vous faire attaquer par trois nouvelles chauves-souris. Progressez en avant, puis laissez-vous glisser au niveau inférieur de cet endroit. Faites attention à d'autres chauves-souris, puis allez trouver le deuxième **artefact** qui est situé en hauteur. À droite de la pente que vous venez de dévaler, il vous est possible de remonter en utilisant les différents rebords de la caverne. Ainsi, après avoir atteint le rebord d'une première petite plate-forme carrée, agrippez-vous sur le rebord un peu plus en hauteur, puis sautez à nouveau pour atteindre le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour atteindre l'étroit rebord de gauche. Longez celui-ci puis sautez en hauteur pour atteindre celui du dessus et continuer sur la gauche. Un dernier rebord est à atteindre à l'aide d'un saut vers la gauche, et vous revoici à l'entrée de cette caverne, au niveau de la pente que vous aviez dévalée.

Placez-vous au bord de celle-ci en faisant attention à ne pas glisser, et vous pourrez observer un anneau au plafond. Laissez-vous glisser quelques centimètres le long de la pente, puis effectuez maintenant un saut en avant et lancez votre grappin. Lorsque vous êtes accroché à l'anneau, appuyez sur triangle tout en ayant le stick vers le haut afin de grimper le long de la corde, comme indiqué à l'écran. Laissez-vous assez de corde afin de pouvoir vous balancer et sauter vers le rebord d'en face, recouvert de lierre grimpant. Longez celui-ci vers la gauche pour atteindre le second un peu plus en hauteur. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous agripper au rebord qui est dos à vous. D'ici, vous pouvez apercevoir sur votre droite, un peu plus bas, l'**artefact** à atteindre. Longez donc le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis appuyez sur rond pour vous laisser tomber au niveau du petit rebord du dessous. Contournez le coin de celui-ci vers la droite pour maintenant être dos à l'artefact. Arrivé à l'extrémité droite, effectuez un

saut en arrière pour arriver sur la plate-forme où se trouve l'**artefact**.

Du bord, avancez encore un peu pour que Lara s'y agrippe, puis appuyez sur rond afin de vous laisser tomber vers le bord du dessous. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour atteindre la terre ferme. De nouvelles chauves-souris viendront peut-être vous attaquer, donc restez sur vos gardes. Rejoignez maintenant la porte de pierre en contrebas, puis ouvrez celle-ci à l'aide du levier de gauche.

Descendez le long des escaliers, puis après le point de passage, progressez dans cette cave sur le rebord de droite. Arrivé au bout de celui-ci et avant de grimper le petit muret, des loups feront leur apparition au niveau inférieur. Tirez-leur dessus de là où vous vous trouvez si cela est possible, sinon, franchissez la passerelle pour que cette dernière se brise et vous fasse tomber de toute façon à hauteur des loups. Utilisez les roulades et autres changements de position tout en leur tirant dessus, puis une fois que vous en êtes venu à bout, allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve à droite du bout de passerelle brisée que vous n'avez pu atteindre. Remontez le long de celui-ci à l'aide de sauts, puis vous atteignez enfin l'autre côté de cette cave. Montez ensuite le mur sur la droite grâce aux rebords, puis observez l'alcôve située quelques mètres en face de ce mur. Un kit de soins s'y trouve et il vous faut utiliser les différents rebords sur les deux piliers de devant pour aller le récupérer.

Ainsi, sautez en direction du rebord du premier pilier, contournez-le puis atteignez le rebord du dessus. À partir de celui-ci, faites un saut arrière pour atterrir sur le rebord du deuxième pilier. Contournez-le également et il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut arrière pour atteindre l'alcôve ainsi que le kit de premiers secours. Revenez au-dessus du mur pour franchir une nouvelle passerelle sur la droite.

Après la passerelle, prenez obligatoirement à gauche, puis à droite après avoir grimpé grâce au rebord. Vous voyez une corde face à vous à laquelle il faut vous agripper. Avant de rejoindre l'autre côté qui se trouve en face de vous, regardez sur votre gauche l'alcôve dans laquelle se trouve une trousse de soins. Effectuez des mouvements de balancement puis lorsque vous le sentez, sautez en direction de l'alcôve. Attention, car un ours vous attend en bas si vous ratez la manipulation.

Il est temps de vous occuper de l'ours. Sortez vos armes puis tirez-lui dessus tout en tournant autour et en effectuant de temps à autre quelques plongeons. Après avoir reçu une vingtaine de balles, l'animal s'effondrera. Ne remontez pas à l'étage supérieur, mais empruntez plutôt le petit tunnel au bout duquel vous trouverez un levier qui actionnera la porte de pierre, et vous pourrez ainsi accéder au troisième et dernier **artefact** de ce niveau. Étant donné que la porte s'est refermée, regagnez l'endroit en passant par les passerelles.

Atteignez maintenant l'autre côté de la pièce grâce à la corde. Descendez le long des escaliers puis progressez tout droit sur une autre série d'escaliers, et tournez-vous vers la droite. Prenez maintenant votre élan puis effectuez un saut en direction de la perche horizontale. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté du couloir, puis grimpez par la droite pour monter quelques marches et vous diriger sur la gauche.

Vous voici face à un long couloir au bout duquel se trouve une grande porte et dont le franchissement est piégé par des flèches. Évitez celles-ci sans trop de problèmes pour vous retrouver face à cette porte et vous placer sur l'interrupteur carré au sol.
Cela produit un effet, mais la porte ne s'ouvre pas. Dirigez-vous alors à gauche de la porte puis grimpez le long de trois rebords. De nouveau sur la terre ferme, vous entendez le hurlement d'un loup, donc restez sur vos gardes, car celui-ci viendra vous attaquer par la gauche. C'est d'ailleurs par là qu'il vous faut passer, puis après l'accès étroit maintenu par des poutres en bois, allez au fond à gauche et vous apercevrez trois perches qui dépassent du mur. Jetez-vous sur la première, puis sautez en direction de deux autres pour atteindre finalement l'autre côté de la pièce. Préparez-vous car deux loups viendront vous assaillir. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, allez jusqu'au bout du couloir à gauche, puis vous verrez un premier rebord recouvert de végétation. Agrippez-vous à celui-ci pour atteindre celui du dessus, puis effectuez un saut en arrière afin d'attraper la perche. Lorsque celle-ci aura tourné à 90°, jetez-vous sur la grosse structure en face de vous pour vous y accrocher, et laissez-la descendre entièrement sous l'effet de votre poids.

Redescendez maintenant rapidement en face de la grande porte pour remonter une nouvelle fois par les rebords de gauche. Après avoir atteint le troisième, foncez tout droit au lieu d'aller à gauche, puis sautez sur un nouveau rebord, et agrippez-vous enfin sur le petit bout de rebord un peu plus haut. Longez-le entièrement sur la droite, puis jetez-vous sur

la grosse structure qui va elle aussi descendre sous l'effet de votre poids. Une fois ceci effectué, replacez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir enfin cette grande porte. Voici donc l'entrée de Vilcabamba. Si vous voulez récupérer votre première relique, ne franchissez pas la porte tout de suite, mais revenez au niveau de la perche qui a pivoté à 90 degrés, ce qui vous avait permis de faire descendre le poids de droite. Lorsque vous sautez pour atteindre la perche, n'attendez pas que celle-ci ait complètement pivoté, mais appuyez plutôt rapidement sur croix pour effectuer un saut en direction d'un rebord du mur. Si l'opération échoue, vous risquez de vous blesser fortement. Encore une fois, la caméra ici n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Une fois agrippé au rebord, longez celui-ci sur la gauche pour sauter vers la perche que vous apercevez encore plus à gauche. Sautez vers le petit rebord qui vous fait face, puis montez encore plus haut sur le plus grand rebord au-dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour atteindre la seconde perche en hauteur, et il ne vous reste plus qu'à sauter vers un rebord et gagner la plate-forme où est posée la **relique** : Flacon en forme d'orque. Redescendez sans vous blesser puis franchissez les portes pour atteindre Vilcabamba.

2ème partie - La Cité de Vilcabamba (1 artefact, 0 relique)

En montant les marches qui mènent à la ville, vous serez attaqué par un ours. L'attaque en pleine tête est déconseillée, étant donné la position dans laquelle vous vous trouvez. Tirez un maximum de balles à distance et utilisez les sauts de côté et autres plongeons pour esquiver les charges de la bête.

Après avoir franchi les marches, progressez dans le petit couloir sinueux pour finalement arriver au niveau des colonnes. Placez la caméra dans la bonne position, puis sautez en direction de la première colonne pour que Lara s'y agrippe. Étant donné que la prochaine colonne est trop éloignée, la seule voie possible est de descendre tout en bas. Vous trouvez ainsi un kit de premiers secours derrière le petit pan de mur brisé. Avancez en direction de la deuxième colonne, puis arrêtez-vous aux deux tiers du chemin pour observer sur le mur de droite un rebord auquel il faut vous accrocher. Sautez ensuite en direction du rebord suivant, sur la gauche, puis bondissez enfin un peu plus haut pour atteindre un rebord au-dessus. À partir de celui-ci, vous pouvez atteindre la colonne en effectuant un saut arrière. Grimpez maintenant assez haut le long de celle-ci, afin de pouvoir atterrir de l'autre côté à la suite d'un saut.

Vous voici arrivé à la cité de Vilcabamba. Descendez maintenant les quelques séries d'escaliers pour finalement atteindre le niveau inférieur et vous battre contre deux loups. Allez ensuite sur la gauche pour descendre encore quelques marches et arriver sur une place où se trouve une petite cascade qui aboutit dans un bassin au centre et où un ours vous attend.

Explorez les lieux quelques instants pour vous rendre compte que la porte de sortie nécessite une clé à insérer dans la serrure de droite. Les petites huttes étant sans intérêt, la seule issue possible se révèle être le fond du bassin. Plongez donc à l'intérieur de celui-ci en faisant face à la porte verrouillée, pour ainsi vous diriger dans un tunnel qui aboutira à un levier à tirer (vous pouvez nager plus vite en appuyant sur triangle), ce qui ouvrira une trappe au-dessus de vous.

Une fois sorti de l'eau, n'empruntez pas les escaliers de bois, mais allez plutôt tirer le levier sur le mur de gauche, ce qui ouvre une des portes des huttes et vous permet de revenir sur la place du bassin. Retournez maintenant dans la hutte pour prendre l'escalier de bois. Prenez ensuite de l'élan pour sauter de la fenêtre jusqu'à celle d'en face. À partir de là, si vous désirez atteindre le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve d'en face, courez rapidement sur les planches de bois avant que celles-ci ne s'effondrent, puis sautez en avant. Si vous échouez, vous pouvez toutefois vous emparer de l'objet en tirant la cage au sol afin de pouvoir la placer dessous et vous aider de celle-ci pour atteindre l'alcôve.

Passez maintenant sous l'endroit étroit qui était dissimulé par la cage, pour trouver d'une part vos premières munitions de fusil à pompe, ainsi que la clé du village sur votre gauche.

De retour au niveau de la cage, déplacez-la jusqu'à la positionner deux mètres devant les deux marches au niveau desquelles se trouvaient les munitions du fusil à pompe. Vous pouvez ainsi atteindre l'étage supérieur en sautant sur la cage et en vous agrippant aux poutres. Vous trouvez alors sur la gauche un kit de premiers secours ainsi que de nouvelles munitions. Redescendez puis repassez le petit couloir étroit dans lequel se trouvait la cage à l'origine, puis tirez sur la large porte en bois qui se trouvera sur votre droite.

Vous revoici donc sur la place du bassin, et il ne vous reste plus qu'à aller insérer la clé dans la serrure, en appuyant sur

triangle et en la sélectionnant dans votre inventaire pour l'utiliser.

La porte une fois ouverte, vous entendez tout de suite des hurlements de loups. N'allez pas plus loin pour le moment, mais revenez plutôt en arrière (occupez-vous bien sûr des loups avant si ils vous ont repéré) pour chercher la cage et aller la placer à proximité de la colonne qui se trouvera dans un coin, sur la droite de la place par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.

Grimpez le long de celle-ci, puis faites un saut arrière pour atteindre le rebord et ainsi vous tenir debout sur une petite plate-forme. Avant de sauter vers la perche horizontale, occupez-vous de deux chauves-souris qui vous foncent dessus. Attrapez alors la perche, puis sautez sur la prochaine plate-forme. Vous repérez maintenant un anneau au plafond. Il vous faut donc sauter puis lancer votre grappin pour atteindre l'étroit rebord d'en face après vous être suffisamment balancé d'avant en arrière. Lorsque vous avez l'élan suffisant, jetez-vous vers le rebord puis appuyez rapidement sur triangle afin que Lara accroche sa deuxième main. Longez maintenant le rebord sur la gauche pour sauter vers une première perche, puis une deuxième, et vous atteindrez un des points de chute de la cascade, où se trouvera l'unique **artefact** de cette deuxième partie. Soyez vigilant car des chauves-souris rôdent. Redescendez maintenant au niveau de la porte que vous avez déverrouillée.

Avancez, abattez les loups si ce n'est pas déjà fait, puis vous atteignez une grande place au bout de laquelle une nouvelle grande porte est à déverrouiller. De part et d'autre de celle-ci, se trouvent des portes. Empruntez celle de gauche. Contournez le bassin en passant par les côtés de la pièce, puis une fois arrivé au bout du deuxième rebord, accomplissez un saut arrière pour atteindre la sortie de la salle derrière vous. Étant donné la longueur du saut, appuyez rapidement sur triangle pour que Lara se rétablisse et reste agrippée. Continuez alors votre progression dans ce couloir qui monte et tourne jusqu'à aboutir aux hauteurs de la pièce. Faites attention aux chauves-souris, prenez votre élan et sautez pour atteindre l'autre côté. Vous vous trouvez maintenant au niveau du mécanisme de verrouillage de cette grande porte. Face à vous, une petite planche de bois horizontale est accrochée au pilier. Sautez en direction de celle-ci, puis votre élan va permettre au pilier d'effectuer une rotation, ce qui déverrouillera le côté gauche de la porte. Redescendez maintenant pour aller emprunter la porte de droite.

Vous atteignez également une pièce qui contient un grand bassin. Allez donc au fond de celui-ci pour récupérer un kit de premiers secours au centre. Remontez maintenant à la surface, puis contournez la pièce en passant par les escaliers. Prenez votre élan pour aller atteindre le petit rebord dans le coin, sautez en hauteur pour vous agripper à un nouveau rebord, puis une fois à l'extrême gauche de celui-ci, effectuez un nouveau saut pour atteindre un troisième rebord plus haut. Arrivé à l'extrémité gauche de celui-ci, jetez-vous vers le rebord situé sur le mur suivant, un peu plus bas.
Longez à gauche et vous atteignez finalement la terre ferme. Après la série de couloirs qui montent, préparez-vous à tirer sur un couple de chauves-souris, puis faites le grand saut pour atteindre l'autre côté. De la même manière que précédemment, sautez en direction de la palette de bois afin de faire tourner le pilier et ainsi déverrouiller le côté droit de la grande porte.

Allez donc franchir celle-ci, passez le couloir sinueux, puis une fois au bout de celui-ci, sautez en avant pour atteindre le haut de la petite pente. Laissez-vous glisser légèrement le long de celle-ci, puis sautez pour atteindre la perche. Appuyez vite sur triangle si Lara n'est pas fermement agrippée. Vous pouvez lâcher la perche pour vous retrouver au sol et ainsi ramasser les munitions après vous être débarrassé du loup. Dans ce cas, vous aurez besoin de la cage à proximité et de placer celle-ci dans le coin à gauche de la pente, pour pouvoir atteindre un premier rebord, puis la terre ferme un peu plus haut. Recommencez alors l'exercice pour atteindre la perche et aller tout droit en vous jetant de celle-ci vers la plate-forme d'en face. Allez en avant pour sauter sur l'extrémité de la colonne et effectuer tout de suite un nouveau saut qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Continuez donc vers la gauche, et vous voici devant un nouveau trou.

Sautez tout droit en direction du rebord, puis laissez-vous tomber au fond du trou. Avancez jusqu'à la colonne pour repérer un morceau de pierre plat derrière elle et vous en servir pour vous agripper au rebord un peu plus haut. Longez celui-ci vers la droite de manière à vous trouver dos à la perche et effectuez un saut arrière pour l'attraper. Prenez votre élan pour atteindre le rebord du mur d'en face, puis sautez vers celui qui se trouve plus haut afin d'attraper finalement le bord d'une plate-forme piégée par des flèches. Repérez donc le rythme de ces dernières pour vous relever au bon moment, tournez-vous, puis courez pour sauter sur l'extrémité de la colonne (en évitant à nouveau les flèches) et

effectuez un nouveau saut tout de suite après, et vous voici arrivé de l'autre côté. Poursuivez maintenant le long grand couloir sinueux, et vous atteindrez bientôt la vallée perdue.

3ème partie - La Vallée Perdue (2 artefacts, 1 relique)

Avancez tout droit pour pénétrer dans la vallée perdue. Descendez les marches pour vous faire attaquer par deux loups. À gauche du bassin, vous trouvez un engrenage. Plongez maintenant dans l'eau pour emprunter un tunnel qui passe sous l'endroit où vous aviez combattu les loups. Progressez au bout de celui-ci pour ramasser un kit de premiers secours. Revenez maintenant au bord du grand bassin, pour aller sur la gauche, montez sur les deux rochers et courez sur la corniche pour atteindre un premier rebord, puis un deuxième plus haut, lequel vous longerez par la gauche, pour atteindre une plate-forme où sont posées des munitions.

Plongez maintenant dans le bassin pour aller emprunter l'échelle qui se trouve à droite de celui-ci. Une fois arrivé en haut, insérez l'engrenage sur le mécanisme, à droite du levier, puis tirez ce dernier. Il va ensuite s'en suivre un passage avec des perches mobiles. Attrapez donc la première sur la droite, puis au moment opportun, sautez vers la deuxième. Enfin, trouvez le bon timing et l'élan suffisant pour atteindre l'échelle suivante un peu plus loin. Ne vous souciez pas du levier, mais longez plutôt le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis sautez pour atteindre le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur une parcelle de bois. À partir de celle-ci, tournez-vous pour ressauter sur le même mur, mais en direction d'un rebord un peu plus en haut à droite. Continuez donc de longer sur la droite, puis arrivé à l'extrémité du rebord, ne sautez pas tout de suite vers celui du dessus, mais laissez-vous plutôt tomber pour atteindre une petite ouverture dans le mur (soyez vigilant car Lara risque de ne pas s'y accrocher fermement, donc vous devrez rapidement appuyer sur triangle pour la stabiliser). Vous récupérez une trousse de soins à l'intérieur de cette alcôve. À partir de là, vous ne pouvez plus ressortir par là où vous êtes entré. Il vous faut vous laisser glisser dans le tunnel et vous vous retrouverez tout en bas.

Répétez alors les manoeuvres jusqu'à atteindre à nouveau l'extrémité du rebord que vous aviez lâché pour rejoindre l'alcôve, mais sautez plutôt en direction du rebord du dessus. Placez ensuite la caméra dans l'axe de la corde pour vous accrocher à celle-ci. Une fois accroché, pivotez à 90° sur la gauche, puis balancez-vous d'avant en arrière pour atteindre un nouveau rebord, en ayant pris soin de vous trouver bien dans l'axe.
Longez ensuite sur la droite, puis passé le coin, jetez-vous sur le rebord au-dessus de l'entrée pour finalement vous laisser tomber sur la plate-forme de bois. Cela a pour effet de faire chuter une grande échelle sur la droite, qui se brisera en tombant, ne laissant qu'une seule perche horizontale. Ne vous souciez pas de ceci pour l'instant et pénétrez plutôt dans le tunnel.

Après avoir franchi un premier rocher et vous être glissé sous un second, un ours viendra vous assaillir. Occupez-vous en comme il se doit, puis montez par la gauche sur la structure de bois et de pierre. Tout en haut de celle-ci, vous trouverez des munitions pour un pistolet de calibre 50. Grimpez maintenant sur la première des deux colonnes (celle de gauche lorsque vous vous retournez après avoir ramassé les munitions). Déplacez la caméra qui pour une fois vous sera utile afin d'effectuer un saut arrière, pour rejoindre un premier rebord contre le mur. Sautez en hauteur pour vous agripper à un autre rebord, puis vous voici assez haut pour effectuer un nouveau saut arrière et vous retrouver ainsi sur la pointe de la colonne. Sautez directement sur la pointe de la deuxième colonne et enfin rejoignez la sortie en sautant une nouvelle fois en avant.

Après vous être laissé glisser sur la plate-forme inclinée, allez tout droit sans vous soucier des deux perches sur votre droite, ramassez les munitions en haut des marches, puis poursuivez jusqu'au bout du ponton, où vous apercevez un parcours avec deux planches inclinées. Sautez donc sur la plus haute, qui se trouve sur la droite, laissez-vous glisser un instant puis sautez en direction du rebord qui se trouvera juste devant. Une fois agrippé, sautez vers la droite sur la petite parcelle de bois pour ramasser de nouvelles munitions, puis vous lancer vers la perche horizontale. De celle-ci, atteignez le rebord d'en face, puis celui du dessus et vous retrouverez enfin la terre ferme sur la gauche.

Sautez maintenant vers le rebord situé sur la droite, puis longez-le sur la gauche. Après avoir passé le coin, continuez de longer à gauche et effectuez un saut arrière pour finalement vous agripper au rebord du mur opposé et le longer sur la droite. Essayez de longer ces rebords le plus rapidement possible en utilisant le bouton triangle, car vous allez attirer l'attention de deux chauves-souris. Vous ramassez une trousse de soins.

Ne poursuivez pas tout de suite vers la sortie de la pièce, mais tournez-vous plutôt pour remarquer un rebord situé plus bas sur le mur opposé. Jetez-vous dans sa direction et stabilisez votre prise avec triangle si besoin est. Laissez-vous tomber sur le rebord inférieur, puis déplacez la caméra pour remarquer une alcôve dans votre dos. Effectuez donc un saut arrière pour la rejoindre. À l'intérieur de celle-ci, vous ramassez une nouvelle trousse de soins. Sortez ensuite de l'alcôve pour sauter sur le rebord d'en face, puis atteindre le petit qui se trouve plus haut à droite. Agrippez-vous enfin au rebord situé encore au-dessus, longez-le vers la gauche, puis effectuez un saut arrière pour attraper un rebord et revenir à l'endroit où vous vous êtes débarrassé des chauves-souris. Gagnez maintenant la sortie de la pièce sur la droite.

Après avoir franchi le muret et avoir marché quelques pas accroupi, poursuivez dans le couloir sinueux pour finalement marcher sur une planche qui va se briser et vous faire aboutir sur une place remplie de verdure et où vous rencontrerez vos premiers dinosaures à affronter.

En effet, trois raptors vont vous foncer dessus, et il vous faudra les combattre en les contournant et en esquivant à l'aide de plongeons, tout en leur tirant dessus sans arrêt. Un deuxième trio de raptors viendra vous attaquer, puis lorsque vous vous en serez débarrassé, ce sera au tour du T-Rex d'entrer en scène. Une séquence se déclenche alors, où vous devrez rapidement appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Ainsi, il vous faudra appuyer sur le bouton rond, puis R1 et enfin croix. La bataille va alors s'engager. Pas de panique, vaincre ce monstre ne s'avérera pas tellement difficile, car il vous suffira de rester à distance tout en lui tirant dessus afin de faire augmenter sa barre de férocité. Une fois celle-ci pleine, l'animal va charger dans votre direction et vous aurez la possibilité d'effectuer un tir convergent pour atteindre l'oeil de l'animal. Répétez l'opération plusieurs fois pour finalement déclencher une dernière séquence où vous devrez appuyer tout d'abord sur rond, puis sur R1, comme on vous l'indique à l'écran. Vous êtes enfin venu à bout du monstre.

Vous trouverez autour de cette clairière deux boîtes de munitions, puis en vous approchant du cadavre du T-Rex, vous pourrez récupérer sur sa gauche un kit de premiers secours.
Entrez ensuite dans le temple où l'animal est encastré pour aller récupérer un deuxième engrenage. Tournez-vous pour faire face à la porte d'entrée, et il vous faut plonger dans le bassin pour emprunter le tunnel qui se trouve sur la gauche. Au bout de celui-ci, en remontant à la surface, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une tour et il vous faut grimper le long de la poutre en bois pour atterrir sur la plate-forme un peu plus haut. Continuez donc à grimper jusqu'en haut en utilisant les rebords sur votre gauche. Au bout du deuxième, sautez pour atteindre le petit rebord et accomplissez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre en bois. D'ici, jetez-vous sur le rebord d'en face et continuez à grimper sur le rebord supérieur. Allez à l'extrémité gauche de celui-ci pour finalement faire un saut arrière vers la fenêtre de sortie.

Dirigez-vous ensuite sur la droite sans grimper plus haut pour le moment, dans le but de récupérer le kit de premiers secours. Revenez en face de la fenêtre d'où vous êtes sorti pour monter maintenant sur votre gauche et vous retrouver au-dessus du mur au pied duquel vous venez de ramasser le kit de soins. Poursuivez votre chemin en sautant sur les différentes plates-formes encastrées dans le mur qui contourne la clairière. Vous aboutissez finalement au niveau d'une petite plate-forme de bois sur laquelle est incrustée une colonne verticale. Accrochez-vous à celle-ci, puis grimpez et sautez dans l'ouverture qui vous mène au niveau supérieur de la clairière.

Déplacez-vous en vous agrippant au rebord sur votre droite, puis en sautant sur un deuxième à gauche. Après l'avoir contourné, sautez en direction d'un troisième rebord, puis effectuez donc un saut arrière pour rejoindre la structure en bois. Courez jusqu'au bout de celle-ci pour dévaler une petite pente et rapidement sauter sur la colonne de bois. Une fois agrippé à celle-ci, tournez-vous pour vous retrouver dos au trou dans le mur, puis sautez en arrière pour atterrir sur le rebord. Entrez donc dans la bâtisse en ruines pour ramasser bientôt un kit de premiers secours. Allez ensuite sur la droite pour atteindre une petite caverne avec devant vous un rebord qui vous permettra de monter plus haut vers une passerelle brisée, mais n'empruntez pas ce chemin. Allez plutôt à droite de cette caverne pour prendre la bouche de sortie et sauter à droite sur une plate-forme de bois où vous trouverez un nouveau kit de premiers secours.

Sautez maintenant au sol pour aller explorer quelque peu les environs et ramasser munitions et autres objets de soins. Tout ceci se trouvera sur le côté gauche, car vous ne trouverez rien au niveau du grand pont arrondi. Vous vous trouvez en réalité à l'endroit où vous avez combattu les premiers raptors.

Retournez maintenant dans la caverne où vous aviez vu le rebord qui vous menait en hauteur, au niveau de la passerelle brisée. Prenez votre élan, puis sautez de l'autre côté de la passerelle. Ramassez ensuite la trousse de soins

qui se trouve légèrement sur votre gauche dans le renfoncement. Revenez sur vos pas pour attraper le rebord du pylône situé quasiment face à vous, légèrement sur votre gauche, lorsque vous arrivez de la passerelle.

Longez le rebord vers la gauche, puis lâchez-le pour vous agripper à celui qui se trouve tout juste en dessous. Continuez de longer sur la gauche sans aller toutefois jusqu'à l'extrémité, mais en vous arrêtant plutôt à mi-chemin pour vous agripper au rebord plus étroit situé au-dessus. À partir de celui-ci, jetez-vous sur le bord situé plus à gauche, puis passé le coin, agrippez-vous au petit du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour attraper le rebord plus long dans votre dos. Atteignez enfin les hauteurs du pylône. Regardez maintenant à l'extrémité de la partie rectiligne de cet endroit pour remarquer le dessus d'un autre pylône qui se trouve après la partie détruite et recouverte de mousse. Prenez votre élan puis sautez sur celui-ci. Vous pouvez apercevoir plus bas un objet brillant. Il s'agit d'un des deux artefacts du niveau. Pour l'atteindre, sautez sur le bout de mur un peu plus bas et vous pouvez descendre récupérer l'**artefact**.

Retournez maintenant au-dessus du premier pylône de tout à l'heure. Placez-vous une nouvelle fois à l'extrémité comme si vous alliez sauter vers le pylône qui vous a permis de récupérer l'artefact, mais n'en faites rien. Regardez sur la gauche pour repérer au loin des perches horizontales qu'il vous faut atteindre. Pour ce faire, laissez-vous glisser le long de la colonne détruite qui se trouve juste en face de vous, puis sautez en direction de l'autre pente un peu plus loin. À partir de celle-ci, laissez-vous à nouveau glisser puis trouvez le bon timing pour sauter et vous accrocher à la perche horizontale.
Après avoir passé les deux perches et les deux plates-formes en bois, vous atteignez un couloir brumeux qui aboutit à une intersection. À droite, une ouverture vous ramène à un endroit déjà franchi, puis à gauche se trouve une pente en béton. Empruntez donc celle-ci, puis après le début de la glissade effectuez un saut pour atteindre le rebord d'en face. Une fois agrippé à celui-ci, effectuez un saut en arrière pour atteindre le rebord du mur opposé. Longez celui-ci sur la droite pour sauter latéralement et atteindre la terre ferme.

Vous retrouvez un endroit par lequel vous êtes déjà passé : le parcours avec les deux planches inclinées. Sautez donc sur la première pente et laissez-vous glisser un instant pour sauter à nouveau vers le petit rebord qui vous fait face. À partir de là, sautez en hauteur pour vous agripper et longer le bord sur la gauche. Lâchez-vous de manière à tomber sur la pente suivante. Après vous être un peu laissé glisser, sautez pour atteindre un nouveau rebord en face. Atteignez le rebord supérieur, longez-le sur la droite, sautez à nouveau pour vous agripper plus haut, et vous atteignez finalement l'autre bout de cette pièce.

Descendez maintenant les marches pour aller grimper le long de la plus grande colonne de bois. Grimpez tout en haut de celle-ci pour vous jeter sur la pointe de la plus petite colonne. Sautez maintenant sur la structure en bois, avancez de quelques pas pour observer la suite du parcours sur la droite, mais également un renfoncement sur la gauche avec des rebords horizontaux en bois. Jetez-vous sur le plus haut, puis lâchez-le pour vous agripper à celui du dessous. Posez les pieds au sol et allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve derrière vous. Derrière les poutres vous apercevez le deuxième artefact. Remontez donc par les deux barres horizontales puis laissez-vous glisser sur la pente en bois. À partir de là, sautez sur la structure en bois qui se trouve sur la droite. Disons que vous vous retrouvez au sommet d'une tour. Repérez alors l'alcôve de l'artefact, puis regardez en bas à gauche les planches inclinées qui font office de toit. Il vous faut sauter dessus et durant votre glissade sautez à nouveau pour vous accrocher à un rebord de cette tour. Ce rebord est assez étroit et se trouve au niveau du coin de la tour, donc tentez de le repérer en déplaçant la caméra afin de sauter sur les bonnes planches. Une fois accroché à ce rebord, contournez le coin pour vous retrouver finalement dos à l'alcôve. Sautez donc en arrière pour l'atteindre et ainsi récupérer le deuxième **artefact**.

Rejoignez maintenant la terre ferme et dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le gros rocher. Remontez ensuite par le passage étroit, et vous revoici au niveau de la cascade, en hauteur. Sur la gauche, vous apercevez la perche horizontale que vous aviez fait apparaître tout à l'heure en détruisant l'échelle. Prenez votre élan et sautez pour l'attraper (vous devrez peut-être retenter le saut plusieurs fois, mais la manipulation est faisable). Sautez ensuite sur la terre ferme pour vous retrouver en haut de la cascade. Progressez sur la gauche pour finalement vous retrouver juste au-dessus de l'eau. Sautez par-dessus la rivière pour atteindre l'autre côté, puis montez sur les deux rebords du mur de droite, pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une plate-forme en bois.

À partir de celle-ci, repérez le point d'attache de la structure en bois au-dessus de votre tête en le verrouillant avec L1, puis tirez dessus pour qu'il ne reste au final qu'une perche horizontale. Agrippez-vous alors sur le bord qui se trouve sur

votre droite, longez-le, et une fois le coin contourné, placez-vous dans l'axe, dos à la perche, et effectuez un saut arrière pour vous y accrocher. À partir de celle-ci, prenez votre élan pour atteindre l'entrée du tunnel qui vous fait face. Allez au bout tout en tournant vers la droite, pour finalement atteindre la fin de celui-ci et repérez un anneau au-dessus de votre tête. Sautez en avant puis sortez votre grappin, et après avoir pris assez d'élan, jetez-vous en avant sur la plate-forme en bois.

Attrapez ensuite un rebord sur la droite pour contourner le coin en allant vers la gauche, et sautez plus haut au niveau d'un deuxième rebord, puis sur un troisième encore plus haut. À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut latéral droit pour atteindre un nouveau rebord de l'autre côté et passer ainsi par une porte qui vous mène à une passerelle. Traversez donc celle-ci pour aller trouver le troisième engrenage sur votre droite. Faites attention aux deux chauves-souris qui viendront vous attaquer, puis regardez en hauteur le point d'attache de la passerelle.
Tirez dessus pour la détacher et sautez en avant en accrochant votre grappin à l'anneau. En utilisant le bouton triangle et en orientant le stick vers le bas, vous gagnerez de la longueur de corde. Balancez-vous ensuite pour vous jeter sur la passerelle qui pend maintenant à la verticale.

Vous avez sans doute repéré l'alcôve qui se trouve à droite de la passerelle. Descendez à cette hauteur pour effectuer un saut latéral et atteindre le bord de l'entrée. Poursuivez le long de ce passage étroit pour récupérer au final le fusil à pompe, ainsi qu'une trousse de soins. Retournez à l'entrée de cette cavité, puis sautez dans l'eau pour vous laisser entraîner au point de chute de la cascade. En sortant du bassin, vous vous faites attaquer par une bande de loups, puis après vous en être débarrassé, remontez la cascade par la gauche pour retourner à l'endroit où vous aviez trouvé ce dernier engrenage. Allez donc vous accrocher à la perche mobile qui se trouve sur votre gauche (lorsque vous regardez le paysage). Au moment opportun, jetez-vous pour atteindre un petit rebord que vous contournerez sur la droite, puis atteignez un second rebord un peu plus en hauteur. Montez encore sur le rebord supérieur pour le contourner et vous trouver dos à une plate-forme. Sautez en arrière comme vous en avez l'habitude, puis pénétrez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouvez un levier à actionner sur la gauche. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous l'eau.

Sautez ensuite dans l'eau pour vous laisser descendre dans le bassin. Remontez à l'échelle qui se trouve sur votre droite, lorsque vous regardez le bassin. Refaites le parcours des perches mobiles pour atteindre la seconde échelle plus en hauteur et insérer un deuxième engrenage à gauche du levier. Actionnez donc ce dernier. Gagnez ensuite le rebord sur votre droite pour le longer vers la droite en esquivant le trou, puis sautez en direction du rebord supérieur afin d'effectuer ensuite un saut arrière et vous retrouver sur la plate-forme de bois. Face à vous se trouve une plate-forme mobile qu'il vous faut franchir. Attendez donc qu'elle soit quasiment à l'horizontale pour sauter dessus et atteindre l'autre côté. Il est temps d'insérer le dernier engrenage à l'endroit prévu à cet effet, et d'actionner le levier.

Il nous faut maintenant récupérer la relique. Pour ce faire, revenez en arrière sur la plate-forme de bois qui se trouve au-dessus du deuxième levier que vous aviez actionné, puis faites le parcours de droite avec les rebords et la corde qui vous ont mené tout à l'heure à l'entrée du tunnel à côté de laquelle une échelle s'était écroulée, ne laissant qu'une perche horizontale. Prenez votre élan et jetez-vous une fois de plus pour l'atteindre et rejoindre les hauteurs de la rivière. Passez sous le barrage qui est maintenant en place, puis progressez jusqu'aux trois marches qui sont au-dessus de la rivière. Il va vous falloir plonger dans celle-ci et passer par l'ouverture sous-marine qui se trouve en face, à gauche de ces trois marches et dont vous aviez ouvert la grille tout à l'heure. Au bout de ce tunnel, vous trouvez la **relique** : Coupe Kero.

De retour dans le bassin, il vous faut maintenant emprunter la porte qui a été révélée derrière la cascade, suite au positionnement du barrage.

4ème partie - Le tombeau de Qualopec (2 artefacts, 0 relique)

Poursuivez dans ce couloir sinueux, puis vous voici arrivé dans un autre couloir où il vous faut sauter sur l'extrémité d'une première colonne, attraper la perche horizontale en vous rétablissant éventuellement avec triangle, puis atteindre les sommets des deux autres colonnes avant de sauter sur la plate-forme dans le coin à droite. À partir de celle-ci, jetez-vous pour rejoindre la sortie de la pièce, à gauche du couloir.

Avancez pour vous retrouver dans la grande salle. Rejoignez la porte centrale en face, ce qui déclenchera la descente d'une gigantesque boule que vous devrez éviter immédiatement en revenant sur vos pas et en esquivant sur le côté.

Celle-ci se brise au centre de la pièce et détruit une partie du décor. La porte centrale est également fermée. Descendez maintenant au sol en utilisant les rebords sur les côtés de l'entrée de cette grande salle, puis vous trouverez des munitions non loin de la caisse que vous pouvez déplacer. Vous pourrez également déplacer un grand pilier au bout duquel se trouve une petite plate-forme en bois. Déplacez d'ailleurs ce pilier en le tirant jusqu'à le positionner légèrement en face du rocher qui émane du sol. Utilisez la caisse pour la placer sous les trois rebords blancs que vous apercevez le long du mur, en hauteur à droite de l'entrée de cette salle.

Vous pouvez ainsi les atteindre et remonter sur la plate-forme centrale.
Dirigez-vous en avant à gauche de celle-ci pour aller sauter sur le sommet de bois du pilier que vous avez déplacé. À partir de celle-ci, vous devriez être en mesure d'atteindre le rebord blanc qui se trouve plus à gauche. Sautez ensuite pour atteindre le petit rebord blanc du coin, contournez-le sur la gauche, puis sautez plus haut pour atteindre un autre rebord. À partir de celui-ci, lancez-vous sur la droite afin de vous agripper à un autre rebord, puis rejoignez enfin celui du haut. Tenez-vous debout à cet endroit, puis, regardez le gros gong attaché au-dessus de l'entrée. Visez les attaches grâce à L1 et tirez dessus pour qu'il s'écroule.

Regardez maintenant en haut à gauche pour trouver un anneau auquel accrocher votre grappin. Sautez donc dans cette direction puis lancez le grappin. Tout en restant accroché à votre corde, regardez à l'endroit où était attaché le gong et vous trouverez un autre anneau. Balancez-vous afin d'avoir l'élan suffisant pour vous jeter et renvoyer votre grappin à nouveau. Gagnez le levier en face de vous pour l'actionner et vous ouvrirez une première porte au centre.

Il vous faut maintenant redescendre tout en bas pour aller positionner le pilier de tout à l'heure de manière à pouvoir atteindre la porte à droite de cette pièce. Celle-ci est bien trop loin par rapport à la plate-forme centrale et un seul pilier ne suffira pas pour atteindre le rebord de cette porte. Qu'à cela ne tienne, les choses sont bien faites, car la chute du gong vous permet désormais de déplacer le second pilier. Allez donc placer celui-ci de sorte qu'il vous permette d'atteindre la porte, une fois que vous sauterez de la plate-forme centrale, puis sur les deux sommets en bois de ces piliers. Remontez donc pour tenter l'essai, puis si tout s'est bien passé, vous devriez vous trouver à l'entrée de cette porte de droite.

Au bout du couloir, vous vous trouvez devant une fosse piégée par des flèches en hauteur. Utilisez les rebords pour descendre tout en bas et allez chercher un premier **artefact** au bout de la fosse, sur la droite. Remontez maintenant par la première colonne, au début de la fosse, puis grimpez le long de celle-ci pour atteindre le rebord et vous retrouver à votre point de départ. Sautez maintenant sur l'extrémité de cette colonne en évitant la première série de flèches, puis agrippez-vous au rebord sur le mur de gauche. Longez celui-ci vers la droite, puis, tout en évitant la deuxième série de flèches, jetez-vous sur le rebord de droite. À partir de là, longez un peu ce rebord vers la droite, puis laissez-vous tomber au niveau du rebord du dessous. Ne vous souciez pas de cette perche horizontale, mais longez ce bord entièrement à droite pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur l'extrémité de la deuxième colonne. Sautez de celle-ci jusqu'à la sortie de ce couloir piégé.

Progressez dans ce nouveau couloir à angles droits, puis vous aboutissez dans une salle au bout de laquelle se trouve un levier à actionner. Mais en vous approchant, le sol s'effondre. Au niveau de votre point de chute, deux loups vous attendent. Occupez-vous en avant de remonter légèrement plus haut grâce aux escaliers latéraux. Vous trouverez au centre du mur une cage dans un renfoncement. Tirez-la puis placez-vous derrière celle-ci pour la faire tomber au sol. Il vous faudra placer la cage à proximité du pilier de droite (par rapport à l'endroit où vous vous trouvez après avoir fait tomber la cage), sous un petit rebord. Utilisez donc celle-ci pour attraper ledit rebord, puis sautez vers le plus haut. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous accrocher à un premier tronçon vertical, puis sautez vers le deuxième. À partir de celui-ci, sautez en direction du rebord de l'autre pilier, puis contournez-le vers la droite, afin de vous placer dos à la perche horizontale. Accrochez-vous à celle-ci à l'aide d'un saut arrière, puis lancez-vous maintenant sur la plate-forme qui vous fait face. Agrippez-vous ensuite au rebord au-dessus de vous, puis sautez jusqu'au suivant encore plus haut. Longez-le vers la droite pour accomplir un saut arrière vers un nouveau tronçon vertical. Grimpez tout en haut de celui-ci et ajustez la caméra pour atteindre sur la gauche une ouverture dans le mur (deux fenêtres séparées par un pilier), où est caché un **artefact**. De cet endroit, ressautez en direction du tronçon d'où vous venez, montez à nouveau tout en haut de celui-ci, puis axez la caméra vers le levier, au-dessus duquel vous devez atteindre un rebord. Une fois agrippé à celui-ci, vous n'avez qu'à vous laisser tomber au niveau du levier et sous l'effet de votre poids, il s'abaissera et ouvrira ainsi la seconde porte au centre.

Toujours agrippé au levier, sautez vers la droite pour attraper la barre horizontale, puis atteignez le rebord d'en face. Longez-le entièrement sur la gauche, puis sautez pour attraper le rebord du haut. Longez-le sur la droite pour finalement atteindre une fenêtre. Entrez par celle-ci pour ressortir par la suivante et sauter sur la partie de plate-forme qui ne s'est pas effondrée. Empruntez ensuite le passage pour revenir vers la grande salle, après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe et tué un raptor dans le couloir. Franchissez à nouveau le couloir piégé en prenant soin de ne pas tomber, car un raptor vous attend en bas, puis vous revoici finalement dans la salle principale.

Descendez à nouveau tout en bas pour aller déplacer les piliers, de sorte cette fois que vous puissiez sauter dessus afin d'atteindre la porte de gauche. Une fois ceci accompli, engouffrez- vous dans le couloir pour trouver au bout de celui-ci des munitions de fusil à pompe, juste avant les murs piégés par une série de flèches. Attendez le moment opportun pour aller sauter sur la perche horizontale d'en face. Lancez-vous ensuite sur le rebord d'en face, puis sautez sur le rebord de gauche, puis encore une fois à gauche, et laissez-vous tomber sur le grand rebord du bas, tout ceci en évitant les flèches. Longez toujours sur la gauche pour gagner finalement le rebord du dessus et effectuer un saut arrière afin de rejoindre l'échelle sur le mur opposé. À partir de celle-ci, continuez en sautant sur le rebord de droite puis longez-le afin d'aller attraper le dernier rebord de droite en hauteur et de vous laisser tomber sur celui du dessous. Il vous faut finalement effectuer un saut arrière pour vous retrouver sur l'extrémité d'une colonne verticale. Sautez ensuite en face pour atteindre l'autre bout du couloir et ramasser un premier kit de premiers secours, puis un second au bout de ce couloir d'angles.

Après avoir évité de nouvelles séries de flèches et monté quelques marches, vous arrivez dans le dernier couloir menant à la salle du levier. Evitez les flèches, puis arrivé à l'entrée de la salle, vous apercevez au-dessus de vous un anneau. Sautez donc en avant puis utilisez le grappin pour atteindre les quelques marches qui subsistent en hauteur au centre de la pièce. Placez-vous sur la plus haute des marches, puis sautez en direction de la colonne de gauche. À partir de celle-ci, lancez-vous sur la barre horizontale de gauche, puis sur le rebord d'en face et enfin celui du dessus, pour finalement marcher sur une structure en bois. Au bout à droite de celle-ci, vous trouvez des munitions. Revenez face au levier, puis jetez-vous sur le rebord du dessus pour le lâcher et vous agripper au levier. La troisième porte s'ouvre alors.

Rebroussez chemin pour revenir dans la salle principale, en évitant les pièges légèrement plus nombreux au retour, et en vous débarrassant d'un raptor. De retour dans la salle principale, empruntez donc la porte centrale. Montez un premier couloir incliné, puis passez derrière pour en monter un second et atteindre finalement la salle du trésor. Une cinématique se déclenche et suite à celle-ci, vous devez rapidement quitter les lieux. Retournez dans la salle principale et repassez par la porte qui vous fait face, celle par laquelle vous êtes entré au tout début. Continuez de courir vers la sortie en accomplissant à nouveau le parcours au-dessus de la fosse, ou en sautant dans celle-ci et en remontant de l'autre côté, mais attention toutefois au raptor qui vous y attend. Poursuivez dans ce tunnel tortueux, puis arrivé à la sortie, une nouvelle cinématique se déclenchera. Vous devrez bientôt être prêt à appuyer sur différents boutons qui apparaîtront à l'écran. Ainsi il vous faudra presser croix, puis rond et enfin triangle pour que Lara finisse par maîtriser Larson. Observez maintenant la séquence de fin de niveau.

La Grèce

1ère partie - La folie St François (6 artefacts, 0 relique)

Dès que vous entrez dans le temple, vous êtes attaqué par deux lionnes dont il vous faut vous débarrasser de la même manière que les autres ennemis. Après ceci, une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, vous remarquez un socle circulaire au sol, sur lequel il vous faudra poser un poids afin de laisser la grille ouverte. Regardez ensuite les pylônes détruits pour aller grimper sur le plus petit. Vous vous agrippez donc à un premier bord, puis à un second, pour finalement atteindre le sommet. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de gauche, longez-le sur la gauche puis gagnez le sommet de ce pylône. Vous pouvez remarquer au-dessus de l'arche une boule dorée. C'est celle-ci qu'il vous faut aller chercher pour la placer sur le socle au centre de la pièce. Pour le moment, sautez plutôt en direction du pylône situé derrière vous, puis une fois agrippé au bord, longez celui-ci entièrement vers la droite et sautez pour atteindre un rebord plus haut. Longez encore vers la droite pour sauter encore au-dessus afin de vous agripper au petit rebord. À partir de là, effectuez un saut arrière pour atteindre le bord du pilier de derrière. Gagnez le sommet de celui-ci, puis sautez maintenant vers le bord du pylône de gauche (sur l'autre rangée donc). Longez à droite et passez au bord supérieur,

puis atteignez finalement le sommet du pylône. Sur votre gauche se trouve une plate-forme sur laquelle il vous faut sauter. Dans l'alcôve, à droite, vous apercevez un artefact derrière la grille.

Revenez plutôt sur la plate-forme pour le moment, puis sautez sur celle qui se trouve un peu plus bas, toujours contre le mur. À partir de celle-ci, lancez votre grappin pour courir contre la paroi, et lorsque vous aurez assez d'élan, sautez en direction de la fenêtre située à droite de la boule dorée. Vous pénétrez ainsi dans un petit couloir tournant sur la gauche, puis vous vous retrouvez derrière la chambre de la boule, dont l'accès est fermé par une grille. En face de cette grille, vous observez une fresque avec dix points lumineux qui changent d'aspect lorsque vous marchez sur le socle d'en face.

Continuez de contourner la chambre de la boule pour vous retrouver dans un cul-de-sac, avec une fresque identique face à vous. Vous repérez sur celle-ci l'emplacement de deux points : un sur le sabre et l'autre sur l'oeil de la tête de la méduse. Retournez vous placer sur le socle en face de la fresque principale afin que les dix points s'illuminent. Reculez et tirez ensuite sur les deux points notés précédemment (en appuyant sur R1 et en déplaçant le stick, ou bien en visant manuellement). Ceci active l'ouverture du cul-de-sac.

Sautez donc de cet endroit pour atteindre la plate-forme d'en face en utilisant le grappin. Une fois sur celle-ci, sautez en direction de la troisième, qui révèle une alcôve avec une grille de part et d'autre à l'entrée. Vous pouvez ainsi observer la fresque au sol et mémoriser les quatre points sur lesquels il vous faudra tirer une fois revenu en face de la fresque principale. Retournez d'ailleurs à ce niveau en empruntant le même chemin, mais en sens inverse. Marchez donc sur le socle, reculez et visez : le pied gauche, le pied droit, le bas du dos, puis la main droite. La grille derrière vous s'ouvre alors, vous permettant d'accéder au globe.

Celui-ci est solidement immobilisé. Afin de le déplacer, utilisez votre grappin en l'accrochant d'une part à l'hémisphère nord, puis en tirant la corde avec triangle, et d'autre part à l'hémisphère sud, toujours en tirant avec triangle. Vous ôtez ainsi la barre métallique de l'axe du globe, et ce dernier va donc tomber au sol. Poussez-le ensuite à l'étage inférieur pour aller le faire rouler et le positionner sur le socle au centre de la pièce. La grille d'en face à l'étage supérieur s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en vous aidant des rebords du dernier pilier à droite lorsque vous avancez dans la direction de la porte. Une fois au sommet de ce pilier, tournez-vous pour sauter et vous agripper à un rebord du pilier opposé (donc le dernier qui se trouve sur l'autre rangée). Longez le rebord sur la gauche pour sauter vers celui situé un peu plus haut, longez également celui-ci vers la gauche pour atteindre un autre bord au-dessus, puis finalement le sommet de ce pylône.

Vous vous trouvez maintenant à une hauteur suffisante pour pouvoir sauter sur la plate-forme où se situe la porte que vous venez d'ouvrir. Après avoir franchi celle-ci, allez sur la gauche pour repérer sur le mur de gauche une attache pour votre grappin. Sautez dans cette direction puis lancez donc le grappin qui vous sert juste ici à descendre au sol sans vous blesser.
Une fois en bas, vous trouvez une nouvelle grande porte au bas des escaliers, puis un levier à droite. En l'actionnant, vous ouvrez l'accès à la salle des pylônes.

N'y retournez pas tout de suite, mais restez dans cette pièce et placez-vous face à la porte que vous venez d'ouvrir. Regardez au plafond pour apercevoir une fresque identique aux autres et relever ainsi les sept points lumineux. Retournez maintenant dans la grande salle où vous vous ferez assaillir de nouveau par deux lionnes. Suite au combat, rejoignez la fresque principale en vous aidant des piliers et de votre grappin pour atteindre la fenêtre de droite, puis marchez sur le socle et tirez sur les points suivants : les deux pieds, le genou droit, le sabre, la main droite, l'oeil de la méduse, puis le bas du dos. Ceci a pour effet d'ouvrir la grille de l'artefact que vous aviez vu précédemment. Ressortez donc par la fenêtre d'où vous venez, utilisez votre grappin pour atteindre une première plate-forme contre le mur de gauche, puis jetez-vous en avant pour atteindre le bord de la plate-forme légèrement plus haute. Dans l'alcôve, vous récupérez ainsi le premier **artefact**.

Regagnez le sol sans vous blesser, puis allez pousser le globe tout droit, dans la direction de la grande porte que vous avez ouverte en tirant le levier. Notez que vous pouvez tirer sur le globe pour le déplacer à distance. Faites-le rouler jusqu'au socle circulaire à l'intérieur de cette pièce, pour ouvrir la grille en haut des marches. Descendez le long des escaliers tournants pour aboutir à une nouvelle pièce.

Sautez en avant pour atteindre la plate-forme en forme de U, avancez jusqu'au bout du côté droit, pour lancer votre

grappin et tirer ensuite avec triangle, afin de faire apparaître une plate-forme hors du mur. Sautez maintenant sur celle-ci, puis allez sur celle de gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du mur sur votre droite, puis jetez-vous sur la perche horizontale encastrée dans le mur d'à côté. Sautez ensuite en direction des escaliers pour aller trouver un levier en haut de ces derniers. Actionnez-le, ce qui déclenchera l'ouverture de la porte de Poséidon un peu plus bas dans le mur opposé, puis une nouvelle plate-forme sortira de votre côté pour vous permettre de rejoindre le U. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis placez-vous au niveau du coin droit du U, en regardant le mur au bas duquel vous avez ouvert la porte, puis vous apercevez un anneau un peu plus bas. Lancez votre grappin sur cette poutre qui s'effondrera lorsque vous tirerez vers vous avec triangle. Descendez maintenant en vous laissant tomber sur la petite plate-forme qui se trouve au niveau de l'extrémité droite du U (à gauche de l'extrémité droite du U, pour être plus précis. Vous me suivez ? ;-)), regardez le mur en haut duquel se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé pour apercevoir un nouveau pilier à faire tomber avec le grappin, puis légèrement au-dessus, un bouton sur lequel il vous faut tirer, ce qui fera avancer une plate-forme.

Mais descendez encore plus bas pour le moment, pour aller sur la première poutre que vous avez fait chuter. Longez celle-ci, puis vous trouverez sur la gauche un kit de premiers secours. Continuez sur la droite en sautant sur les deux blocs pierreux, puis en vous agrippant au rebord du dessus et en le longeant complètement à droite, tout en contournant le coin. Atteignez un nouveau rebord un peu plus haut, puis un dernier pour finalement vous retrouver face à des escaliers en haut desquels vous aurez un nouveau levier à actionner. Vous ouvrez ainsi la porte d'Héphaïstos.

Retournez sur le U central à l'aide de la plate-forme apparue pour vous occuper des chauves-souris et descendre sur la plate-forme située au bas du côté droit du U, comme précédemment, mais sans toutefois aller tout en bas. Descendez plutôt sur la partie située un mètre en dessous, puis allez sauter sur la plate-forme qui sera à gauche de l'interrupteur mural sur lequel vous aviez tiré. Gagnez ensuite celui-ci en sautant sur la corniche que vous avez fait apparaître, puis allez à droite de celle-ci, pour avancer prudemment jusqu'au rebord à vos pieds et vous laisser tomber afin de vous y agripper. Longez ensuite celui-ci vers la droite pour atteindre le rebord du dessus, puis effectuez un saut latéral droit afin de vous agripper au rebord suivant. Levez-vous et placez-vous dans le petit renfoncement, de manière à vous retrouver face à la perche horizontale. De celle-ci, jetez-vous sur le rebord d'en face puis lâchez-le pour tomber et vous rattraper sur le bord d'une ouverture dans le mur que vous emprunterez, ce qui vous permet de contourner celui-ci quelque peu, et donc de vous agripper à nouveau au rebord qu'il ne vous reste plus qu'à longer sur la droite pour enfin atteindre la porte d'Héphaïstos.

Traversez ce couloir pour trouver un nouveau levier au bout, à gauche d'une porte grillagée. Tirez ce levier dans le but d'ouvrir la porte, mais il n'en sera pas ainsi, car celle-ci va même s'écrouler au sol. Tenez-vous sur le côté pour qu'elle ne vous tombe pas dessus, puis empruntez alors les rebords que vous trouvez dans le coin du mur opposé au levier. Montez jusqu'à atteindre le trou au-dessus de la porte (en effectuant un saut arrière une fois arrivé à l'extrémité droite du grand rebord). Descendez ensuite de l'autre côté sans vous faire mal, en vous suspendant au rebord donc, puis traversez ce nouveau couloir pour aboutir finalement dans une pièce assez peu commune, car étant électrifiée.

Au sol, remarquez sur chacun des quatre coins une dalle carrée sur laquelle il vous faut marcher pour ouvrir la grande grille d'en face. Pour éviter de vous faire électrocuter, placez-vous sur la partie de sol la plus basse avant qu'un éclair ne se produise. Après avoir marché sur les 4 dalles des coins, franchissez la grille pour vous retrouver dans une immense salle où vous devrez aller à gauche dans un premier temps, pour aller vous placer sur le socle carré et vite vous écarter de là, car cela activera la chute d'un énorme maillet à cet endroit. Une fois celui-ci au sol, utilisez son côté droit (si vous vous trouvez face à lui) avant qu'il ne reprenne sa position initiale, afin de monter sur le mur qui se trouve sur votre droite, à l'aide d'un saut arrière, et vous retrouver ainsi dans le coin supérieur gauche de la pièce donc. A partir d'ici, sautez vers la perche horizontale que vous apercevez, puis atteignez l'entrée d'une alcôve dans laquelle est caché un **artefact**. Sortez de l'alcôve pour poursuivre sur votre gauche en vous lançant vers l'autre perche horizontale et sautez finalement sur la plate-forme.

Vous trouvez un bloc à déplacer et faire chuter au niveau du dessous afin qu'il se brise et révèle une statue. Descendez vous aussi à ce niveau, pour aller chercher un second bloc qui se situe sous la première perche horizontale que vous avez utilisée, puis placez-le sur le socle du point de chute du maillet. Le bloc se brise, dévoilant ainsi une autre statue. Il vous faut maintenant déplacer les 3 statues pour les positionner sur les socles ronds au centre de la pièce, qui se trouvent aux sommets des losanges. Ceci semble activer quelque chose au niveau du socle du maillet. Allez donc vous placer dessus un court instant puis enlevez-vous vite avant que le maillet ne vous écrase, en frappant le socle, il active

l'ouverture d'une grille derrière une des statues, ainsi que dans la salle électrifiée. Vous trouvez donc dans l'alcôve située derrière la statue la clé d'Héphaïstos.

Rejoignez ensuite l'accès dont la grille s'est ouverte dans la salle électrifiée, puis tirez le levier au bout du couloir. La porte est piégée, donc accrochez-vous à la plaque métallique plaquée sur la grille et attendez que celle-ci se lève pour passer par l'ouverture du haut, en vous agrippant au rebord au bon moment. Après le couloir, vous vous retrouvez dans la salle du U. Allez au bout de la plate-forme qui vient d'apparaître sous la porte pour sauter en direction du petit rebord en face de vous, légèrement sur la droite. Une fois agrippé à celui-ci, contournez le coin sur la droite, puis laissez-vous tomber vers le rebord du bas en tâchant de vous stabiliser avec triangle. Longez sur la droite pour poser le pied sur la plate-forme et grimper sur le débris cubique à votre droite. Celui-ci vous permet d'atteindre le rebord de la colonne, puis finalement le sommet de celle-ci, plus large. A partir de là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme intermédiaire sur votre gauche. Empruntez alors le rebord du pilier situé sous la partie cassée du U, contournez-le pour passer le coin sur la gauche, puis sautez vers le rebord supérieur et enfin atteignez le sommet du U. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la petite plate-forme que vous aviez tirée du mur au tout début.

De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. N'attendez pas, car vous glisserez si vous ne réagissez pas assez vite. Longez ce rebord vers la gauche, puis tombez sur celui du dessous après avoir contourné le coin. Tombez une fois encore au dessous et longez ce long rebord vers la gauche, jusqu'au bout, pour effectuer un saut latéral gauche et atteindre un autre rebord. Longez encore à gauche pour vous placer dans l'axe de la perche à laquelle vous êtes adossé.
Après l'avoir attrapée suite à un saut arrière, jetez-vous en avant vers l'**artefact** que vous apercevez.

Regardez la perche, puis sautez dans sa direction comme pour l'atteindre, mais vous atterrirez au niveau d'un renfoncement plus bas dans le mur d'en face, à moins que vous ayez eu assez d'élan pour attraper la perche, auquel cas il faudra sauter sur le rebord d'en face, puis vous laisser tomber pour atteindre ce renfoncement. Tournez-vous, puis sautez vers l'autre renfoncement sur votre droite. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut pour contourner le coin par la gauche et sauter latéralement vers le rebord suivant. Laissez-vous tomber sur le bord de cette alcôve dans laquelle se trouve un nouveau levier qui, une fois actionné, ouvrira la porte de Damoclès.

Regagnez maintenant le bord de cette alcôve, puis descendez sur le bord plus bas, légèrement plus à gauche. Longez un peu sur la gauche, puis laissez-vous tomber au sol. Montez les quelques marches en contournant le coin de la pièce toujours vers la gauche, longez le mur et vous atteindrez le levier ouvrant la porte d'Atlas.

Descendez au sol, puis avancez tout droit par rapport au levier, pour vous retrouver sous la base du U et monter sur une petite partie du décor détruite, sur laquelle vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe. Sautez ensuite en avant à gauche pour aller attraper le rebord de la petite plate-forme au bas de la paroi d'à côté. Une fois sur celle-ci, agrippez-vous au rebord blanc au-dessus de vous, contournez le coin par la droite, puis sautez latéralement jusqu'à l'échelle. En haut de celle-ci, sur votre gauche, vous trouvez dans le mur une petite plate-forme à tirer vers vous avec votre grappin. Montez ensuite sur le petit bloc d'à côté, puis observez le rebord du pilier d'en face pour sauter vers lui et vous y agripper. Contournez-le complètement sur la droite, en passant les deux coins, sautez vers le rebord supérieur, contournez le coin de celui-ci vers la droite (vous ne pouvez pas atteindre le rebord plus haut), puis sautez latéralement jusqu'au morceau de plate-forme rectangulaire. Observez ensuite à gauche pour vous jeter sur la plate-forme située entre deux piliers, accrochez-vous au bord du pilier de gauche puis contournez-le sur la droite. Après avoir passé le premier coin, jetez-vous sur le rebord du dessus et sautez latéralement sur le bord de l'autre pilier. Sautez une fois de plus pour finalement atteindre la plate-forme supérieure.

Montez sur le bloc détruit à votre droite, agrippez-vous au rebord situé au-dessus de vous puis sautez une fois encore en hauteur pour vous trouver sur une plate-forme rectangulaire. Sautez en direction de la plate-forme rattachée aux trois piliers pour aller vous accrocher sur le rebord du pilier du milieu. Contournez celui-ci vers la gauche puis passez le coin pour sauter deux fois en hauteur et atteindre finalement la partie gauche du U.

Nous allons passer maintenant par la porte d'Atlas. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la première petite plate-forme que vous aviez tirée du mur. De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous

tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. Contournez ce rebord vers la gauche, puis une fois le coin franchi, lâchez celui-ci. Vous êtes maintenant à hauteur de la porte d'Atlas. Levez-vous et pénétrez dans ce couloir (notez que vous pouvez directement vous retrouver à hauteur de cette porte si jamais vous sautez légèrement trop tard de la pente, mais celle-ci peut aussi vous faire chuter bien plus bas et c'est la mort assurée).

Au bout du couloir, vous devrez ouvrir la grille à l'aide du levier et vous accrocher sur la plaque métallique comme précédemment, puis attendre que la grille retombe pour sauter au niveau du rebord de l'ouverture située au-dessus. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à arriver en face d'une grande manivelle qu'il vous faudra faire tourner afin de ramener vers elle les plaques au niveau du précipice. Une fois que celles-ci se touchent, courez vite pour sauter de l'autre côté avant qu'elles ne reprennent leur position initiale.

Montez ensuite jusqu'à trouver un rebord sur votre gauche et vous y agripper. Sautez latéralement vers la gauche pour atteindre le rebord supérieur, puis longez-le toujours sur la gauche jusqu'à monter une fois de plus en hauteur et trouver des munitions. À gauche, sur la plate-forme du bas, vous trouvez un levier à actionner.
Ceci a pour effet de faire apparaître deux perches horizontales qui se rejoignent pour ne former qu'une seule grande perche. Continuez à monter vers la statue d'Atlas et arrêtez-vous peu après le rebord que vous aviez emprunté à gauche. De cette distance, repérez les deux boutons situés de chaque côté de la statue, visez, puis tirez sur chacun d'eux.

Ceci a pour effet de faire tomber le gros globe et il vous faut maintenant courir en sens inverse pour aller sauter et attraper la grande perche avant que la boule ne vous atteigne, puis revenir rapidement au niveau de la manivelle. Le globe va tomber dans le précipice, et vous pouvez maintenant rejoindre la statue après avoir tourné à nouveau la manivelle pour rapprocher les deux plaques. Vous trouvez des munitions, puis la clé d'Atlas dans l'alcôve.

En revenant sur vos pas durant la descente, vous repérez sur le mur de gauche un autre levier. Rejoignez-le en grimpant sur la partie de pilier détruite et ramassez un kit de premiers secours une fois en haut. Le levier se trouve sur votre droite, mais avant, montez sur la gauche pour aller trouver un **artefact** caché dans les rochers. Descendez, puis faites face au levier qu'il vous faut actionner. Les deux plaques se rapprochent ainsi, et vous pouvez maintenant reprendre le couloir en sens inverse pour rejoindre la salle principale. Tirez le levier pour lever la grille, puis restez agrippé à la plaque métallique mais cette fois, il vous faut effectuer un saut arrière pour rejoindre une perche horizontale. Tournez-vous à 180°, puis jetez-vous dans l'ouverture au-dessus de la grille. Vous revoici finalement dans la salle principale.

Occupons-nous maintenant d'aller trouver la clé de Poséidon. En sortant de la porte d'Atlas, prenez de l'élan sur la plate-forme qui vient d'apparaître pour atteindre le centre et descendre par l'échelle qui se trouve sur votre droite. Laissez-vous tomber pour vous retrouver sur une plate-forme rectangulaire, puis regardez sur votre gauche, en bas, la plate-forme que vous avez tirée avec le grappin. C'est sur celle-ci qu'il faut vous rendre, puis il vous faudra sauter vers la droite pour atteindre un premier rebord. Sautez encore une fois sur la droite pour vous agripper à un rebord plus petit, puis attrapez l'autre rebord sur la droite. Attrapez ensuite deux rebords en hauteur pour vous retrouver dans un renfoncement qui deviendra plus étroit et vous obligera à vous accroupir lorsque vous vous dirigerez sur la droite. Vous voici arrivé à l'entrée de la porte de Poséidon.

Au bout du couloir, ouvrez la porte en vous agrippant à la plaque pour rejoindre l'ouverture du dessus, comme d'habitude, puis progressez dans ce nouveau couloir en vous débarrassant des quelques rats. Vous atteignez une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Plongez bien sûr dedans puis nagez jusqu'au fond pour vous retrouver face à une grille, dont l'ouverture s'active grâce au levier de gauche. Empruntez ce passage pour nager jusqu'à la surface et arriver dans une nouvelle salle avec une tour au centre et un levier face à vous, mais légèrement trop haut. Un autre levier se trouve sur cette tour, mais derrière, sous l'eau. Vous remarquez également un artefact derrière une grille. Plongez donc pour tirer le levier et permettre ainsi à celle-ci de s'ouvrir, puis récupérez l'**artefact**.

Escaladez maintenant la tour au centre pour atteindre son sommet et emprunter le pont le plus à gauche, dans le but de bouger le petit bloc devant la statue de poisson, ce qui permettra de faire monter l'eau d'un niveau. En face du pont qui est cassé, vous apercevez le même petit bloc. Rejoignez-le, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il atteigne le niveau

du dessous.

Plongez ensuite pour aller tirer le levier légèrement trop haut que vous aviez vu en entrant et qui est maintenant accessible. Ceci active l'ouverture d'une grille et libère un radeau qui va tout de suite être attiré vers la surface, mais qui restera bloqué sous un des ponts. Remontez maintenant replacer le petit bloc devant la bouche de la statue afin de faire redescendre l'eau. Allez ensuite trouver l'autre petit bloc que vous aviez fait tomber plus bas pour le placer devant la bouche de la statue de poisson, ce qui fait encore descendre l'eau d'un niveau. Descendez maintenant tout en bas pour aller trouver ce radeau qui fut libéré suite à l'ouverture de la grille. Tirez-le à l'aide de votre grappin, de manière à contourner le pilier central et le placer sur la grille de l'autre côté. Remontez ensuite au niveau supérieur en utilisant les rebords sur le côté droit de la pièce, puis allez retirer le cube pour faire remonter l'eau d'un étage.

Rejoignez maintenant l'alcôve qui se trouve face à vous en passant entre le pilier central et le radeau, puis ramassez le kit de premiers secours.
Tournez-vous en direction du radeau pour le tirer légèrement avec le grappin de manière à ce qu'il ne soit pas bloqué par les ponts du dessus lorsque vous allez faire remonter l'eau une fois de plus. Grimpez tout en haut du pilier central pour aller déboucher la sortie d'eau en déplaçant le petit bloc, et si tout s'est bien passé, vous trouverez votre radeau à côté de vous, entre les deux ponts.

Sautez alors sur celui-ci pour atteindre le renfoncement dans le mur de gauche, puis agrippez-vous au rebord de droite. Sautez latéralement vers le rebord situé encore à droite, puis rentrez finalement par cette petite ouverture, afin d'obtenir la clé de Poséidon. Tirez ensuite le levier pour abaisser la grille. Vous n'avez plus qu'à plonger droit devant pour reprendre le tunnel sous-marin dont l'ouverture se situe un peu plus en profondeur, et ainsi vous retrouver dans la salle du bassin. Regagnez alors la salle principale en passant la porte du levier comme les précédentes, et il ne vous reste plus qu'à aller récupérer la clé de Damoclès.

En sortant de la porte de Poséidon, prenez de l'élan sur la plate-forme qui est apparue, puis sautez sur la plate-forme centrale. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage supérieur en utilisant le chemin habituel, puis vous devriez vous retrouver sur la plate-forme entre les deux piliers, avec au centre la grosse poutre noire que vous aviez fait s'écrouler précédemment avec le grappin. Grimpez sur celle-ci, puis dirigez-vous vers le mur, entre les deux cages cubiques.

Sautez vers celle de gauche pour la pousser quasiment contre le mur, et dirigez-vous sur celle de droite puis tirez-la vers vous (jusqu'à ce qu'elle se bloque) de façon à libérer le rebord sur lequel elle est posée. Laissez-vous tomber pour vous agripper au rebord, puis sautez latéralement vers celui que vous venez de libérer. Longez-le vers la droite puis contournez le coin et récupérez au sol un kit de premiers secours. Revenez vers la gauche, puis montez sur cette même caisse. De celle-ci, vous pouvez sauter sur le rebord d'en face, à condition de ne vous lancer qu'au dernier moment (impossible de prendre de l'élan, mais si le saut est réussi, Lara s'agrippera bien au rebord). Longez ensuite vers la gauche, contournez le coin puis continuez toujours à gauche pour lâcher et vous agripper au bord du dessous. Effectuez ensuite un saut latéral vers la gauche (en vous appuyant sur la caisse, d'où l'intérêt de l'avoir poussée ici) pour atteindre un nouveau rebord. Longez celui-ci pour passer le coin à droite et lâchez-vous pour atterrir et récupérer un nouveau kit de premiers secours. Agrippez-vous ensuite au bord de cet endroit, pour descendre vers un autre rebord et le contourner à droite. Lâchez-vous pour atteindre tout d'abord un endroit plat, puis glissez sur la pente un peu plus à droite et vous vous trouvez enfin devant la porte de Damoclès.

Avancez le long du couloir, puis arrivé devant la grille, faites d'abord tomber le bloc au-dessus en utilisant votre grappin (attention qu'il ne vous tombe pas dessus !). Tirez le levier, puis dépêchez-vous de pousser le bloc sous la grille. Celle-ci sera ainsi bloquée. Montez sur le bloc puis agrippez-vous sur la plaque métallique de la grille, et gagnez enfin le rebord de l'ouverture dans le mur pour passer de l'autre côté. Au bout du couloir, le fait de marcher sur l'interrupteur carré vous ouvre l'accès. Avancez dans cette grande salle après avoir observé le plafond, où vous apercevez çà et là des lames d'épées qui pointent vers le sol. La salle est piégée, et le fait d'aller récupérer la clé de Damoclès dans la salle suivante va transformer le parcours du retour en cauchemar...

Allez donc dans la salle de la clé puis récupérez-la et plongez vite vers l'avant pour ne pas vous faire embrocher ! Vous aurez un kit de premiers secours à récupérer dans le coin droit de la pièce, puis revenez dans le coin gauche pour monter la pente qui longe le mur. Sautez du haut de celle-ci vers le coin droit de la pièce en utilisant votre grappin et en vous balançant pour atteindre la plate-forme plus haut dans le coin. À partir d'ici, sautez en direction de la plate-forme

ressemblant à un U, puis allez sur le petit carré au niveau du côté droit. De celui-ci, sautez vers la grille dans le renfoncement d'en face pour tirer un levier. Allez dans la salle de droite pour manquer de vous faire empaler par une énorme épée, puis allez vers la droite, contournez le coin et vous vous retrouvez bloqué par des épées sortant du sol. Attendez que celles du carré blanc sur votre gauche se rétractent pour monter dessus. Placez-vous sur l'autre carré blanc en haut à gauche lorsque les épées redescendent.
Dès que le carré blanc suivant (en haut à droite maintenant) est libre, placez-vous dessus. Enfin, attendez que les deux carrés sur le côté droit soient hors de danger pour marcher dessus et sortir du damier de ce côté.

Allez maintenant sur la gauche en avançant prudemment, car des épées tombent du plafond lorsque vous passez dessous (déplacez-vous avec le stick en maintenant le bouton R2 enfoncé). Vous pouvez anticiper leur point de chute en observant le plafond. Une fois au coin de la pièce, continuez de longer le mur pour aller jusqu'à l'autre coin et vous placer sur un morceau de pilier, puis attrapez le rebord du mur de droite pour le longer sur la gauche afin de finalement monter encore plus haut. Longez ce rebord entièrement à gauche pour atteindre un second levier et le tirer vers vous.

Rejoignez maintenant la salle de la clé (en longeant le rebord et en sautant directement à gauche) pour revenir une nouvelle fois sur la pente et utiliser votre grappin afin de remonter sur la plate-forme en U. Sautez donc de l'extrémité gauche pour atteindre le renfoncement où se trouve l'**artefact**, maintenant accessible.

Retour dans l'autre pièce, en passant par la droite, puis longez le mur en courant sur le carré blanc dont les épées ont été désactivées, et vous revoici à l'entrée. Soyez prudent quant aux épées qui surgissent violemment du plafond, et contournez entièrement la pièce pour aller vous placer exactement au niveau du deuxième levier. A côté, agrippez-vous sur une première poutre, grimpez tout en haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour atterrir sur le sommet d'un pilier. De celui-ci, sautez sur le second qui vous permettra d'atteindre l'autre poutre. À gauche de celle-ci, vous ramassez une trousse de soins dans le renfoncement. Continuez sur la gauche en vous accrochant au rebord du dessus. À partir de celui-ci, sautez latéralement vers la gauche puis lancez tout de suite votre grappin. Il va vous falloir maintenant vous balancer le long du mur, et effectuer un saut arrière au moment opportun lorsque vous vous trouvez à hauteur du pilier derrière vous. Une fois sur ce dernier, sautez sur un second, puis atterrissez enfin sur celui dont le sommet est rond. Il reste encore à sauter vers le sommet du dernier pilier puis à vous agripper sur le rebord du mur d'en face. Longez-le à droite, puis jetez-vous ensuite vers le rebord un peu plus bas en effectuant un saut latéral. Longez encore à droite jusqu'à devoir effectuer un nouveau saut sur le côté droit, puis après avoir contourné le coin de ce dernier rebord, vous atteignez enfin le renfoncement du mur où vous trouvez une manivelle. Faites tourner celle-ci au maximum pour relever la porte de sortie, puis sautez au sol et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Revenez vers la salle principale en franchissant la porte du couloir après vous être agrippé à la plaque métallique, puis avoir sauté pour vous accrocher à l'ouverture du dessus lorsque la grille se referme.

Descendez ensuite tout en bas de la salle principale, puis allez au fond pour placer chacune des quatre clés dans la serrure correspondante. Ceci ouvre finalement la porte de l'amphithéâtre.

2ème partie - L'amphithéâtre (1 artefact, 0 relique)

Progressez dans ce couloir pour finalement tourner à droite au bout de celui-ci et vous occuper des rats au sol. Dans cette salle, bondissez sur la plate-forme de gauche pour sauter sur celle qui se situe un peu plus haut, derrière vous. Vous ramassez ainsi un kit de premiers secours. Redescendez sur la première plate-forme pour ensuite sauter sur celle de droite, puis atteignez le rebord plus à droite pour monter sur la corniche. Débarrassez-vous du rat, puis une fois au bout de cette plate-forme, plongez dans le bassin situé plus bas à droite. Nagez au fond, puis empruntez la direction opposée au mur qui vous faisait face avant que vous ne sautiez dans le bassin. Allez ensuite à gauche, puis à droite pour aboutir finalement à la surface d'un nouveau bassin, dans une salle où vous serez assailli par des rats et autres chauves-souris. Faites face au bassin pour aller grimper sur la structure quadrillée à sa droite et ainsi atteindre un premier rebord sur le mur. Sautez vers la gauche puis contournez les deux coins de ce nouveau rebord en vous agrippant au suivant, toujours dans la même direction. A partir de celui-ci, jetez-vous en arrière sur la poutre verticale, grimpez au sommet de celle-ci, puis effectuez un nouveau saut arrière pour atteindre l'autre caisse quadrillée et passer derrière, par-dessus la barrière de bois. Poursuivez le long de ce couloir de gauche, qui monte jusqu'au centre de l'amphithéâtre.

Une cinématique se déclenche et vous serez ensuite attaqué par deux gorilles.

Pas de panique, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous choisissez l'affrontement au pistolet, soyez vif et évitez rapidement leurs attaques rapides et puissantes, en leur tirant dessus pendant que vous leur tournez autour, et en attendant la possibilité d'effectuer un tir convergent. Vous pouvez également utiliser votre fusil à pompe : 3 coups et l'affaire est réglée. Ou enfin, vous pouvez tout simplement fuir par exemple dans les gradins et leur tirer dessus à distance. Faites attention aux projectiles qu'ils envoient et effectuez des sauts périlleux vers l'arrière pour éviter leurs coups de pattes.

Les gradins, c'est la seule destination possible. Rejoignez donc le pan de mur brisé et incliné vers le rebord des gradins. Une fois arrivé dans ces derniers, montez la pente la plus proche à droite, pour escalader le pilier le plus à gauche, mais avant cela, occupez-vous des chauves-souris. Accrochez-vous ensuite au rebord du pilier pour le longer par la gauche et atteindre celui du dessus. Longez dans la même direction, puis sautez en arrière sur la plate-forme. Continuez jusqu'à la suivante un peu plus loin, ramassez le kit de premiers secours et glissez le long de la pente. Allez à droite des marches, laissez-vous glisser un court instant et sautez vers la plate-forme d'en face. A droite de celle-ci, jetez-vous vers l'entrée de l'étage supérieur du temple.

Après avoir franchi celle-ci, avancez dans le couloir, puis sortez à gauche pour tirer le levier qui se trouve en face de la grille. Vous ouvrez la porte du bas. Revenez dans le couloir et allez cette fois au bout de celui-ci, pour vous retrouver de l'autre côté des gradins et affronter deux chauves-souris. Descendez maintenant dans l'arène, pour voir surgir de la porte que vous venez d'ouvrir deux nouveaux gorilles accompagnés de deux lionnes. Après le combat, franchissez la porte puis descendez le long du couloir.

Atteignez une pièce en passant par la droite et remarquez à gauche de celle-ci une petite cage cubique posée sur une plus grosse. Attirez-la avec votre grappin pour la faire tomber et la pousser ensuite hors de cette pièce en lui faisant franchir la petite pente. Une fois ceci fait, amenez-la au fond à proximité de la grosse grille afin de sauter sur celle-ci et récupérer la clé du balcon. Regagnez ensuite le Colisée en remontant le long du couloir.

Encore deux lionnes sont à battre. Remontez ensuite dans les gradins en vous aidant du plan incliné comme précédemment, puis réempruntez le pilier en haut à gauche afin de rejoindre l'étage supérieur du temple, au niveau de la grille qui se trouve face au levier. Utilisez la clé sur la serrure à droite pour l'ouvrir, puis montez à l'échelle tout de suite sur votre gauche.

Une fois en haut, tournez complètement à gauche puis allez donc sauter sur la corniche. Arrivé au bout de celle-ci, jetez-vous en avant en lançant le grappin pour atteindre au point culminant du balancement une autre plate-forme Au bout de celle-ci, observez le pilier en bas à gauche puis jetez-vous sur le rebord de celui-ci, pour le longer à gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du coin pour trouver les pistolets de calibre 50.

Agrippez-vous au rebord au sol pour le longer à gauche et revenir sur la plate-forme où vous avez atterri grâce au grappin. Tournez-vous et sautez en direction de la plate-forme d'en face, sur laquelle vous apercevez un kit de premiers secours, mais qui semble bien trop loin pour atterrir directement dessus. Vous atteindrez en fait un rebord plus bas légèrement vers la gauche. Appuyez rapidement sur triangle pour vous stabiliser puis montez sur la plate-forme. Tournez-vous maintenant en direction du temple d'où vous venez et vous apercevez un anneau sous la plate-forme d'en face. Sautez dans sa direction pour lancer le grappin et vous y accrocher. Cessez de vous balancer et retournez-vous vers le point de départ de votre saut pour remarquer un artefact juste en face de vous. Trouvez la longueur de corde adéquate pour l'atteindre et balancez-vous dans sa direction. Quand vous le sentez, sautez dans ce petit renfoncement et récupérez ainsi l'**artefact**.

Attrapez le bord de cette alcôve à vos pieds pour longer entièrement à droite et ainsi sauter au sommet triangulaire du petit pan de mur. Regardez la nouvelle plate-forme face à vous, avec un pilier sur sa droite. C'est là qu'il vous faut sauter, puis grimpez le pilier jusqu'à être agrippé au sommet en utilisant ses rebords. Effectuez ensuite un saut arrière pour gagner la nouvelle plate-forme, puis sautez ensuite sur la suivante, sur laquelle se trouvent deux statues. Allez au bout, puis après la deuxième statue, sautez sur la plate-forme un peu plus bas et tournez-vous.
Observez l'étage inférieur sous celui des statues, avec quatre piliers sur votre gauche, puis jetez-vous à ce niveau pour enfin entrer dans le couloir sur votre droite. Descendez puis tournez à gauche. Au bout des escaliers tournants, vous atteignez enfin le palais de Midas.

3ème partie - Le palais de Midas (1 artefact, 2 reliques)

Vous êtes tout de suite attaqué par trois gorilles. Après vous-en être occupé, placez-vous dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver dans cette pièce, puis dirigez-vous sur votre droite pour utiliser les éléments du décor dans le coin afin de monter sur la plate-forme supérieure et trouver une trousse de soins dans le coin et un levier à actionner. Cela ouvre la porte de gauche de cette immense pièce. Descendez pour aller la franchir, et vous atteignez au bout du couloir d'escaliers une nouvelle salle. Entrez, puis regardez maintenant en haut à gauche, derrière vous pour apercevoir des blocs de pierre. Utilisez alors votre grappin pour les faire chuter, libérant ainsi l'alcôve dans laquelle se trouve l'artefact que vous allez bientôt récupérer.

Par rapport à l'entrée, avancez tout droit pour rejoindre la porte d'en face et courir à droite des escaliers, jusqu'à la caisse qui bouche un étroit passage, derrière lequel vous devrez actionner un levier. Ceci ouvre la grille qui se trouve au bout des marches d'à côté. Franchissez donc celle-ci. Récupérez à droite un kit de premiers secours, puis poursuivez en montant les marches suivantes. Vous atteignez un levier à tirer, ce qui provoquera la hausse de nombreux éléments du décor, temporairement toutefois, donc il vous faudra agir vite.

Ainsi, sautez rapidement sur le sommet du pilier blanc face à vous, puis rejoignez celui de gauche. Si les lames sont déjà sorties au sommet de celui-ci, contournez ses rebords. Jetez-vous sur la pente d'en face pour que suite à une courte glissade vous vous élanciez en direction d'une plate-forme carrée contre le mur. De celle-ci, sautez vers le rebord du pilier sur votre droite, puis sautez pour vous agripper au rebord du sommet piégé. Contournez un premier coin du pilier vers la droite, puis un second, et atteignez le pilier blanc, puis une pente et enfin une autre plate-forme carrée contre le mur, tout ceci s'effectuant dans la même direction. Sautez ensuite sur le pilier blanc de droite et vous pouvez maintenant atteindre l'alcôve du mur sur votre gauche, dans laquelle se trouve l'**artefact**.

Une fois encore, remontez les marches pour tirer le levier, puis effectuez le même parcours que pour l'artefact, à la différence qu'une fois arrivé sur la deuxième plate-forme carrée contre le mur, vous ne sauterez pas à droite sur le pilier blanc, mais irez à gauche, sur une autre plate-forme carrée. Jetez-vous sur les bords du pilier piégé en face de celle-ci, contournez-le par la gauche pour vous jeter sur les bords du pilier blanc d'à côté et atteindre son sommet. D'ici, jetez-vous dans l'alcôve d'en face pour récupérer un lingot de plomb.

Il reste une relique à aller récupérer. Retournez tirer une dernière fois le levier. Effectuez le même parcours que pour le lingot, mais arrivé sur le pilier qui vous permet d'atteindre l'alcôve du lingot, sautez plutôt sur la pente de gauche, puis laissez-vous glisser pour sauter vers le rebord de l'alcôve d'en face, où vous trouverez la **relique** : Chouette Athénienne.

Sortez de cette pièce pour rejoindre la salle de la statue de Midas. Trois gorilles vous attendent lorsque vous êtes presque arrivé. Après vous en être occupé, dirigez-vous face à la statue, puis grimpez au coin gauche. Contournez à gauche pour atteindre un nouveau rebord et atteignez le dos de Midas, où vous trouvez un levier à actionner. Il ouvre la porte sur votre gauche. Allez donc passer celle-ci.

Au bout du couloir et des séries d'escaliers, vous atteignez une pièce avec une gigantesque colonne au centre. Avancez à gauche de celle-ci pour passer la porte et atteindre au bout de ce couloir descendant une pièce dans laquelle vous devrez affronter un gorille et une lionne. Suite au combat, tirez les trois poutres qui maintiennent la colonne en utilisant votre grappin, puis celle-ci s'écroulera sur sa base, libérant ainsi un lingot de plomb. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans le couloir d'où vous venez. Après la première série d'escaliers, poursuivez jusqu'au bout du couloir, puis longez les décombres de cette pièce toujours sur la droite pour atteindre une nouvelle porte et poursuivre dans ce couloir par les escaliers qui montent, tout de suite sur votre gauche.

Au bout du parcours, vous vous trouvez face à la colonne, en hauteur. Attendez que les chauves-souris viennent vers vous pour vous en débarrasser, puis sautez sur les débris de droite pour vous accrocher à un premier rebord du mur. Allez chercher la trousse de soins sur la gauche, avant de revenir à droite et poursuivre dans cette direction, pour contourner le coin de la pièce et vous agripper à un nouveau rebord. Longez-le entièrement à droite, pour finalement vous jeter dans cette direction et accrocher votre grappin au crochet du haut, ce qui vous permet d'atteindre le rebord de l'autre côté. Sautez ensuite latéralement sur le rebord de droite, puis placez-vous dans l'axe de la corde pour effectuer un saut arrière et l'attraper. Une fois accroché à celle-ci, tournez-vous pour faire face au rebord d'où vous venez, puis

regardez le pilier à droite. Balancez-vous dans sa direction pour vous jeter vers un de ses rebords. Soyez agrippé sur le plus haut puis effectuez un saut arrière pour rejoindre la plate-forme.

Tournez-vous ensuite en direction de la colonne blanche au-dessous, et il va vous falloir sauter sur sa partie tranchée pour glisser un peu et vous jeter plus loin pour atteindre une petite surface plate plus bas. De celle-ci, observez la fente dans la colonne pour sauter dans sa direction et vous y agripper. Longez ensuite sur la droite pour effectuer enfin un saut arrière et rejoindre la plate-forme un peu plus bas. Avancez jusqu'au rebord du mur d'en face, puis accrochez-vous au deuxième plus haut. Longez celui-ci sur la droite et effectuez un saut latéral vers le rebord du mur adjacent. Gagnez le bord supérieur, puis jetez-vous le long du mur en accrochant votre grappin puis en vous balançant suffisamment, de manière à pouvoir effectuer un saut arrière en prenant appui sur le mur et atterrir finalement sur une plate-forme rectangulaire.

Au bout de celle-ci, jetez-vous pour atteindre le petit renfoncement où se trouve un kit de premiers secours, puis regagnez cette plate-forme pour maintenant regarder la porte en bas à droite. Sautez dans sa direction, puis poursuivez le long de ce couloir à angles droits. Au bout de celui-ci, deux gorilles vous attendent. Faites attention à ne pas retomber sur le sol de la pièce de la statue avant d'avoir actionné le levier. Aussi, il est donc préférable d'attirer les gorilles dans le couloir d'où vous venez pour les achever. Après avoir tiré le levier, vous pouvez donc rejoindre la porte qui s'ouvre derrière la statue de Midas.

Au bout de ce couloir d'angles, vous atteignez une nouvelle pièce gigantesque. Dirigez-vous sur la gauche, puis descendez les marches pour vous trouver au bord de l'eau. Votre viseur vous indique la présence de quelque chose sous l'eau. Il s'agit d'un crocodile. Plongez pour l'attirer vers vous, puis retournez sur la terre ferme et tirez-lui dessus jusqu'à l'achever. Voilà une bonne chose de faite ! Plongez ensuite pour prendre la direction du gros pilier le plus au fond à droite et actionnez le levier situé derrière lui. Retournez maintenant au bas des marches et replacez-vous à l'entrée de la pièce. Avancez tout droit en direction du pilier au centre, puis vous verrez les pièges de la pièce s'activer.

Sautez maintenant pour vous agripper sur le pilier d'en face. Attendez que la flamme disparaisse pour vous jeter en direction du gros pilier de droite. Levez-vous, puis contournez maintenant la tour que vous avez fait apparaître en actionnant le levier, toujours en faisant attention aux flammes qui émanent du sol. Vous atteindrez bientôt un rebord, puis un second plus en hauteur, vous permettant de grimper le long de cette tour. Longez le deuxième rebord vers la gauche pour en atteindre un plus en hauteur, et vous jeter en arrière en direction du rebord d'une alcôve au bout de laquelle se trouve un nouveau levier à actionner.

Un nouveau pilier s'élève alors hors de l'eau. Rejoignez-le en reprenant le chemin inverse et en descendant la tour, puis vous trouverez ce pilier sur la droite. De celui-ci, jetez-vous vers le pilier plus grand, où vous pouvez apercevoir des têtes de lions cracher du feu. Lancez-vous dans leur direction afin de vous agripper au rebord du dessous. Contournez alors la tour entièrement à gauche pour vous trouver sous une de ces têtes. Attendez le moment opportun pour sauter en hauteur et atteindre un rebord au-dessus. Répétez l'opération pour finalement atteindre le sommet de cette tour.

Regardez sur votre droite, légèrement derrière vous, pour apercevoir une nouvelle alcôve et sauter dans sa direction. Actionnez alors le nouveau levier. Rejoignez une fois encore le sommet de cette tour aux têtes de lions, puis sautez maintenant vers celle de gauche afin de grimper sur les rebords et la contourner par la droite jusqu'au rebord le plus haut, au bout duquel il vous faut effectuer un saut arrière pour atteindre finalement la grande alcôve dans laquelle vous trouverez le lingot de plomb, ainsi qu'une trousse de soins à proximité.
Sautez ensuite dans l'eau, puis refaites le parcours pour vous retrouver au niveau de l'alcôve du premier levier. Placez-vous sur l'extrémité qui dépasse à gauche (une autre dépasse également à droite) pour apercevoir un anneau dans le mur en hauteur, sur votre droite.

Sautez dans sa direction pour accrocher votre grappin, puis courez contre la paroi. Arrivé au point culminant, lâchez tout et vous tomberez plus bas au niveau d'un rebord sur lequel il faudra vous stabiliser avec triangle. Longez ce rebord puis laissez-vous tomber sur la pente. Glissez légèrement, puis sautez pour vous agripper à un petit rebord en face. Effectuez un saut latéral droit pour vous retrouver sur le rebord du mur adjacent, puis sautez sur celui du dessus. À partir de celui-ci, accomplissez un nouveau saut arrière en direction de la deuxième pente, sur laquelle vous ne prendrez pas le temps de glisser, mais sauterez plutôt en direction de la perche d'en face. Jetez-vous sur la suivante, puis placez-vous dans l'axe de la petite colonne pointue qui vous fait face, car il faudra atteindre son sommet. Pivotez

alors sur la droite pour sauter en direction du petit rebord sur le mur, puis longez celui-ci à gauche et sautez latéralement pour atterrir sur une petite pente et vous lancer enfin en avant pour vous retrouver face à un levier.

Actionnez ce dernier pour qu'une tour s'élève et révèle la présence d'une relique. A partir de maintenant, le temps est compté pour atteindre l'objet avant que le pilier ne redescende ! Allez le plus vite possible, quitte à vous brûler, car vous n'aurez vraiment pas beaucoup de temps. Sautez dans l'eau à droite, puis nagez en longeant le mur pour finalement vous retrouver au bas des marches où vous vous étiez occupé du crocodile. Pour aller récupérer la relique, rejoignez le sommet de la première tour aux têtes de lions, celle qui vous avait permis d'atteindre le deuxième levier. Sautez ensuite sur la tour de gauche (celle qui vous avait permis d'atteindre le lingot de plomb) et tournez autour en évitant les flammes, puis vous trouverez dans un renfoncement la **relique** : Protomé à tête de griffon. Ressortez ensuite de la pièce par là où vous étiez entré, puis rejoignez la salle de Midas. Attention aux gorilles !

Placez-vous maintenant face à la statue, et au niveau de la main gauche cassée, appuyez sur triangle pour transformer chacun de vos lingots de plomb en lingots d'or. Il faut maintenant aller positionner ces derniers à trois endroits différents. L'un à côté du pied droit, l'autre, juste en dessous, à côté du M de MIDAS, puis placez le dernier lingot à côté du S, ce qui ouvre une trappe au fond du bassin.

4ème partie - Le tombeau de Tihocan (2 artefacts, 0 relique)

Plongez au fond du bassin pour emprunter le seul tunnel disponible, c'est-à-dire celui qui passe sous la statue. Pour ne pas perdre de temps, voici le chemin à prendre avant d'atteindre la surface : prenez à droite, puis à gauche, à nouveau à gauche, droite, et vous atteindrez la surface au bout. En sortant du bassin, poussez la caisse pour passer de l'autre côté, occupez-vous du rat et amenez cette caisse sous le levier dans le coin droit. Montez sur la caisse pour pouvoir actionner le levier et ainsi ouvrir la trappe au sol. Passez donc par cette trappe pour vous retrouver en dessous, occupez-vous des rats, puis passez sous la petite arche.

Avancez puis dirigez-vous au bout du premier pont sur votre gauche pour aller tourner la manivelle. Ceci a pour effet de faire monter le niveau de l'eau. Sautez dans celle-ci, plongez pour aller attirer vers vous les trois crocodiles qui rôdent, puis regagnez la terre ferme afin de leur tirer dessus depuis votre position. Une fois débarrassé d'eux, regardez le mur opposé à l'alcôve de la manivelle. Vous apercevez une fontaine. Plongez, puis dirigez-vous vers le pilier situé pile dans l'axe de celle-ci. Il s'agit de celui qui se trouve au centre des trois, en avant par rapport aux deux autres (celui de droite est détruit sur le côté). Placez-vous derrière ce pilier pour trouver un levier à actionner. Cela ouvre la grille de l'**artefact** au fond de l'eau. Inspirez profondément, puis plongez au centre du bassin pour aller le récupérer.

Regardez maintenant le mur de la manivelle pour voir sur la droite une seconde alcôve dans laquelle se trouve une caisse. Vous ne pouvez atteindre cette alcôve par le pont car il est brisé, mais ce n'est pas un problème lorsqu'on s'appelle Lara Croft ! Nagez donc à droite de l'alcôve pour utiliser les rebords et atteindre finalement cette caisse en bois. Placez-vous derrière, puis poussez-la pour la faire tomber de l'alcôve. Retournez à la manivelle pour la faire tourner dans l'autre sens en la tirant vers vous, ce qui fait redescendre le niveau d'eau.
Revenez vous placer face à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette immense pièce, puis regardez à votre gauche pour apercevoir une perche horizontale contre le mur.

Attrapez-la, puis jetez-vous dans la même direction pour agripper votre grappin au crochet plus haut. Balancez-vous, et au moment opportun, sautez en arrière pour atteindre une plate-forme sur laquelle vous trouverez des munitions pour les mini mitraillettes. Vous aurez plus de facilité à atteindre cette plate-forme en vous balançant doucement. Retournez-vous face au mur pour sauter en direction du rebord à hauteur de vos pieds, un peu plus à gauche. Longez-le entièrement par la gauche en contournant le coin, puis effectuez un saut arrière en direction du rebord suivant. Longez tout à fait à droite pour effectuer un saut latéral et sortir à nouveau votre grappin, de sorte à atteindre la corniche sur le mur adjacent.

Suivez le chemin imposé par la corniche en effectuant des angles droits et en évitant les précipices, car vous devez vous rendre jusqu'au bout de celle-ci, dans le coin de la pièce. Tournez-vous en direction des perches horizontales accrochées au mur qui fait l'angle. Après en avoir passé deux, continuez tout droit jusqu'à la caisse et poussez-la pour la faire tomber. Tournez-vous, puis marchez quelques pas pour aller sur la droite de Lara et vous trouver au bord de cette avancée brisée. En faisant pivoter la caméra, vous remarquez une échelle sur le flanc gauche du pilier au-dessus

duquel vous vous trouvez. Laissez-vous tomber sur le rebord en vous plaçant dans l'axe de l'échelle, puis lâchez-le pour vous agripper finalement à celle-ci.

Arrivé en bas, allez donc récupérer la caisse que vous avez faite tomber pour la tirer et l'amener au bord du bassin. Poussez-la pour qu'elle tombe au fond de l'eau. Allez ensuite à droite dans le coin de la pièce après avoir franchi le muret, pour récupérer un kit de premiers secours, puis retrouver la première caisse que vous aviez poussée du haut de l'alcôve. Faites-la également tomber au fond de l'eau. Courez maintenant à droite pour franchir le muret de gauche et vous retrouver en face d'une manivelle. Tournez-la afin de faire descendre l'eau d'un niveau de plus.

Poursuivez sur la gauche jusqu'au coin de la pièce et trouvez dans les décombres une trousse de soins. Rendez-vous maintenant au fond du bassin en tâchant de ne pas vous blesser, puis allez placer les caisses sur les socles situés de part et d'autre de la grille où vous aviez récupéré l'artefact. Ceci a pour effet d'ouvrir la deuxième grille du sol, ainsi que d'abaisser la grille plus large située plus haut derrière.

Il vous faut rejoindre la dernière manivelle que vous avez tournée. Pour atteindre les hauteurs du bassin, un petit parcours d'acrobaties s'impose. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dos à la grande grille qui vient de s'abaisser, rejoignez le coin arrière droit du bassin, pour monter sur deux marches, glisser sur une petite pente et vous jeter en avant en lançant le grappin. Vous atteignez ainsi le sommet d'un morceau du décor, dans le coin avant droit du bassin. Agrippez-vous au rebord juste à côté, contournez le coin par la gauche, atteignez le rebord supérieur, puis jetez-vous en arrière vers une première perche horizontale. Sautez en face et vous atteignez un nouveau rebord qu'il vous faut totalement longer à gauche, afin d'effectuer un nouveau saut arrière et de vous accrocher à une deuxième perche. Gagnez le rebord en avant, contournez le coin à gauche et vous voici au coin avant gauche du bassin. Repérez la plate-forme d'une alcôve dans le mur adjacent, puis sautez vers celle-ci. Il reste à attraper un rebord à gauche de l'entrée de cette alcôve, monter deux marches et sauter pour atteindre le bord du sommet. Vous trouvez la fameuse manivelle sur votre droite. Tournez-la maintenant en sens inverse.

Une fois l'eau remontée d'un niveau, vous apercevez le radeau dans le bassin. Il vous faut en fait déplacer celui-ci sur le côté droit, dans la partie de bassin qui était alors gardée par la grille. Contournez donc la pièce par la droite pour vous placer derrière cet endroit. Vous remarquez que cette partie du bassin est séparée en deux par une petite allée au centre, au bout de laquelle se dresse le pilier sur lequel vous aviez actionné un levier précédemment. Il vous faut amener le radeau à cet endroit du bassin, peu importe de quel côté. Ne pouvant l'atteindre d'ici avec votre grappin, montez par exemple sur le muret de droite, contournez le pilier, puis rejoignez le coin du muret, face à l'eau donc. Accrochez le grappin au radeau et commencez à le tirer vers vous. Contournez le muret à nouveau en sens inverse pour revenir vous placer au bord de la partie droite du bassin et terminer ainsi de tirer le radeau entièrement vers vous.

Une fois ceci accompli, retournez à gauche en direction de la manivelle, passez devant, puis aidez-vous du morceau d'arche au sol pour sauter vers le muret et vous retrouver ainsi de l'autre côté de la pièce. Passé le muret, vous apercevez au sol une pente qui monte vers une série de rebords, sur un pilier. Après avoir contourné le deuxième par la gauche, accrochez-vous à la barre horizontale. Tournez-vous pour rejoindre la plate-forme qui se trouvait derrière vous, puis montez par les rebords encastrés dans le mur. Tenez-vous debout et regardez dans la direction du pilier pour apercevoir un petit coin plat, dans l'angle de celui-ci. Sautez donc pour atterrir dessus, attraper le rebord du haut et contournez ces deux coins vers la gauche. Puis il reste un rebord et vous atteindrez finalement la manivelle du niveau supérieur. Tournez celle-ci et l'eau remontera encore d'un niveau.

Sautez maintenant dans l'eau pour rejoindre l'endroit où doit se trouver le radeau (le carré de béton qui l'entoure possède une ouverture devant). Tirez-le avec le grappin pour le placer de telle manière qu'il vous permette d'atteindre la plate-forme supérieure où se trouve cette fameuse fontaine. Plongez dans le bassin de celle-ci et vous vous ferez entraîner jusqu'à chuter dans un nouveau bassin. Passez sous l'ouverture au fond à droite de celui-ci et vous vous retrouverez dans un immense point d'eau, avec un temple sur votre droite. Au fond de l'eau, tout à gauche du terrain sur lequel se trouve le temple, vous apercevrez l'entrée d'un tunnel au bout duquel se cache le deuxième **artefact**. Allez au plus vite toutefois, car vous devrez faire l'aller-retour sans respirer. Nagez maintenant à nouveau en direction de l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé, en ayant donc le temple sur votre gauche, puis arrivé au niveau d'avoir la porte du temple à votre gauche, plongez pour trouver un tunnel sous-marin allant dans cette direction. Au bout de celui-ci, à la surface, vous trouvez un levier à actionner, ce qui déclenche l'ouverture de la porte.

Rendez-vous maintenant en direction du temple pour y pénétrer. Une cinématique se déclenche alors. Restez vigilant car une séquence impliquant une série de deux boutons à entrer va bientôt débuter. Ainsi, vous devrez appuyer sur les touches pendant le petit laps de temps où celles-ci apparaîtront à l'écran. Le temps d'affronter du gros gibier débute alors.

Évitez les attaques de ces deux centaures tout en leur tirant dessus pour augmenter leur barre de férocité. Si vous vous faites toucher par une de leurs attaques de couleur verte, vous serez changé en pierre et devrez alors bouger le stick rapidement pour retrouver votre état normal. Effectuez donc un maximum de roulades sur les côtés pour esquiver. Après avoir réalisé un tir convergent avec succès, ôtez-leur leur bouclier avec votre grappin pendant qu'ils sont étourdis. Continuez à leur tirer dessus, puis lorsqu'ils seront prêts à vous lancer une attaque afin de vous changer en pierre, ramassez le bouclier avec triangle pour leur renvoyer l'attaque. Restez donc à proximité des boucliers et tirez-leur dessus pendant qu'ils sont figés. C'est de cette manière que vous parviendrez à les battre. Suivez la cinématique de fin de niveau.

Egypte

1ère partie - Le temple de Khamoon (3 artefacts, 1 relique)

Avancez jusqu'au temple et laissez-vous tomber au sol. Tirez le bloc dans le coin gauche de la pièce pour trouver un kit de premiers secours et des munitions. Allez tirer en haut à droite de cette pièce une roche avec votre grappin, afin de faire tomber la colonne de droite. Répétez l'opération avec la colonne de gauche, puis grimpez sur celle-ci pour atteindre le renfoncement en hauteur dans le mur. Sautez sur le rebord de gauche, longez-le et contournez le coin sur la gauche pour vous jeter sur le rebord du mur adjacent. Gagnez le rebord plus haut, puis celui situé encore au-dessus. Longez à gauche jusqu'au bout, pour sauter latéralement en direction de la barre horizontale. Jetez-vous ensuite sur la pente d'en face, laissez-vous glisser le long de celle-ci sur une dizaine de mètres, puis atteignez la base où se trouvait le pilier droit que vous avez fait chuter. Atteignez la barre horizontale de gauche en effectuant un saut arrière, sautez vers la deuxième et atteignez enfin la plate-forme sur laquelle se trouvait le pilier gauche.

Atteignez un premier rebord au-dessus de vous, puis un deuxième plus haut, que vous longerez sur la droite jusqu'à atteindre l'alcôve centrale de la pièce, en hauteur. Allez au bout de celle-ci pour monter sur le levier en forme de scarabée et l'utiliser pour atteindre la partie supérieure. Dirigez-vous alors sur la gauche (n'attendez pas que le scarabée soit tout en bas pour espérer atteindre le dessus). Laissez-vous glisser le long de la pente de droite, puis sautez pour vous agripper à la perche. Sautez en avant, puis faites de même que précédemment avec ce nouveau levier portant l'effigie d'un scarabée pour rejoindre le dessus. Suivez le chemin par la droite et au bout du couloir vous serez assailli par une panthère dans cette petite pièce. Sortez ensuite par l'ouverture qui donne sur l'extérieur, puis une cinématique se déclenchera alors (vous trouverez, avant de sortir de cette pièce, un rebord à gauche de l'ouverture qui vous permettra de contourner la pièce par la gauche suite à un petit parcours, et vous fera atteindre une trousse de soins au-dessus de l'entrée).

Vous devez mener un combat contre deux chats momifiés. Battez-les de la même manière que vos autres ennemis, puis dirigez-vous à gauche du sphinx, sur la base d'un pilier, afin de sauter en direction du pilier en quatre morceaux. Grimpez le long de celui-ci pour finalement atteindre le pilier plus à gauche à l'aide d'un saut arrière. Retrouvez-vous au sommet de celui-ci, puis sautez en direction de la première plate-forme contre le mur, sur votre gauche. Repérez un bouton encastré dans le mur sur lequel tirer, puis continuez en direction de la plate-forme suivante en l'atteignant grâce à la perche horizontale qui est apparue. Allez au bout, puis tournez au coin à gauche pour sauter sur la plate-forme ronde. Vous trouvez un peu plus bas dans la même direction, le sommet d'un petit pilier rond. Sautez donc dessus, puis atteignez l'échelle qui se trouve sur le côté droit de la grande statue de pharaon.

Un peu avant le sommet de l'échelle, sautez sur la gauche dans l'alcôve rectangulaire, puis vous repérez un trou dans le coin supérieur droit de celle-ci. Passez donc par celui-ci pour trouver finalement un **artefact**. Revenez dans cette alcôve rectangulaire pour vous trouver sur la tête du pharaon et remarquer un anneau en haut à droite. Sautez dans cette direction, puis lancez le grappin pour atteindre plus loin le sommet rond d'un nouveau pilier. Sautez ensuite sur la plate-forme qui fait l'angle, puis continuez le parcours sur la gauche en utilisant à nouveau le grappin deux fois de suite cette fois, pour vous retrouver sur la plate-forme du coin opposé.

Longez celle-ci puis contournez-la au bout pour sauter en direction d'une pente sur laquelle vous glisserez au sol et trouverez quelques pas plus loin un levier sur la gauche, derrière la tête de la statue de sphinx donc. Notez qu'en vous accroupissant sous la pente dans une petite ouverture, vous récupèrerez une trousse de soins. Le fait d'actionner le levier ouvre une porte au centre du sphinx. Rejoignez le sol pour passer cette porte.

Au bout du long couloir d'angles, vous atteignez enfin une salle et deux panthères vous foncent dessus. Suite au combat, allez au bout de la salle pour tirer le levier à gauche de la porte. Ceci aura pour effet de rapprocher les statues entre elles et ainsi de rendre la salle plus étroite durant un certain temps. Deux panthères arrivent à nouveau pour tenter de vous déchiqueter, mais c'est vous qui avez le dernier mot.
Retournez tirer le levier pour rapprocher à nouveau les statues, puis dépêchez-vous de courir vers la dernière à gauche (en partant du levier) et de sauter sur celle-ci à l'aide du bloc de pierre brisé. Sautez rapidement en direction de la statue qui lui fait face, puis à partir de là, vous n'aurez plus besoin de vous presser, car vous devez rejoindre maintenant la statue la plus au fond (en revenant vers le levier donc).

À partir de celle-ci, vous apercevrez sur le même côté du mur un anneau en hauteur. Sautez donc dans la direction du levier, lancez votre grappin, puis atteignez finalement le petit rebord (ou celui du bas). Laissez-vous tomber sur le rebord du dessous, dans le cas où vous aviez attrapé le petit rebord, puis longez-le sur la droite afin d'effectuer un saut latéral droit en direction du rebord de la grille. Celle-ci va se baisser sous l'effet de votre poids, et vous devez rapidement sauter vers le rebord de pierre juste au-dessus. Longez celui-ci vers la droite, effectuez un saut latéral droit en direction du rebord suivant, puis contournez le coin du mur pour toujours longer à droite.

Vous atteignez alors l'entrée d'un couloir en hauteur. Au fond à gauche de celui-ci, débarrassez-vous de trois rats, récupérez un kit de premiers secours, puis allez tirer le cube qui se trouve à droite de la pente. Poussez-le jusqu'au bout du couloir, là où vous aviez ramassé le kit de soins, puis montez ensuite sur celui-ci pour atteindre le dessus du muret. Suivez l'unique chemin, pour finalement vous retrouver devant une pente et une perche horizontale en hauteur, qui sort et entre du mur à intervalles réguliers. Lorsque celle-ci est à l'extérieur, dépêchez-vous de l'utiliser pour vous retrouver sur la grande perche horizontale qui reste immobile. À partir de celle-ci, sautez en direction du levier en forme de scarabée, et vous savez maintenant par expérience qu'il vous faut sauter directement sur le rebord du dessus, sans attendre de vous trouver trop bas sous l'effet de votre poids.

Vous vous retrouvez au niveau d'une grande ouverture en hauteur qui donne sur une nouvelle salle avec un bassin en son centre. Lorsque vous foulez le sol de cette pièce, vous serez attaqué par deux crocodiles. Faites attention à leur rapidité ! Plongez ensuite au fond du bassin, tirez le levier pour ouvrir la grille au bout du couloir de gauche, puis franchissez le passage avant que celle-ci ne se referme. Retournez à la surface de cette nouvelle salle pour vous placer sur la plate-forme centrale ressemblant à un U. Placez-vous dans l'angle inférieur droit du U, puis sautez pour atteindre le scarabée derrière vous, ainsi que le rebord du dessus. À partir de celui-ci, un saut latéral droit vous permet d'atteindre une plate-forme qui va se rétracter dans le mur après un court instant. Aussi, ne vous dirigez pas vers le scarabée qui se trouve face à vous, mais courez plutôt sur la petite partie étroite sur la droite, pour atteindre rapidement celle d'en face avant que les plates-formes ne soient trop éloignées.

Agrippez-vous alors au rebord du mur qui vous fait face, puis sautez sur celui de gauche. Lorsque la plate-forme aura repris sa position initiale, effectuez un saut arrière à partir du rebord pour courir le long du mur dans la même direction que votre saut, afin d'atteindre le scarabée au bout à droite, avant que le sol ne se rétracte. Ne restez pas agrippé trop longtemps sur celui-ci, mais rejoignez plutôt le rebord supérieur et effectuez enfin un saut latéral droit vers le rebord d'une alcôve. Montez les marches, agrippez-vous à la poutre verticale, tournez-vous et sautez rapidement en direction du scarabée, puis atteignez directement le rebord du dessus et le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre et ainsi sauter en avant, en direction de la plus longue en face. À gauche, se trouve une alcôve avec un levier à tirer.

Ceci a pour effet de faire tomber un bloc dans la pièce à côté. Avant d'y revenir, sautez dans l'alcôve face à vous à l'aide de la poutre, pour récupérer une trousse de soins. De retour dans la pièce, saisissez le cube pour le tirer de l'autre côté, en passant le long de la partie étroite de cette plate-forme. Si vous avez choisi de le tirer, il vous faut le placer sur la partie de plate-forme qui se trouve sur votre gauche, mais si vous avez choisi de pousser, ce même endroit se trouvera évidemment sur votre droite. Le tout étant d'atteindre le rebord du mur que vous ne pouvez attraper qu'en sautant d'abord sur le cube. Une fois agrippé à ce fameux rebord, sautez pour atteindre le petit rebord du dessus, puis

accomplissez un saut arrière pour vous accrocher à un morceau de plate-forme qui va vite se rétracter.
Il faut donc vous dépêcher de sauter à l'autre bout, puis d'atteindre le scarabée et de vous lancer enfin sans attendre un instant de plus au niveau du petit rebord du dessus.

A droite se trouve un nouveau scarabée, ce qui signifie qu'il vous faut encore accomplir un saut rapide en direction du rebord supérieur. Allez ensuite à gauche de celui-ci pour vous agripper au rebord d'à côté, puis à l'aide d'un saut arrière, attrapez la perche horizontale. Celle-ci vous permet d'atteindre une alcôve dont l'autre côté est fermé par une grille, mais regardez plutôt le mur d'en face, où vous pouvez lancer votre grappin tout droit, dans le but de tirer la paroi à la manière d'un pont-levis et de révéler ainsi un passage. Celui-ci va se refermer rapidement, donc n'attendez pas, atteignez-le en sautant en avant, puis en lançant votre grappin qui s'accrochera au plafond. Lâchez le grappin au bout de votre balancement, et vous vous retrouvez ainsi dans ce nouveau passage qui n'est en fait qu'une alcôve.

Tirez alors le levier sur votre droite, puis ceci va ouvrir le plafond. Sautez pour vous agripper à la trappe qui pend sur la droite, rejoignez le rebord du haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour vous retrouver accroché à la perche horizontale. Jetez-vous alors en avant pour rejoindre l'autre bord et passez la porte d'en face, sans oublier de tirer le levier sur la gauche au préalable. Vous avez ainsi ouvert une trappe autour de la statue de la salle du bassin. Ne sautez pas au sol pour l'instant, mais regardez plutôt sur votre gauche pour apercevoir un anneau sur lequel accrocher le grappin. Effectuez donc un saut dans cette direction puis accomplissez le mouvement adéquat, ce qui vous permet d'atteindre un rebord au bout de votre balancement.

À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut arrière et lancer tout de suite votre grappin. Balancez-vous encore pour apercevoir un nouvel anneau au plafond, légèrement sur votre droite. Quand vous le sentez, lancez-vous dans sa direction puis accrochez-y évidemment le grappin, pour remarquer un dernier anneau encore au plafond, un peu plus loin. Après l'avoir atteint, il vous permet d'atterrir sur le toit de l'autel de la statue et de récupérer ainsi le deuxième **artefact**.

À partir de là, vous pouvez sauter au sol pour vous occuper des crocodiles puis passer ensuite dans l'ouverture qui est apparue autour de la statue. Glissez le long de la pente de derrière, puis à gauche, au bout du couloir, vous atteignez une nouvelle salle, dans laquelle vous rencontrerez quatre panthères, une fois arrivé tout en bas. C'est dans ces moments-là que l'on est content d'avoir économisé ses précieuses cartouches de fusil à pompe (ce que vous faites depuis le début j'imagine ;-))... Après vous en être occupé, récupérez la trousse de soins dans un des renfoncements de la salle. Allez ensuite actionner le levier qui se trouve au centre du mur face à vous, et deux nouvelles panthères apparaîtront.

À gauche de la grille d'où elles sont sorties, sautez vers un premier rebord, puis un deuxième plus haut, et sautez latéralement en direction de la grille qui s'abaissera sous l'effet de votre poids, vous obligeant à vous dépêcher de sauter en arrière sur un rebord du pilier central. Atteignez le rebord du dessus, puis effectuez un petit saut latéral pour vous accrocher à la palette en bois qui va se mettre à pivoter sur la droite. Longez-la sur la gauche de manière à être agrippé à l'angle du pilier. Jetez-vous alors à nouveau vers un rebord du mur de gauche, pour atteindre celui légèrement au-dessus et revenir à l'aide d'un saut arrière sur la plate-forme supérieure de ce pilier.

Regardez au bout du mur de gauche (adjacent au mur d'où vous venez) pour viser un bouton sur lequel il vous faut tirer. Cela fait apparaître un anneau au plafond, qui vous permet d'atteindre cet endroit où vous pourrez ramasser une trousse de soins et des munitions.

Retournez sur la plate-forme centrale pour cette fois emprunter le passage dans le mur d'en face. Au bout de ce couloir sombre, une panthère vous attend. Occupez-vous d'elle, puis poursuivez dans la fenêtre qui se trouvait juste en face de vous lorsque vous êtes sorti du couloir. En haut de l'échelle, vous atteignez une pièce avec un scarabée géant contre une porte, et vous êtes attaqué pas une de ces momies. Après vous en être débarrassé, allez sauter sur les deux marches qui se trouvent dans le coin arrière droit de la salle (lorsque vous êtes face au scarabée), puis regardez en haut du mur de droite pour repérer un anneau et ainsi sauter en avant pour lancer votre grappin. Restez accroché à la verticale, remontez légèrement de sorte à sauter en arrière sur le sommet du pilier pointu qui se trouve dans l'axe. Tournez-vous à 90° sur la gauche pour sauter en direction du rebord du grand pilier. Lâchez pour vous retrouver agrippé au rebord du dessous, contournez le premier coin par la droite de sorte à vous retrouver dos au pilier du milieu, coupé en haut. Sautez alors en direction du rebord sur le pilier suivant, gagnez le rebord du dessus, puis longez ses

deux coins par la droite pour sauter à nouveau vers le piler du milieu, mais sur le rebord supérieur. Placez-vous dos au mur pour sauter en arrière vers le rebord de celui-ci, puis sautez vers la droite en utilisant le grappin afin d'atteindre plus loin le troisième **artefact** au-dessus de la porte.

Descendez maintenant pour franchir celle-ci et grimper à l'échelle de gauche. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve au bout du couloir, puis ceci aura pour effet de rapprocher une nouvelle fois les statues entre elles. Sautez rapidement sur leurs plates-formes (en changeant de rangée, sinon cela serait trop facile ;-)) pour atteindre la plate-forme tout droit en hauteur et poursuivre dans le couloir de gauche. Tirez le levier au bout pour déverrouiller la porte du scarabée géant et retournez ensuite dans cette salle. Montez sur les deux marches du coin de la salle pour vous jeter en lançant votre grappin et courir ainsi contre la paroi de droite. Prenez appui sur celle-ci une fois arrivé au point culminant, de manière à sauter en arrière sur le rebord du mur adjacent. Longez-le rapidement sur la gauche car il va partir en miettes, puis jetez-vous latéralement vers la petite barre horizontale du scarabée.

Ceci a pour effet d'ouvrir une trappe dans le sol et il vous faut descendre au fond en prenant soin de ne pas vous blesser. Empruntez alors le couloir qui s'offre à vous juste en descendant, sur votre droite.

Vous atteignez une pièce dans laquelle se trouve un scarabée d'or sur la porte d'en face. Tout autour de la pièce, vous pouvez apercevoir différents piliers au bas desquels se trouve à chaque fois un bloc que vous pouvez déplacer. Commencez par tirer le bloc de gauche (nous allons tirer les blocs de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre) pour entrer dans cette alcôve et récupérer des munitions. Déplacez le second bloc plus à droite, puis après vous être occupé de la panthère, regardez le dessin que vous apercevez sur le mur après être entré dans l'alcôve. Entre-temps, l'un des 4 obélisques de la salle s'est élevé, révélant différents dessins à sa base que vous pouvez faire tourner. Trouvez celui que vous venez d'observer sur le mur pour le tourner face au scarabée d'or.

Tirez ensuite le pilier suivant pour ne rien trouver d'autre que des munitions dans cette alcôve. Après avoir déplacé le 4ème bloc, un deuxième obélisque va s'élever. Répétez la même opération en allant observer le dessin dans l'alcôve, et en trouvant le bon sur la base de l'obélisque pour le tourner en direction du scarabée d'or. Faites de même après avoir tiré le 5ème bloc et vous être débarrassé de la panthère : vous aurez un dessin au fond de l'alcôve à repérer sur le 3ème obélisque qui s'est élevé, et il vous faut le tourner dans l'axe du scarabée. Le 6ème bloc ne contiendra rien de bien intéressant derrière lui, donc occupez-vous du 7ème bloc et axez le bon dessin sur le dernier obélisque qui s'est élevé. Le 8ème bloc ne contiendra derrière lui que des munitions pour fusil à pompe.

Ne franchissez pas tout de suite la porte du scarabée qui vient de s'ouvrir, mais utilisez plutôt le 5ème bloc pour sauter en direction du pilier sous lequel il se trouvait. Vous vous y accrochez grâce à un rebord, puis atteignez celui du dessus pour contourner les deux coins du pilier par la droite. Un saut arrière vous fait atteindre un rebord du mur de la pièce, puis un saut latéral droit à l'extrémité de celui-ci vous permet de vous agripper au rebord du 6ème pilier. Contournez alors le coin pour sauter vers le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de l'obélisque le plus proche. Atteignez alors le dernier obélisque en sautant de sommet en sommet, puis sautez en direction du rebord du mur qui vous fait face, à gauche d'une alcôve en hauteur que vous pouvez finalement rejoindre en contournant le rebord sur la droite et en vous laissant tomber un rebord plus bas. Vous trouvez dans l'alcôve la **relique** : Chat momifié ainsi qu'une trousse de soins. Descendez pour passer la porte du scarabée.

2ème partie - L'obélisque de Khamoon (4 artefacts, 0 relique)

Arrivé dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour aller tirer le levier. Courez au bout du pont qui vient de se créer pour aller récupérer l'oeil d'Horus. Plongez dans le bassin pour rejoindre la porte en bas à droite de la pièce. Franchissez le parcours en tâchant d'éviter les pièges, puis vous atteindrez au bout une pièce où vous devrez monter les marches de droite et sauter vers le levier d'en face, ce qui aura pour effet d'abaisser un pilier sur lequel il faut aller vous placer avant qu'il ne remonte.

Sautez sur la perche de gauche, grimpez les trois rebords, pour effectuer un saut arrière vers une plate-forme un peu plus haute qui va se rétracter. Rejoignez la plate-forme au coin du mur pour observer sur votre droite et accomplir un grand saut en direction de la plate-forme à l'autre bout. Sautez encore en direction de la suivante, et vous trouverez un levier à gauche de cette grande alcôve. Après l'avoir tiré, une perche apparaît un peu plus haut. Allez à gauche (si vous avez le levier sur votre droite) pour sauter sur la plate-forme carrée de droite où se trouve un pilier en son centre.

Montez ce pilier, puis atteignez grâce à lui le pilier d'à côté. Attention aux flèches ! Atteignez enfin le troisième pilier, puis une fois au plus haut point, effectuez un saut latéral à droite pour vous agripper au rebord du mur de la pièce. De celui-ci, gagnez la perche qui vous permet de sauter sur une plate-forme étroite. Longez entièrement celle-ci pour atteindre finalement le deuxième rebord sur le mur de gauche, puis sautez en arrière afin d'atterrir sur une petite plate-forme qui va vite se rétracter. Sautez vite sur le bord d'en face, longez-le à droite jusqu'à la partie détruite, puis relevez-vous et changez de côté pour pouvoir continuer à longer dans cette direction, jusqu'à sauter en hauteur vers le rebord du pilier. Atteignez le deuxième rebord plus haut pour contourner le coin vers la gauche et accomplir un saut arrière vers l'autre pilier.

Lâchez le rebord pour être agrippé à celui du bas, puis longez à droite pour finalement poser le pied sur ce bout de plate-forme. Sautez en face pour gagner les rebords du mur de droite, puis après avoir longé le deuxième vers la gauche, sautez en arrière puis lancez votre grappin. Au bout, vous atteignez le rebord du mur d'en face, que vous longez sur la gauche pour en atteindre un deuxième. Celui-ci vous permet de sauter en arrière vers un premier pilier, puis placez-vous ensuite au sommet du pilier suivant afin de finalement sauter vers la plate-forme et vous lancer sur la perche de droite. Grâce à celle-ci, vous atteignez la plate-forme sur laquelle se trouve un **artefact**.

Reprenez ensuite la même perche pour aller tout droit et emprunter la seconde qui vous mènera finalement à la sortie de la pièce. Après la montée, vous voilà assailli par une momie dans cette nouvelle pièce. Débarrassez-vous en, puis empruntez le passage de gauche où se trouvent deux perches à utiliser, pour ensuite atteindre le rebord d'en face rapidement à l'aide du levier, car il s'abaissera sous votre poids. Longez à gauche pour sauter vers les marches et vous diriger à gauche en haut de celles-ci, pour effectuez à nouveau un trajet dans un couloir piégé.

Vous aboutissez dans la pièce principale, en hauteur, au centre de laquelle se dresse le sommet de l'obélisque. Agrippez-vous au mur de droite pour atteindre le rebord en bas à gauche, puis effectuez un saut arrière vers une perche qui vous mène sur une corniche étroite où vous trouvez un levier à actionner, ce qui abaissera un pont au bas de la pièce, comme précédemment. Une grille s'ouvre sur la plate-forme opposée, et il vous faut la rejoindre en empruntant le parcours qui débute sur votre gauche avec une perche horizontale. Faites attention aux rebords fissurés!

Dans ce nouveau couloir, faites une roulade pour esquiver la première série de pièges, puis pour atteindre la barre horizontale sans vous faire toucher, jetez-vous au moment opportun et vous gagnerez enfin l'autre côté. Poursuivez à droite, puis à l'entrée de cette pièce, laissez-vous glisser le long de la pente de gauche, puis sur la suivante, pour finalement atteindre le sol et affronter une momie. Allez au fond de la salle, en face de la deuxième pente, puis ramassez la trousse de soins derrière le gros pilier. Regardez dans les alcôves surélevées du mur adjacent à la pente pour trouver une trousse de soins et un levier à tirer. Celui-ci va légèrement changer l'aspect de la salle et il vous faudra ensuite passer la grille nouvellement ouverte dans le coin gauche de la pièce.

Vous trouvez ainsi un bloc à sortir de cette alcôve. Il ne vous faudra pas le tirer bien loin, mais juste faire en sorte qu'il vous permette d'atteindre les rebords du mur, juste au-dessus de l'alcôve. Longez alors le deuxième vers la gauche pour vous lancer dans cette direction et utilisez le grappin afin d'atteindre à l'autre bout un rebord en forme de scarabée et donc de vite sauter vers le rebord fixe du dessus.
Longez-le à gauche et vous voici à l'étage supérieur de la pièce, où il vous faut poursuivre au fond à droite et trouver des rebords sur le mur. Longez le deuxième à gauche, puis accomplissez un saut arrière de sorte à courir contre la paroi adjacente avec le grappin et atteindre ainsi un nouveau scarabée pour vous agripper ensuite au rebord supérieur. Vous ne pouvez atteindre celui du dessus, malheureusement légèrement trop haut. La manoeuvre à effectuer consiste à sauter sur la gauche et lancer votre grappin de sorte à courir contre la paroi. Lorsque vous revenez vers votre point de saut, ayez assez d'élan pour pouvoir atteindre ce fameux rebord, en ayant pris garde d'éviter les lames tournantes dans le mur.

Une fois accroché au rebord, atteignez celui qui se situe au-dessus, puis sautez en arrière en évitant les lames et en vous servant du grappin pour atteindre le rebord de l'autre côté de la pièce. Montez sur l'avant-dernière marche et regardez à droite pour apercevoir de nouveaux anneaux. Sautez vers le premier en lançant le grappin, puis arrivé à l'angle du mur, sautez vers le second contre la paroi adjacente, à l'aide d'un saut arrière. Ne lâchez pas le grappin, mais stabilisez-vous à la verticale. Vous vous trouvez tout proche d'un artefact. Il se trouve sur le sommet d'une colonne qui est située légèrement au-dessous de vous sur votre droite. Décalez-vous donc doucement dans cette direction, puis lâchez tout. Vous voici donc au sommet de ce pilier, et vous récupérez ainsi un **artefact**.

Descendez de la colonne pour recommencer le trajet afin de vous retrouver à nouveau accroché à ce deuxième anneau, mais cette fois, ajustez la distance de corde et balancez-vous jusqu'à pouvoir atterrir sur la plate-forme carrée qui fait l'angle. Sur la droite au-dessus de vous, deux rebords sont à utiliser pour atteindre la sortie de la pièce à gauche. Traversez ce long couloir d'angles.

Vous revoici dans une alcôve de la pièce principale, en hauteur. Tirez le levier, puis reprenez le couloir en sens inverse. De retour dans la salle précédente, regardez au plafond pour voir un anneau. Hop ! On se balance en avant, et on attrape le rebord du mur d'en face ! Longez à droite, passez le coin pour poser le pied au niveau de la sortie d'un couloir et descendez les marches contre le mur de gauche pour rejoindre le sol, tout en bas. Après la dernière marche, allez à droite pour passer le couloir. Il est piégé, donc progressez prudemment lorsqu'il vous faudra franchir le précipice en sautant sur les pointes des trois colonnes. Au bout du couloir, ramassez la trousse de soins et allez tout droit vers l'obélisque pour vous emparer du sceau d'Anubis.

Contournez l'obélisque de sorte à vous retrouver sur le pont de derrière, en sautant en diagonale à l'aide du pont de gauche. Récupérez l'Ankh d'Isis sur ce côté de l'obélisque. Vous avez deux perches horizontales contre le mur, mais ne les utilisez pas. Passez plutôt dans ce couloir, baissez-vous pour éviter les lames, sautez sur la pointe de la colonne, évitez les parois qui se referment violemment, puis répétez ceci encore une fois. Vous voici donc dans une nouvelle salle, en hauteur. Descendez sur le sol détruit à mi-hauteur en utilisant les rebords sur votre gauche, puis lâchez-vous du rebord qui fait l'angle afin de vous laisser glisser quelque peu sur la petite pente et vous jeter en avant pour lancer le grappin. Courez ainsi contre la paroi pour atteindre la plate-forme dans le coin opposé, à partir de laquelle vous pourrez viser et tirer sur ces vilaines momies en toute sécurité.

Après ce carnage, allez au sol vers les rebords du mur en haut duquel se trouvait le couloir par lequel vous êtes arrivé, puis grimpez jusqu'à l'entrée d'un autre couloir, à mi-hauteur. Traversez ensuite celui-ci en évitant les différents pièges, pour qu'au bout du parcours vous atteigniez une grille et un levier sur la gauche. Celui-ci, une fois actionné, abaissera le 4ème pont de la salle de l'obélisque. Retournez dans la salle précédente en traversant à nouveau le couloir, puis de retour dans la pièce, sautez sur la plate-forme carrée du coin droit. Longez entièrement le mur sur la gauche grâce aux rebords, puis après avoir contourné le coin au bout, sautez latéralement à gauche pour attraper le rebord du mur adjacent, un peu plus en bas, en vous stabilisant avec triangle. Contournez le coin à gauche, et vous atteindrez une alcôve qui contient un autre **artefact**.

Revenez au sol pour recommencer le même parcours, en repartant de la plate-forme carrée du coin, en longeant le mur sur la gauche, mais sans contourner le coin cette fois. Sautez plutôt en hauteur pour atteindre un renfoncement dans ce même mur, puis attrapez le rebord du côté adjacent, plus haut.
Longez sur la gauche, jusqu'au bout. Vous voici au-dessus de l'alcôve de l'artefact. Montez encore plus haut, puis passez le couloir sur la gauche. Montez ensuite à l'aide des deux rebords face à vous pour atteindre une plate-forme en effectuant un saut arrière. Utilisez le grappin pour longer le mur à droite et récupérer au bout une trousse de soins et des munitions. Raccrochez-vous à l'anneau puis arrêtez de vous balancer pour pendre à la verticale. Montez légèrement pour raccourcir la longueur de corde, puis balancez-vous de gauche à droite de sorte à avoir l'élan suffisant pour atteindre la plate-forme qui se trouve en hauteur, dans votre dos à droite, à l'aide d'un saut arrière.

Une fois cette acrobatie réussie, atteignez le rebord, la perche à droite, puis la plate-forme d'en face. Vous trouvez un **artefact** et des munitions. Redescendez ensuite à droite en vous lâchant de la plate-forme. Agrippez-vous au rebord le plus bas, contournez le coin, puis longez à gauche, jusqu'au bout. Sautez latéralement jusqu'au rebord des grandes marches, en stabilisant votre prise, puis passez le couloir dans le mur de droite. Vous avez ainsi effectué le parcours sans avoir activé les pièges de la salle en abaissant la clé d'Ankh que vous avez peut-être aperçue contre le mur !

Traversez donc ce couloir piégé pour vous retrouver dans la salle de l'obélisque, puis allez récupérer le dernier objet, le scarabée d'Osiris, sur le côté gauche. La grille du bassin s'ouvre. Plongez, puis poursuivez le long du tunnel sous-marin pour finalement atteindre une pièce où vous devez activer le levier à gauche de l'échelle, ce qui ouvre une trappe vous ramenant dans la salle des grandes statues assises. Allez sur la droite pour passer le couloir de gauche à l'angle, puis au bout de celui-ci, vous regagnez la sortie du sphinx, où un centaure vous attend. Battez-le de manière habituelle, puis il vous reste enfin à placer sur l'obélisque central les quatre objets récupérés dans le sphinx. Une grande porte s'ouvre et vous passez à la 3ème partie du niveau.

3ème partie - Le sanctuaire du Scion (2 artefacts, 1 relique)

Montez les marches du sanctuaire, puis après vous être occupé des deux momies, vous atteignez une pièce avec quatre piliers rotatifs. Il vous faut faire en sorte de les tourner de façon à ce que deux images identiques se regardent entre elles, comme indiqué sur chaque face du mur. Le problème étant que lorsque vous tournez un cylindre, les cylindres adjacents tournent également. Une manière simple d'obtenir la bonne combinaison est de tourner le premier pilier de gauche à 180°, de sorte que le vase regarde le pilier le plus au fond à gauche, et que l'Ankh soit en face du premier pilier à droite. Le deuxième cylindre de droite n'ayant pas bougé, tournez celui-ci à 180°, de manière à avoir le symbole des tentes qui regarde le premier pilier de droite, puis la statuette qui fait face au deuxième pilier de gauche. De cette manière, un pilier s'élève alors du sol.

Avant de monter au sommet, emparez-vous des différents objets autour des cylindres. Placez-vous au sommet du pilier, puis après être monté jusqu'au cinquième rebord de cette large cheminée, rejoignez l'échelle à l'aide d'un saut arrière, puis poursuivez dans le couloir piégé. Tout de suite après la première série de murs en mouvement, agrippez-vous au rebord de gauche, puis à celui du dessus. De là, sautez à droite sur le scarabée et effectuez tout de suite un saut arrière pour atteindre un autre scarabée, qu'il vous faudra vite lâcher pour atteindre le rebord du dessus. Placez-vous à l'extrémité gauche de celui-ci, puis lorsque les murs s'ouvrent, sautez latéralement dans cette direction vers le grand rebord suivant. Longez-le à gauche, et sautez en arrière pour atteindre la terre ferme. Poursuivez.

Vous atteignez une grande salle en arrivant dans le dos du sphinx, et il vous faut aller à gauche, en passant à droite des escaliers, afin de prendre l'échelle pour descendre tout en bas de cette pièce. Une fois au sol, longez le sphinx sur sa gauche, puis arrivé au bout, une petite séquence présente la porte qui se trouve à la base de cet édifice. Rejoignez donc l'échelle située au centre du mur qui fait face au sphinx, puis sautez vers le rebord de droite et longez-le dans cette direction. Passez les deux perches, montez les quelques marches et empruntez l'échelle sur votre gauche. Ramassez les deux objets sur les deux rochers plats de gauche, puis revenez sur la droite pour contourner le coin et aller tout droit jusqu'à sauter vers les deux rebords du mur de gauche. Placez-vous à l'extrémité droite du plus haut, sautez dans cette direction pour atteindre la plate-forme et regarder le sphinx sur votre droite.

Avancez pour tomber sur la plate-forme légèrement en dessous, à droite de laquelle vous devrez grimper au sommet du pilier. Vous trouvez au plafond un anneau, mais avant de vous lancer dans sa direction, occupez-vous des chauves-souris qui vous lancent des boules de feu. Placez-vous ensuite au bout à droite de la plate-forme, de manière à pouvoir rejoindre le sommet de la tête du sphinx à l'aide du grappin. Vous ramassez les mini-mitraillettes.

Regagnez ensuite la plate-forme d'où vous venez, puis lorsque vous faites face au mur, dirigez-vous à droite pour atteindre la perche et vous lancer sur la plate-forme un peu plus bas, pour rejoindre ensuite le sol et trouver un levier dans le coin de la pièce. Actionnez-le, puis passez ensuite la porte qui se trouve à sa gauche. Poursuivez dans le couloir piégé en trouvant le bon timing pour atteindre la perche qui rentre et sort du mur, sans vous faire aplatir par les parois qui se rétractent. Une fois arrivé au bout, vous vous retrouvez à l'entrée d'une grande salle, en hauteur. Empruntez les deux rebords sur votre droite pour atteindre une première échelle à l'aide d'un saut latéral gauche, puis descendez-la. Sautez à droite vers une seconde échelle, puis descendez également jusqu'au bas de celle-ci, pour vous élancer ensuite sur la droite et atteindre le bord au-dessus de la porte. Longez-le à droite, puis contournez le coin jusqu'au bout de sorte à poser le pied sur la petite partie plate et ainsi récupérer le premier **artefact**.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller vous placer sur la petite plate-forme carrée qui se trouve en face de la grille, et courir vers la gauche pour atteindre les deux rebords du mur, en ayant sauté au préalable sur la pointe d'une petite colonne penchée qui dépasse de l'eau. Sautez latéralement sur la gauche à partir du plus petit rebord du haut, et vous atteindrez le rebord d'un pan de mur qui va s'abaisser sous l'effet de votre poids. Sautez alors sur le rebord plus haut, puis ainsi de suite, jusqu'à atteindre le dernier en hauteur et qu'une grande serrure se verrouille. L'un des quatre obélisques émerge alors de l'eau, et une petite plate-forme surgit hors du mur, au-dessus de la grille. Sautez donc en arrière pour vous trouver sur un rebord de l'obélisque, grimpez sur celui situé le plus en hauteur, pour finalement effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une petite plate-forme, juste au-dessus de la grande serrure que vous venez de verrouiller.

Gagnez ensuite le plus haut des deux rebords qui se trouvent sur le même mur, à votre droite. Un saut arrière vous fait atteindre une perche, ce qui vous permet de poser finalement le pied sur cette plate-forme au-dessus de la grille. À

partir de celle-ci, attrapez la prochaine perche horizontale, puis le rebord du mur adjacent. Sautez latéralement sur la droite pour finalement vous agripper à nouveau à un pan de mur qui va descendre sous l'effet de votre poids. Rejoignez le rebord du haut, comme précédemment, et attendez que la prochaine serrure se verrouille. Ceci a permis à un deuxième obélisque de s'élever, puis vous devez gagner son rebord le plus haut, pour contourner la colonne de l'autre côté et ainsi atteindre la grande plate-forme qui s'est déployée du mur.

Occupons-nous maintenant de faire émerger le troisième obélisque. À partir de la plate-forme, regardez dans la direction de la première serrure que vous avez verrouillée, puis lancez le grappin dans sa direction et tirez la corde vers vous, ce qui permettra de rabaisser le premier obélisque et de sauter sur sa pointe pendant qu'il redescend. Hâtez-vous de rejoindre la petite plate-forme au-dessus de la serrure puis de sauter sur le rebord le plus haut des deux à droite, avant qu'elle ne soit trop basse. À partir de ce rebord, sautez latéralement à gauche pour vous agripper brièvement au pan de mur qui va se mettre à redescendre, mais lâchez vite celui-ci pour atteindre le rebord fixe à gauche. À partir de celui-ci, un saut latéral gauche vous permet d'atteindre le rebord du pan de mur qui dépend du troisième obélisque. Placez-vous sur le rebord le plus haut et attendez que la serrure se verrouille.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller à nouveau verrouiller la première serrure, puis gagnez le premier obélisque en sautant en arrière. Atteignez ensuite la longue plate-forme de derrière, puis allez au bout à gauche de celle-ci pour sauter vers la perche, puis la seconde, et enfin gagner le rebord du mur, afin de sauter ensuite à gauche vers le 4ème pan de mur coulissant. Une fois la serrure verrouillée, la longue plate-forme du centre va s'étendre un peu plus vers la porte. Sautez en arrière vers le 4ème obélisque, grimpez au plus haut rebord, puis sautez à nouveau en arrière vers le rebord de la petite plate-forme au-dessus de la serrure.
Utilisez les rebords de droite pour grimper toujours plus haut, puis sautez finalement en arrière pour atteindre la première échelle. Tout en haut de celle-ci, rejoignez celle de gauche, puis continuez à grimper, de sorte à vous jeter vers un premier rebord à droite, puis un deuxième. À partir de celui-ci, jetez-vous à droite sur la plate-forme, contournez le coin à droite et atteignez finalement le levier à actionner au bout.

Suite à la séquence, la porte s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en descendant par les échelles. Attention à la momie qui vous attend. Celle-ci jette en plus des boules de feu. Une fois débarrassé de votre ennemi, récupérez la clé d'Ankh sur le piédestal au centre. Sautez maintenant dans le bassin pour rejoindre le passage dévoilé après l'ouverture de la grille. Traversez le long couloir d'angles, pour vous retrouver dans la salle du grand sphinx et combattre un centaure. Montez les marches pour rejoindre le centre du sphinx et placer à gauche de la porte la première clé d'Ankh.

Remontez ensuite l'échelle du mur d'en face pour cette fois passer par le rebord de gauche. Jetez-vous à gauche sur les escaliers brisés, puis poursuivez sur les cubes de pierre, dans le coin du mur à droite. Glissez le long de la pente pour atteindre le rebord d'en face, puis courez toujours dans cette direction pour grimper sur le dernier pilier. Après trois rebords, effectuez un saut arrière pour rejoindre l'avant-dernier pilier, contournez-le, puis faites de même pour vous retrouver sur le premier. Grimpez encore d'un rebord, placez-vous dos au mur, puis jetez-vous en arrière dans la direction d'un premier rebord. Rejoignez le deuxième, puis arrivé au quatrième, sautez en arrière pour gagner la plate-forme et combattre une nouvelle fois des chauves-souris cracheuses de feu.

Rejoignez ensuite les barres horizontales contre le mur, puis contournez le pilier entièrement à gauche après avoir atteint son rebord. Sautez sur la plate-forme de derrière un peu plus bas, puis courez pour sauter en direction du rebord du mur adjacent situé encore un peu plus loin, en dessous. Lâchez-vous pour vous retrouver face au levier. Tirez-le, puis tournez-vous dos à celui-ci pour rejoindre le couloir à votre gauche. Il est bien sûr piégé, donc faites attention à ne pas terminer comme une crêpe. Vous atteignez une nouvelle pièce dans laquelle il vous faudra répéter les mêmes actions que dans la première pièce aux 4 obélisques, avec un parcours différent toutefois.

Utilisez les deux rebords sur votre gauche pour atteindre les séries d'échelles et descendre finalement jusqu'à la perche horizontale de gauche, puis poursuivre le long des 3 suivantes, jusqu'au rebord du mur. Sur votre gauche, vous pourrez atteindre finalement le premier pan de mur coulissant et agir comme vous l'aviez fait, afin de verrouiller la serrure. Sautez en arrière sur l'obélisque ainsi émergé, puis montez jusqu'au dernier rebord pour revenir sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure, derrière vous. Sautez sur votre gauche pour vous agripper au rebord du mur, puis effectuez le parcours avec les 4 perches, l'échelle, un rebord sur le mur adjacent, et atteignez le pan de mur coulissant. Ne vous occupez pas tout de suite de celui-ci, mais allez plutôt vers celui situé plus à droite pour le verrouiller en premier. Même principe, sautez vers l'obélisque pour qu'une fois arrivé en haut, vous reveniez sur la petite plate-forme au-dessus de la

serrure. Atteignez le rebord de gauche pour vous agripper au pan de mur coulissant.

Il reste un obélisque à émerger. Grâce à celui qui vient de se verrouiller, atteignez la longue plate-forme centrale pour aller à gauche, au bout, et trouver sur la droite un anneau au plafond. Lancez le grappin, agrippez-vous au rebord dans l'angle et sautez latéralement vers ce dernier pan de mur coulissant. Une fois les quatre obélisques émergés, suivez la séquence vous indiquant la position du levier, puis revenez sur la longue plate-forme au centre en passant par le dernier obélisque à avoir émergé. Allez au bout à gauche pour remonter par les échelles que vous atteignez à l'aide des perches, puis une fois à hauteur maximum, rejoignez l'entrée de la pièce grâce aux deux rebords, et descendez les escaliers à l'angle. Le levier est au bout de cette plate-forme. Actionnez-le donc. Il ne vous reste plus qu'à redescendre les échelles, vous jeter sur la gauche vers le coin de la porte, et franchir celle-ci pour trouver la deuxième clé d'Ankh après avoir vaincu la vilaine momie.

Un plongeon dans l'eau vous permettra de rejoindre le couloir dévoilé par l'ouverture de la grille, puis au bout de celui-ci, vous revoici dans la salle du sphinx.
Allez donc face à lui, abattez les deux centaures, puis positionnez la deuxième clé à droite de la porte. Vous pouvez maintenant franchir celle-ci. Face à vous, une boule de pierre. Faites-la descendre jusqu'au bout de ce couloir tournant, en tuant les quelques rats au passage, et en la laissant tomber finalement dans le bassin. Sur votre gauche, vous ramassez un kit de premiers secours et vous pouvez ensuite plonger dans l'eau.

Il vous faut rejoindre le levier qui se situe entre les 2 gigantesques statues, au centre au fond de l'eau. Une fois actionné, la quasi-totalité de l'eau va s'évacuer de la pièce, et vous pouvez maintenant rejoindre le pied droit de la statue gauche, pour commencer à monter sur une grande marche, deux rebords et une perche que vous atteignez à l'aide d'un saut arrière. Celle-ci vous permet d'atteindre un rebord sur la jambe gauche, que vous contournerez totalement à droite pour vous trouver sur le flanc gauche et ainsi continuer à longer en utilisant le grappin, afin d'attraper le rebord du mur adjacent et monter à l'échelle de pierre. Grimpez jusqu'à apercevoir un petit rebord sur le mur de gauche. Rejoignez-le donc, puis attrapez le long rebord du dessus, pour le longer totalement à gauche. Sautez ensuite latéralement dans la même direction pour vous agripper à un nouveau rebord et atteignez celui du dessus. Contournez-le totalement à gauche, puis posez le pied au sol pour aller finalement vous placer devant le mur, entre les deux bras de la statue.

Vous pouvez observer quatre boutons en forme d'insecte à tourner dans le sens indiqué par leur représentation au sol. Vous devez les faire pivoter en leur tirant dessus. Ainsi, faites en sorte que les deux pointes du bouton du haut à gauche soient dirigées vers la gauche, que celles du bouton bas/gauche pointent vers le haut, que celles du bas/droite soient tournées à droite, et enfin que les pointes du bouton situé en haut à droite soient dirigées vers le bas. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille juste au-dessus, ce qui vous permettra d'aller actionner un levier. L'eau remonte alors d'un niveau, et il vous faut emprunter l'échelle qui se trouve juste à droite des quatre boutons, pour qu'une fois en haut vous sautiez latéralement vers le rebord de droite et que vous le contourniez sur la droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, puis sautez latéralement à droite pour atteindre le suivant, et un dernier que vous devrez longer jusqu'au mur. Sautez ensuite en arrière pour atteindre la perche horizontale, puis gagnez le rebord sur le côté droit de l'autre statue. Un saut latéral droit à partir de celui-ci vous fait atterrir sur un levier qui, sous l'effet de votre poids, abaissera la grille sous l'eau, entre les deux jambes de cette statue.

Lâchez tout pour vous retrouver dans l'eau et ainsi rejoindre cette ouverture à hauteur des tibias. Une fois remonté à la surface, vous trouvez derrière le muret, entre les deux genoux, un bloc de pierre à faire tomber dans l'eau. À votre tour de rejoindre le bassin, dans le but d'aller tirer à nouveau le levier du départ, afin de faire redescendre le niveau d'eau. Rejoignez cette deuxième statue pour aller retrouver le bloc entre les deux pieds. Poussez-le jusqu'au muret au-dessus duquel se trouve la grille. Revenez sur la première statue, puis faites le parcours qui vous permet d'atteindre la perche horizontale en hauteur située entre les deux édifices. Sautez ensuite sur le rebord du flanc droit de la deuxième statue, puis agrippez-vous une fois de plus au levier de droite, ce qui permettra à la grille de s'ouvrir à nouveau. Lâchez tout pour tomber dans l'eau, puis revenez au niveau du bloc de pierre qui vous aidera à rejoindre l'ouverture un peu plus en hauteur. Grimpez alors sur les deux rebords du fond, agrippez-vous au petit rebord un peu plus haut dans le coin droit, longez celui-ci à droite, puis sautez enfin latéralement dans la même direction afin de passer les deux marches et l'autre côté du muret, entre les genoux. Laissez-vous tomber une marche en dessous pour enfin atteindre le rebord de la cheville gauche, à contourner à droite jusqu'à sauter et vous agripper au levier du mur qui s'abaissera également sous l'effet de votre poids.

Une grille s'abaisse alors au-dessus de l'épaule gauche. Rejoignez donc la première statue pour monter comme d'habitude à partir du pied droit, et effectuez le parcours de sorte à aller dans l'alcôve de la première grille, afin de tirer le levier qui remontera le niveau d'eau. Reprenez ensuite le parcours qui vous mènera jusqu'à la perche horizontale, puis au premier rebord du flanc droit de la deuxième statue. Sautez latéralement vers le levier pour abaisser à nouveau la grille et dépêchez-vous de rejoindre l'ouverture sous l'eau pour observer et mémoriser le positionnement de chacun des quatre boutons en forme d'insecte.
Remontez à la surface pour vous retrouver entre les deux bras, puis tournez-vous vers le torse de la statue. Tirez sur les boutons de telle manière que celui du haut/droite ait les pointes vers la gauche, que le bouton bas/droite soit dirigé vers le bas, que le bas/gauche pointe vers la droite, et enfin que le bouton du haut à gauche ait ses pointes orientées en haut.

La grille s'ouvre et vous n'avez plus qu'à rejoindre l'alcôve pour tirer le levier. L'eau augmente encore d'un niveau, et il vous faut maintenant nager jusqu'à l'alcôve du levier située entre les bras de la première statue, afin de repérer une sortie maintenant accessible en hauteur. Dans ces pièces, sautez à droite pour atteindre le scarabée, puis un premier rebord, deux perches derrière vous, ainsi qu'un autre rebord. Longez à gauche, levez-vous, puis agrippez-vous au rebord de droite pour ensuite monter jusqu'au dernier rebord et vous retrouver bientôt au-dessus de la tête de la première statue. Dirigez-vous vers la deuxième, en sautant sur le levier situé entre les deux et qui s'abaissera sous l'effet de votre poids. Le niveau d'eau augmente encore, ce qui vous permet de nager pour enfin traverser le passage dont vous avez ouvert l'accès précédemment, au-dessus de l'épaule gauche de la deuxième statue. Vous trouvez ainsi la **relique** : Idole (Horus).

Ressortez de cette alcôve pour rejoindre une plate-forme maintenant accessible en hauteur, entre les deux statues. Traversez donc ce large couloir pour aboutir dans une nouvelle salle où vous serez attaqué par deux centaures accompagnés de deux momies. Une fois le combat terminé, replacez-vous dos à l'entrée pour entamer un parcours en débutant par le premier pilier rouge de droite. Ses rebords vous permettent d'atteindre le deuxième pilier rouge du même côté, puis à partir de celui-ci, vous pouvez vous jeter directement vers le quatrième pilier rouge de la colonne de gauche, en diagonale donc, en utilisant le grappin sur l'anneau au centre du plafond. Sautez ensuite vers le cinquième pilier rouge, puis arrivé à une certaine hauteur, vous pourrez effectuer un saut arrière vers le pilier gris qui se trouve juste à sa gauche. À partir de ce dernier, vous pouvez rentrer dans l'alcôve qui contient un **artefact**.

Revenez ensuite sur le plus haut rebord de ce cinquième pilier rouge, puis après l'avoir longé à droite, sautez en direction de la plate-forme où vous pourrez encastrer le Scion de Qualopec à son emplacement. Une première partie de la grille s'ouvre alors. Retournez ensuite au niveau du premier pilier rouge de la colonne de droite (lorsque vous êtes dos à l'entrée), puis une fois sur le deuxième, atteignez les rebords du pilier gris d'à côté. Après avoir longé à droite le deuxième rebord, vous pourrez courir contre la paroi en jetant le grappin sur l'anneau que vous apercevez au mur. Balancez-vous suffisamment pour atteindre directement le plus haut rebord du quatrième pilier gris, à l'aide d'un saut arrière. Longez-le à droite et jetez-vous enfin sur le dernier pilier. Grimpez jusqu'en haut de celui-ci, de sorte à vous lancer sur le pilier rouge à côté. Grâce à celui-ci, vous atteindrez la plate-forme sur laquelle vous pourrez poser le Scion de Tihocan. La deuxième partie de la grille se rétracte, et vous n'avez plus qu'à passer la porte. Suivez la séquence, puis soyez vigilant car vous devrez appuyer rapidement sur les touches indiquées à l'écran et ce à trois reprises (normalement, il s'agit des boutons triangle, croix, puis rond). Suivez alors la suite de la cinématique.

L'île perdue

1ère partie - Les mines de Natla (4 artefacts, 1 relique)

Nagez en passant à droite du canot, pour rejoindre le tunnel qui se trouve derrière la cascade de droite. Progressez jusqu'au bout pour atteindre finalement une perche horizontale ainsi que deux rebords en face qui vous permettront d'atteindre deux caisses suspendues sur votre gauche. Lorsque vous vous trouvez sur la deuxième, regardez la corde qui pend sur votre gauche, puis attrapez-la (notez que vous pouvez aussi sauter sur la plus haute caisse de droite pour récupérer une trousse de soins). Balancez-vous pour atteindre le rebord qui se trouve à gauche de la cascade, puis contournez le coin de celui-ci vers la droite pour finalement atteindre la plate-forme opposée à l'aide d'un saut arrière.

Poursuivez dans ce tunnel sinueux pour finalement atteindre une exploitation. Avant toute chose, il vous faut retrouver

trois fusibles. Placez-vous alors devant la fenêtre de la salle de contrôle, puis suivez les rails qui vont vers la droite. Évitez de vous faire toucher par les rats, puisque vous n'avez plus d'armes. Le fusible rouge se trouve sur le wagonnet. Rebroussez alors chemin en suivant les rails, et vous trouverez bientôt à gauche les marches qui vous permettront de rejoindre la salle de contrôle. Placez le fusible rouge dans son emplacement, tout à gauche du panneau de contrôle, puis appuyez sur le bouton vert. Un container va alors se déplacer au-dessus de la cabane.

Allez en direction de cette cabane, que vous pouvez observer par la fenêtre, et vous trouverez à gauche de celle-ci une caisse à tirer légèrement de sorte à ce qu'elle vous permette de monter sur le toit. Placez-vous à droite du container, pour observer deux poteaux métalliques sur lesquels sauter, puis à partir du deuxième, jetez-vous vers le rebord d'en face. Sautez ensuite latéralement sur la gauche pour atteindre un nouveau rebord, puis agrippez-vous à celui du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour vous retrouver sur une barre horizontale, jetez-vous en direction de la pente pour y glisser un court instant, puis atteignez la plate-forme d'en face sur laquelle vous trouverez le premier **artefact**.

Retournez maintenant sur le toit de la cabane, puis contournez le container pour vous retrouver face à un étroit couloir qu'il vous faut emprunter. Évitez le précipice, puis continuez vers l'avant pour qu'au bout de celui-ci vous vous retrouviez sur un tapis roulant inactif, où se trouve une nouvelle caisse à déplacer. Poussez-la droit devant pour qu'elle tombe, sautez en avant vers l'autre bout de ce tapis roulant, puis une fois au bout, sautez par-dessus les rails pour atteindre le rebord de droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, longez à gauche puis sautez latéralement dans la même direction pour vous retrouver sur un petit bout de tapis roulant. À droite, prenez appui sur la pente pour atteindre une nouvelle partie de tapis, puis une fois au bout, sautez à nouveau sur un tapis à droite. Celui-ci vous mène finalement jusqu'au fusible vert qui se trouve sur une plate-forme, quelques mètres en dessous.

Pour retourner à la salle de contrôle, votre seul moyen est de passer par la gauche, en sautant puis en lançant le grappin sur l'anneau qui se trouve en hauteur sur le mur qui vous fait face. Rajoutez de la longueur de corde, puis balancez-vous de telle manière à atteindre le rebord incrusté dans la roche, sur le mur opposé. Sautez ensuite latéralement vers la droite, pour atteindre la plate-forme sur laquelle se trouve une échelle. En haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour atteindre un rebord derrière le grillage. Laissez-vous tomber au sol, et suivez les rails pour bientôt retrouver sur la gauche les escaliers menant à la salle de contrôle. Placez-vous alors au niveau du panneau de contrôle central, et insérez-y le fusible vert. Appuyez alors sur le bouton de droite pour que le container change de position.

Ressortez de la salle de contrôle, puis au bas des escaliers, allez légèrement à droite pour sauter sur une caisse recouverte par une bâche. Rejoignez alors la caisse du dessus, où vous trouverez une trousse de soins. Sautez ensuite sur le container que vous avez déplacé à partir de la salle de contrôle, longez-le à gauche en passant le coin, puis sautez en arrière pour vous retrouver sur une partie de tapis roulant. Au bout de celui-ci, entrez dans le tunnel sur la gauche, puis à la première intersection, tournez à droite. Descendez l'échelle qui se trouve au bout, puis une deuxième, et une fois arrivé à la sortie, lancez-vous en avant pour vous agripper à un rebord du mur d'en face. Lâchez-vous ensuite sur celui du bas, longez-le un peu sur la gauche, puis lâchez-le également afin de tomber sur une petite pente et vous retrouver au sol.
Vous trouverez quelques mètres plus loin le fusible bleu.

Il est temps de rejoindre la salle de contrôle, donc montez sur le gros générateur qui vous fait face, puis regardez à droite une première colonne métallique qui crache de la vapeur. Rejoignez-la pour atteindre la suivante tout en évitant les jets de vapeur. À partir de la deuxième, faites un saut en arrière pour atteindre le dessus de la première colonne. Regardez maintenant sur votre gauche pour remarquer une colonne tournante. Sautez en direction de celle-ci, de sorte à vous accrocher au panneau. Lorsque vous êtes à une distance vous permettant d'atteindre le premier des deux containers, sautez dans sa direction pour vous y agripper. Longez-le rapidement à droite, rejoignez le deuxième, puis une fois à l'extrémité droite de celui-ci, jetez-vous en arrière vers un nouveau rebord. Contournez le coin à droite, puis effectuez un nouveau saut arrière pour rejoindre une nouvelle grande colonne projetant de la vapeur. Grimpez alors jusqu'en haut de celle-ci, pour finalement atteindre le rebord supérieur du gros conduit d'air qui se trouve derrière vous. Longez-le sur la gauche en contournant le coin, puis vous vous trouverez dos à un rebord à rejoindre, ainsi que deux autres plus haut. Tournez-vous et sautez un peu plus bas en avant vers celui qui vous permettra d'atteindre une alcôve.

Rejoignez alors l'échelle qui se trouve juste en face, montez celle-ci puis courez vers la deuxième. Une fois arrivé au sommet, avancez puis tournez à gauche au croisement. En ressortant de ce tunnel, sautez sur la partie de tapis roulant,

puis rejoignez le sol pour bientôt apercevoir les marches menant à la salle de contrôle qui sera sur votre droite. Une fois de retour dans celle-ci, insérez donc le fusible bleu au niveau du premier panneau de contrôle, puis retournez appuyer sur les boutons des fusibles vert et rouge, de sorte que le container se retrouve juste au-dessus du toit de la cabane. Appuyez ensuite sur le bouton à droite du fusible bleu. La grue va alors lâcher le container sur le toit de la cabane, ce qui va provoquer un effondrement de celui-ci. Rejoignez donc le haut de la cabane à l'aide de la caisse métallique, comme précédemment, puis vous pourrez vous laisser descendre à l'intérieur de celle-ci. Vous trouverez alors dans le coin droit vos doubles pistolets. Vous pouvez maintenant sortir de la cabane en tirant sur les vitres, puis rendez-vous dans le couloir situé à gauche lorsque vous sortirez par la fenêtre. Vous vous retrouvez ainsi au niveau de la cascade, et il vous faut tirer sur le point d'attache du bateau en étant monté à bord au préalable. Il va commencer à se déplacer en arrière, et il vous faudra sauter sur le rebord du coin, juste au-dessus du moteur du bateau. Atteignez ensuite le rebord de droite, puis un suivant un peu plus haut, et effectuez un saut arrière en direction du rebord du mur opposé. Longez-le sur la droite, contournez le coin, puis arrivé à l'extrémité droite, atteignez le prochain rebord. Une fois à l'extrémité de celui-ci, lâchez-vous pour trouver dans cette alcôve un **artefact** entre les caisses.

Plongez maintenant dans l'eau pour reprendre le couloir situé derrière la cascade. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de la barre horizontale et des deux caisses suspendues, tirez sur la corde de la caisse la plus à droite afin qu'elle se fracasse sur le sol, libérant ainsi la dernière relique à trouver. Laissez-vous tomber pour aller donc récupérer la **relique** : Calice du tourment. Nagez maintenant vers la cascade, pour vous retrouver derrière et suivre à nouveau le couloir qui vous mènera à la barre horizontale. Utilisez les deux rebords du mur de droite pour finalement attraper les cordes qui vous permettront de rejoindre le rebord en hauteur dans le coin gauche et ainsi rejoindre le dépôt. Retournez alors l'endroit où vous aviez trouvé le fusible vert sur le wagonnet, puis détruisez les vitres de la salle du fond en hauteur, en leur tirant dessus. Montez alors sur la foreuse qui se trouve à côté du wagonnet, puis lancez-vous vers le rebord de cette pièce en hauteur. Allez ensuite actionner le bouton dans le coin gauche du panneau de contrôle, puis la foreuse se déplacera. Redescendez pour la mettre en marche, en actionnant le bouton situé derrière, puis suivez la cinématique.

Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer rapidement va bientôt se déclencher (vous devriez appuyer normalement 3 fois sur R1), puis après avoir réussi, vous récupèrerez le fusible bleu. Vous allez avoir ensuite le fusil à pompe près du cadavre de Larson, puis vous devez retourner dans la salle de contrôle afin de replacer le fusible bleu et d'appuyer sur le bouton de droite.
Ceci a pour effet de déplacer le container. Retournez allumer la foreuse, puis restez dessus le long de son parcours pour la voir détruire la barricade.

Vous pouvez maintenant accéder à la caverne de lave. Redoublez désormais de vigilance lors des différents parcours à accomplir, car le faux pas ne pardonnera pas. Allez donc au bout de la ligne de chemin de fer, pour sauter au sommet d'un pilier rocheux en bas à gauche, puis tournez-vous à 180°, afin d'observer une petite plate-forme qui se trouve quelques mètres en dessous de la ligne de chemin de fer. Vous remarquez plus à droite la pointe d'une poutre qui dépasse de la lave. Sautez dans sa direction, rétablissez-vous rapidement en appuyant sur triangle, puis atteignez enfin cette plate-forme sur laquelle vous pourrez récupérer les pistolets de calibre 50. Revenez maintenant sur la petite poutre, puis sautez en direction d'un rebord du pilier rocheux, pour contourner le coin par la droite, et effectuez un saut en arrière afin de vous agripper à la grande poutre verticale. En face de celle-ci, vous apercevez une pente, mais décalez-vous plutôt sur la droite afin de sauter sur la pointe d'une autre poutre un peu plus basse. Sautez ensuite vers le rebord de la grande colonne qui vous fait face, contournez-la par la gauche, puis rejoignez le rebord du dessus. Sautez maintenant en arrière pour atterrir sur la colonne plus basse derrière vous.

À partir d'ici, repérez l'anneau en hauteur et sautez dans sa direction en lançant le grappin, pour finalement atterrir sur une pente et vous laisser glisser quelque peu, de manière à atteindre une barre horizontale. Celle-ci va alors se décaler sur la gauche à 90°, puis vous devrez vous tourner dans l'autre sens et prendre votre élan pour atteindre la petite plate-forme rocheuse qui émerge de la lave un peu plus loin. Vous pourrez ramasser ainsi un **artefact**.

Poursuivez ensuite sur la première poutre verticale de droite, rejoignez la deuxième, puis à partir de celle-ci, sautez à nouveau sur la pente pour rattraper une nouvelle fois la perche horizontale. Une fois que celle-ci s'est décalée à 90°, sautez sur une seconde pente, puis glissez le long de celle-ci pour atteindre un premier rebord en face, ainsi qu'un deuxième plus haut. Contournez le coin par la droite, puis sautez une fois de plus en hauteur pour atteindre le sommet de cette colonne. Regardez maintenant derrière vous pour apercevoir un objet de l'autre côté de la pièce ainsi qu'un

anneau situé à mi-distance au plafond. Lancez-vous dans cette direction en utilisant le grappin, et vous atteignez finalement cette petite plate-forme. Vous ramassez alors une trousse de soins ainsi que des munitions.

Accrochez-vous à nouveau à l'anneau que vous venez d'utiliser avec votre grappin, pour vous balancer en direction de l'autre côté de la voie de chemin de fer. Jetez-vous alors à cet endroit, puis poursuivez le long du couloir. Prenez appui sur la pierre en pente qui se situe sur votre droite et atteignez ainsi le rebord d'un rocher plus en hauteur. Montez alors sur un second rocher, puis un troisième, et regardez sur votre droite. Il vous faut sauter sur une autre pierre plate et atteindre la seconde au-dessus, pour finalement effectuer un long saut vers la pente droite de ce gros rocher. Prenez-y juste appui, afin d'atteindre finalement le bord d'en face et déclencher une cinématique. Durant cette séquence, différents boutons seront à presser au bon moment (normalement il s'agira de rond, R1, puis croix).

Suite au combat, vous pourrez ramasser les mini mitraillettes près de celui qui vous a sauvé la vie. Partez ensuite pousser la caisse métallique de gauche, légèrement au fond à droite, afin d'atteindre le dessus d'un premier rocher. Atteignez un rebord en face, puis continuez à monter, pour finalement vous retrouver agrippé à un nouveau rebord qu'il vous faut contourner par la droite entièrement. Sautez ensuite sur un rocher, puis un autre rebord un peu plus haut sur votre gauche et atteignez enfin le sommet de ce rocher qui contient une alcôve faisant face à la pyramide, juste au-dessous. Atteignez-la pour récupérer à l'intérieur des munitions ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite au-dessus de celle-ci, là où vous vous trouviez. Sautez maintenant en direction d'une première pointe qui dépasse de la pyramide. À partir de là, il vous faudra effectuer un parcours de pointe en pointe pour rejoindre le côté droit de cette grande pente, où vous pourrez apercevoir un artefact en hauteur. Attention toutefois, car certaines pointes vont se rétracter assez rapidement, mais il est nécessaire d'atterrir dessus car elles permettront d'ouvrir la porte au centre (vous reconnaissez ces épines à leur base qui est différente).
À partir de la dernière pointe de droite, sautez en direction du rebord du rocher au sommet duquel se trouve l'artefact, en le contournant totalement par la droite, puis en effectuant un saut latéral droit. Vous pouvez maintenant atteindre le sommet et récupérer l'**artefact**.

Redescendez tout en bas de la pyramide, pour repartir par la gauche, en recommençant le parcours par la caisse que vous aviez déplacée précédemment. À partir du rocher dans lequel se trouve l'alcôve, sautez à nouveau sur la première pointe de la pyramide. Il vous faut maintenant effectuer un parcours de pointe en pointe, en ayant pris soin d'avoir sauté sur les 6 épines rétractables pour finalement atteindre l'alcôve ainsi ouverte, qui se situe plus haut au centre de la pente, entre les coulées de lave. Tirez ensuite le levier pour déclencher l'ouverture de la pyramide.

2ème partie - La grande pyramide (1 artefact, 1 relique)

Passez donc la porte qui vient de s'ouvrir pour progresser le long de ce gigantesque couloir en ramassant munitions et autres objets de soins, puis en allant toujours tout droit jusqu'à déclencher une petite cinématique. Vous serez ensuite attaqué par une de ces chauves-souris cracheuses de feu et deux chats non momifiés. Occupez-vous en, puis regagnez l'entrée de cette pièce au fond, pour trouver une sortie sur la droite en empruntant l'échelle qui s'y trouve. Le fait de monter en haut de celle-ci vous permet d'atteindre les hauteurs de cette immense pièce, où vous serez à nouveau attaqué par d'autres chauves-souris géantes. Rejoignez ensuite le passage tout au fond à droite. Au bout de ce nouveau couloir qui descend, ramassez munitions et objets de soins, pour vous tourner vers la droite et tirer plusieurs fois sur le bouton au centre du mur, afin que tous les symboles autour de celui-ci soient éclairés.

À partir de cet instant, le temps est compté, car le fait d'avoir tiré sur cet interrupteur a permis à un anneau et une plate-forme d'apparaître quelques instants. Vous devrez atteindre cette dernière avant que les symboles ne se soient éteints. Occupez-vous de la chauve-souris géante, puis tirez à nouveau plusieurs fois sur l'interrupteur, pour faire ressortir l'anneau. Sautez ensuite vers le rebord du pilier qui fait l'angle sur la droite, puis servez-vous de cet anneau temporairement apparu, en y lançant votre grappin pour atteindre le rebord du pilier opposé. Attrapez le rebord du dessus, contournez-le à gauche pour effectuer un saut arrière vous permettant d'atteindre la plate-forme, puis tirez sur ce nouvel interrupteur contre le mur adjacent afin d'allumer tous les symboles. Comme précédemment, occupez-vous d'abord de la grosse chauve-souris, rallumez à nouveau tous les symboles de l'interrupteur, puis, le plus rapidement possible, sautez en direction du rebord du pilier du coin droit. Atteignez ensuite le rebord du haut pour le longer complètement sur la gauche et effectuez un saut arrière en lançant votre grappin. Au bout de votre balancement vous pourrez vous agripper au rebord du pilier opposé, puis gagner celui du dessus pour le longer à gauche et atteindre un troisième rebord encore plus haut. Sautez ensuite en arrière sur la plate-forme.

Placez-vous maintenant au bout à gauche de cette plate-forme pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve un peu plus au fond à gauche. Occupez-vous tout d'abord des deux chauves-souris après avoir évité leurs boules de feu, puis tirez à nouveau sur l'interrupteur pour être sûr d'avoir un maximum de temps. Sautez maintenant sur la droite en direction de la petite pente, et prenez appui pour atteindre une première perche, puis une deuxième. Tournez-vous et rejoignez le rebord du pilier un peu plus haut, pour ensuite le longer à gauche et sauter en arrière vers une nouvelle perche horizontale. À partir de celle-ci, sautez en direction de l'interrupteur au-dessus duquel est apparu un anneau, en lançant bien sûr votre grappin. Au bout du balancement, vous glisserez sur une pente dans le coin et devrez sauter à nouveau en lançant votre grappin sur un second anneau. Celui-ci vous permet de courir contre la paroi, et d'atteindre à l'autre bout un rebord du pilier du coin. Montez vite sur le rebord supérieur, puis longez-le à gauche entièrement. Sautez en arrière pour atteindre enfin la plate-forme. Ouf !

Continuons... Au bout de la plate-forme, tirez comme d'habitude pour allumer tous les symboles de l'interrupteur. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis réactivez à nouveau tous les symboles. Sautez maintenant en direction de la pente du coin, afin d'atteindre une première perche horizontale, puis une petite plate-forme et une seconde perche.
En vous jetant de celle-ci, vous atterrissez sur un des rebords du pilier du coin, et il vous faut gagner celui du dessus pour le contourner entièrement à gauche. Vous pouvez sauter en arrière pour atteindre la nouvelle plate-forme. Vous voici en face du dernier interrupteur. Tirez donc dessus pour activer tous les symboles, éliminez les deux ennemis, puis tirez à nouveau dans l'interrupteur. Atteignez la petite pente du coin pour vous jeter ensuite vers un premier anneau et ainsi utiliser le grappin. Courez le long de la paroi, puis arrivé au point culminant, sautez à nouveau sur une petite pente pour vous jeter une fois de plus en avant et utiliser le grappin sur un deuxième anneau. Ceci vous permet de courir contre la paroi, et arrivé à l'autre bout, lancez-vous vers le rebord du pilier du coin. Gagnez comme d'habitude le rebord du dessus, puis longez-le à gauche. Vous pouvez enfin atteindre la sortie de cette salle en vous agrippant à cette dernière plate-forme grâce à un saut arrière. Ramassez donc munitions et objets de soins, puis avant de quitter la pièce en franchissant le passage de droite, sautez vers le rebord du pilier droit devant vous, dans le coin de la pièce, pour le longer à gauche et atteindre l'alcôve dans laquelle se trouve un **artefact**. Revenez maintenant sur la plate-forme pour sortir par le passage de gauche, mais faites attention car vous serez attaqué par une chauve-souris géante.

Poursuivez le long de ce couloir piégé, en évitant de vous faire ratatiner par ces parois à piques et ces boules de feu, puis au bout du couloir, allez tout droit et laissez-vous glisser le long de la pente. Vous êtes alors attaqué par trois chats momifiés, lorsque vous en serez venu à bout, vous devrez faire face à votre sosie. Celui-ci, dépourvu de peau, copiera tous vos mouvements, et vous ne pourrez l'atteindre, car la roue au centre de la pièce vous en empêche. Ne l'attaquez pas, et celui-ci ne se montrera pas dangereux, mais vous devez vous en débarrasser. Dans l'immédiat, approchez-vous de la roue et tournez-la. Ceci a pour effet de faire apparaître deux petites plates-formes sous les échelles, de chaque côté de la pièce. Rejoignez une des deux échelles à l'aide de la plate-forme, puis en haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite. Jetez-vous ensuite en arrière pour atteindre la trappe circulaire. Courez maintenant le long de cette plate-forme étroite, jusqu'à la grande porte, et vous devrez combattre à nouveau une de ces chauves-souris. Tirez ensuite le levier qui doit se trouver à gauche de la porte (si ce n'est pas le cas et qu'il se trouve face à vous, cela signifie que vous vous êtes trompé de côté, et qu'il faut donc redescendre au centre pour tourner la roue et prendre l'autre échelle) et ceci va ouvrir la trappe circulaire qui renfermait de la lave. Cette trappe ne va rester ouverte que quelques secondes, donc redescendez rapidement au sol, tournez la roue au centre, puis gagnez cette fois l'autre échelle. En haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite, puis lâchez-le rapidement avant de vous faire toucher par les flammes, à l'aide d'un saut arrière qui vous fera atterrir sur la trappe circulaire fermée. Si vous avez été assez rapide, vous enverrez rôtir votre sosie dans la lave.

Allez ramasser munitions et objets de soins sur cette plate-forme, puis occupez-vous de la chauve-souris. Tirez ensuite le levier qui vous fait face, afin d'ouvrir la porte qui se trouve au bout de l'autre plate-forme étroite. Descendez donc au sol pour tourner la roue au centre, puis empruntez l'échelle qui vous permettra de passer cette porte, au bout de la plate-forme. Traversez ce couloir sinueux, pour finalement atteindre une salle qu'il vous faudra contourner par la gauche en évitant les pièges, ceci dans le but de tirer le levier qui actionnera l'avancée d'une plate-forme. Occupez-vous ensuite de la chauve-souris, puis rejoignez le côté droit de la pièce, pour rapidement sauter sur les cylindres pendant le court instant où ces derniers sont sortis, afin d'atteindre la petite alcôve d'en face (vous pouvez sauter vers celle-ci en vous élançant dès le deuxième cylindre). Actionnez alors le levier, ce qui déclenchera l'ouverture de la grande porte. Débarrassez-vous de la chauve-souris, puis rejoignez la passerelle au centre et avancez enfin vers la porte. Tirez dans le rocher du plafond qui se trouve juste derrière la porte, ceci dans le but de créer une ouverture dans le sol.

Laissez-vous alors glisser le long de la pente, pour ensuite sauter et utiliser le grappin. Balancez-vous de telle manière à atteindre le trou qui vous fait face. Courez à travers le tunnel et montez à l'échelle au bout de celui-ci, pour récupérer la **relique** : Torque de l'amertume.
Passez ensuite par la fenêtre du mur de gauche pour finalement revenir au bout de la passerelle, et traversez la porte en sautant par-dessus le trou que vous aviez créé en tirant dans le plafond.

3ème partie - Le combat final (4 artefacts, 0 relique)

Suite à la séquence, il vous faudra affronter un monstre gigantesque dépourvu de jambes. Évitez ses attaques en esquivant un maximum, et tâchez de rester sur la plate-forme. La première chose à faire ici est de lui tirer dessus, avec une arme puissante et en visant la tête si possible, jusqu'à faire augmenter au maximum sa barre de férocité. Effectuez ensuite un tir convergent, puis lorsqu'il sera à la limite de tomber dans la lave, tirez autant que vous le pouvez sur sa main qui lui permet de rester agrippé à la plate-forme. Lorsqu'il remontera sur celle-ci, essayez de détruire sa main gauche, afin qu'il ait plus de mal pour remonter la prochaine fois qu'il se retrouvera agrippé à la plate-forme. Tirez-lui dans la tête pour à nouveau augmenter sa barre de férocité, jusqu'à pouvoir effectuer un nouveau tir convergent et l'obliger à s'agripper une fois de plus à la plate-forme. Répétez l'opération jusqu'à faire définitivement tomber ce monstre au fond de la lave.

Avant de franchir la porte qui vient de s'ouvrir devant vous, allez ramasser les différents objets sur les côtés de l'arène. Passez ensuite cette porte pour sauter sur une première plate-forme, puis une deuxième, et sautez droit devant sur le sommet pointu d'une première colonne. Atteignez la deuxième, puis rejoignez la plate-forme d'en face avant de vous occuper d'une chauve-souris géante. Actionnez ensuite le levier de droite, ce qui va permettre à la prochaine plate-forme de s'avancer vers vous. Progressez ensuite dans le tunnel de droite pour apercevoir à la sortie de celui-ci une alcôve en hauteur dans laquelle se trouve un artefact que vous ne pouvez atteindre pour le moment, puis combattez finalement un centaure. Une fois l'affrontement terminé, allez ramasser les objets sur la gauche, puis actionnez le levier qui se trouve au fond de la pièce à droite.

Débarrassez vous de la chauve-souris, puis passez par la porte qui s'est ouverte. Exterminez vos deux ennemis, puis plongez dans le bassin pour repérer contre le mur un levier à actionner. Ceci va permettre à une petite plate-forme de sortir du mur, à droite de l'entrée. Montez donc sur celle-ci, occupez-vous du monstre, puis sautez en direction de l'alcôve dans laquelle vous récupérerez une trousse de soins. Grimpez ensuite au niveau de la cage qui vous fait face, poussez celle-ci droit devant vous pour la faire chuter, regardez maintenant derrière vous et vous trouverez l'**artefact**.

Revenez ensuite dans la salle précédente, puis allez placer la cage au bas du pilier rocheux qui se trouve à gauche de la porte fermée. Montez donc au sommet de ce pilier, puis après vous être débarrassé de votre ennemi, tirez le levier qui se trouve au-dessus de la porte afin d'ouvrir celle-ci. Amenez ensuite la cage avec vous au bas de l'alcôve trop haute que vous aviez aperçue tout à l'heure, et qui contenait un artefact. En montant sur la cage, vous pouvez finalement atteindre l'alcôve et donc récupérer un **artefact**.

Ramenez ensuite la cage avec vous pour sauter à nouveau au sommet de ce pilier rocheux, et empruntez les rebords qui se trouvent sur le mur de droite de la pièce. Sautez latéralement vers la gauche jusqu'à atteindre le troisième rebord, puis à partir de celui-ci, sautez en direction d'un petit rebord arrondi qui fait l'angle de la pièce. Longez-le complètement à gauche, puis sautez en arrière en lançant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre un rebord sur le mur opposé, que vous longerez à gauche afin de pouvoir atteindre l'alcôve située au-dessus. Vous ramassez des munitions, puis devez poursuivre dans le couloir de derrière. Laissez-vous finalement tomber dans ce coin de la pièce du bassin, inaccessible autrement, et au niveau duquel vous trouverez un énorme levier sur lequel vous agripper. Celui-ci s'abaissera sous l'effet de votre poids, dévoilant ainsi un bouton sur lequel tirer. Ceci ouvre alors une trappe dans l'eau. Passez maintenant derrière les rochers de ce coin, pour fouler le sol de la pièce et courir vers le prochain levier qui se trouve sur le mur opposé, en passant à droite du bassin. Sautez en avant pour vous agripper dessus et répétez la même opération, en revenant vite au sol à l'aide d'un saut arrière et en tirant sur le bouton dévoilé. Ceci a pour effet d'ouvrir une seconde trappe dans l'eau. Une chauve-souris sera à éliminer lorsque vous vous dirigerez vers le troisième levier qui se trouve, lui, à gauche de la porte d'entrée.
Une fois le levier abaissé, tirez vite sur le bouton, et la dernière trappe s'ouvrira au fond de l'eau.

Plongez maintenant dans le bassin, traversez le tunnel sous-marin que vous venez d'ouvrir, puis une fois arrivé à la

surface, continuez tout droit dans ce couloir pour atteindre une salle submergée par la lave. Passez donc par les deux plates-formes de droite, sautez sur celle de gauche à l'angle, puis arrivé au bout de cette plate-forme, sautez en direction de l'échelle, un peu plus loin sur le mur de droite. En haut de celle-ci, sautez à gauche sur un premier rebord. Évitez les flammes et gagnez un deuxième rebord en hauteur, puis un troisième, pour finalement effectuer un saut latéral gauche vers un rebord contre le pilier droit de l'arche. Sautez ensuite sur le rebord du pilier gauche, puis laissez-vous descendre sur une petite partie plate un peu plus bas pour récupérer un kit de premiers secours. Laissez-vous enfin tomber vers un rebord un peu plus bas. À partir de celui-ci, sautez en arrière pour atteindre un rebord plus bas sur le mur opposé, puis lâchez tout, afin de vous agripper à un dernier rebord, dont vous contournerez le coin par la gauche, et que vous lâcherez finalement pour atteindre une petite plate-forme sur la lave. Sautez donc sur la deuxième, puis la troisième un peu plus à droite, et observez la petite quatrième située encore plus à droite, derrière une coulée de lave. Vous entrez ainsi dans une étroite alcôve dans laquelle vous trouverez un nouvel **artefact**.

Revenez maintenant au niveau de l'avant-dernière de ces 4 plates-formes que vous venez de traverser, pour sauter tout droit en direction d'un rebord du pilier droit de l'arche. Un deuxième, plus haut, sera à contourner entièrement par la gauche, ce qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une première colonne pointue, puis une deuxième, en évitant toutefois de vous faire rôtir. Sautez donc rapidement vers la barre horizontale qui suit, et jetez-vous sur la plate-forme ronde un peu plus loin à la surface de la lave. Continuez de progresser, pour tourner à gauche et atteindre au bout une échelle. En haut de celle-ci, faites un demi-tour sur place pour vous lancer en avant, dans la direction de l'anneau au plafond. Lancez donc votre grappin, puis au bout du balancement, atterrissez sur la plate-forme en hauteur. Poursuivez en longeant le mur gauche, pour sauter sur une autre plate-forme plate et arrondie qui dépasse du mur. Regardez maintenant en bas à droite l'alcôve qui contient l'artefact. Sautez donc dans sa direction, et vous ramasserez le dernier **artefact**. Revenez enfin sur la plate-forme d'où vous avez sauté, réutilisez le grappin pour vous retrouver en haut de l'échelle, puis empruntez le passage de droite.

Après la petite séquence, le combat final contre Natla va débuter. Celle-ci vous attaque en plongeant au sol et en lançant des boules de feu dévastatrices. N'arrêtez pas de bouger, baissez-vous pour esquiver ses plongeons, puis sautez de côté pour éviter les explosions des boules de feu. Vous trouverez des munitions au niveau du pilier gauche de la salle. Il faut dans un premier temps concentrer vos attaques sur les ailes de Natla, jusqu'à abaisser sa barre de vie suffisamment pour qu'elle chute et ainsi pouvoir passer à la deuxième partie du combat. Elle va se relever et vous saisir par le cou pour ensuite vous rejeter au sol. À partir de maintenant, les boules de feu se font plus fréquentes, et il vous faut tirer un maximum sur Natla pour augmenter sa barre de férocité. Lorsqu'elle chargera vers vous, vous devrez réussir un tir convergent en effectuant une pirouette vers l'avant pour viser le dos, et ce plusieurs fois de suite. Lorsqu'elle sera étourdie, tirez un maximum dans son dos. Lorsque vous aurez fait descendre sa barre d'énergie à zéro, vous devrez effectuer une série de boutons qui apparaîtront brièvement à l'écran. Ainsi, vous devriez appuyer sur croix, rond, rond, R1, puis carré. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence finale.

GALERIE

Vous débloquerez de nouveaux artworks lorsque vous atteindrez le score de 25%, 33%, 67% ou 100% de reliques et d'artefacts collectés dans la plupart des niveaux. Les derniers s'obtiennent en terminant le jeu.

STYLE UNITS

Ce niveau bonus se débloquera lorsque vous aurez trouvé la totalité des reliques du jeu.

FICHES DES PERSONNAGES

Lara Croft	Trouver 05 artefacts
Larson	Trouver 09 artefacts
Kid	Trouver 14 artefacts
Kold	Trouver 18 artefacts
Pierre	Trouver 23 artefacts
Winston	Trouver 27 artefacts
Richard Croft	Trouver 32 artefacts
Doppelganger	Trouver 36 artefacts
Natla	Trouver 41 artefacts

TOUTES LES MUSIQUES

Voici comment obtenir toutes les pistes audio des niveaux suivants.

Egypte

Terminer le Temple de Khamoon, l'Obélisque de Khamoon et le Sanctuaire de Scion.

Grèce

Terminer le niveau St.Francis Folly, le Coliseum, le Palais de Midas et la Tombe de Tihocan.

Ile perdue

Terminer les Mines de Natla, la Grande Pyramide et la bataille finale.

Pérou

Terminer Mountain Caves, Vilcabamba, la Vallée Perdue et la Tombe de Qualopec.

Manoir Croft

Terminer le niveau du manoir Croft.

TIME TRIAL

Choisissez la difficulté Time Trial avant de commencer les niveaux.

Golden Shotgun + Silver Mini SMG

Réussir les 3 Time Trial de l'île perdue.

Munitions infinies pour le pistolet + voir la santé des ennemis

Réussir les 4 Time Trial du Pérou.

Munitions infinies pour le Mini SMG + santé infinie

Réussir les 3 Time Trial de l'Egypte.

Munitions infinies pour le fusil à pompe + toutes les armes

Réussir les 4 Time Trial de la Grèce.

TENUES EXCLUSIVES À LA VERSION PSP

Tenue de Tomb Raider III

Trouver la relique "Griffin-Head Protome" du palais de Midas.

Tenue de Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres

Trouver la relique "Idole d'Horus" du Sanctuaire de Scion.

Tenue de Tomb Raider : Sur les Traces de Lara Croft

Trouver la relique "Torc of Embitterment" de la Grande Pyramide.

Tomb Raider Legend

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AMÉLIORATION DES PISTOLETS

Dommages supplémentaires	Obtenir + de 75% (bronze et argent)
Efficacité améliorée	Obtenir + de 50% (bronze et argent)
Chargeur étendu (40 balles)	Obtenir + de 25% (bronze et argent)

DÉBLOQUER LES CHEATS

Soul Reaver

Terminez le jeu et tous les défis chrono.

Mode sans textures

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

Voir la vie des ennemis

Terminez la Bolivie en moins de 12'30.

Munitions infinies pour le fusil d'assaut

Terminez le Japon en moins de 12'15.

Munitions infinies pour les grenades

Terminez le Kazakhstan en moins de 27'10.

Munitions infinies pour le fusil à pompe

Terminez le Ghana en moins de 20mn.

Munitions infinies pour le SMG

Terminez le Pérou en moins de 21'30.

Lara "pare-balles"

Terminez l'Angleterre en moins de 27mn.

Tuer en un coup

Terminez la Bolivie (niveau 8) en moins de 4'15.

Excalibur

Terminez le Népal en moins de 13'40.

TENUES DE LARA

Pour obtenir toutes les tenues de Lara, vous devez obtenir le pourcentage maximum sur tous les niveaux ainsi que les médailles d'or.

FICHES DES PERSONNAGES

Obtenez toutes les médailles de bronze avec le pourcentage indiqué pour débloquer les profils des personnages.

`Lara Croft`	Obtenir + de 10% (bronze)
`Zip`	Obtenir + de 20% (bronze)
`Anaya Imanu`	Obtenir + de 30% (bronze)
`Shogo Takamoto`	Obtenir + de 40% (bronze)
`Toru Nishiruma`	Obtenir + de 40% (bronze)
`James W. Rutland`	Obtenir + de 50% (bronze)
`Amanda Evert`	Obtenir + de 70% (bronze)
`Winston Smith`	Obtenir + de 80% (bronze)
`Alister Fletcher`	Obtenir + de 90% (bronze)
`Entité inconnue`	Obtenir + de 100% (bronze)

SOLUTION COMPLÈTE

CONSEILS

LA CHASSE AUX TRESORS

Elle sait se servir de gros calibres et enchaîne sans sourciller n'importe quel mouvement gymnastique. Elle possède une détente de feu et des connaissances historiques remarquables. Mais surtout, elle ne porte le short comme personne ! Malgré ces qualités indéniables, un guide détaillant l'emplacement des 88 trésors nous a tout de même semblé utile. Ainsi, vous trouverez à l'intérieur de cette solution les différentes explications propres à vous amener à l'obtention des reliques et par conséquent des bonus.

TENUE DE SOIREE EXIGEE

Pas moins de 31 tenues sont à débloquer au cours de l'aventure. Pour avoir la chance d'observer la belle Lara dans toute sa splendeur, vous devrez remplir certaines conditions comme finir certains niveaux en récupérant tous les trésors s'y trouvant ou bien encore réaliser les meilleurs temps dans les contre-la-montre. Pour motiver tous ceux qui seraient

restés perplexes face à cette véritable quête annexe, sachez que la dernière des tenues n'est autre qu'un magnifique maillot de bain deux-pièces... A vos pads messieurs !

DEBLOQUER LES CODES

Pour débloquer les codes sans passer par la traditionnelle commande de " cheat ", finissez les différents contre-la-montre proposés lors des niveaux de jeu.

CHEMINEMENT

1) BOLIVIE - TIWANAKU

Progressez en direction du gros rocher et sautez par-dessus la courte rivière. Pivotez alors vers l'arrière et traversez le cours d'eau en longeant la falaise pour mettre la main sur le **trésor n°**1. Revenez sur la terre ferme, et avancez vers l'angle dans les rocher. Dissimulé dans une courte faille, le **trésor n°**2 n'attend plus que vous le cueilliez. Traversez la seconde partie du bassin et hissez-vous sur la plate-forme plus en hauteur. Marchez jusqu'au gros rocher et faites-le chuter en contrebas en le poussant. Continuez d'un saut puis utilisez la branche d'arbre pour gagner la seconde branche puis passez sur la prochaine plate-forme. Un point de passage plus tard bondissez en direction de la corde pour vous y agripper puis faites pivoter Lara sur la gauche. Vous remarquerez qu'une sorte de petite grotte peut être atteinte. Balancez-vous jusqu'à pouvoir atteindre l'endroit en question puis lâchez tout. Pénétrez alors dans la faille en vous éclairant grâce à la torche et récupérez le **trésor n°**3 dissimulé légèrement plus loin. Il ne vous reste plus qu'à rattraper la corde pour poursuivre vers l'avant par rapport à votre position initiale. Traversez le second tunnel rocheux puis gagnez la plate-forme suivante d'un saut bien calculé. Depuis celle-ci, approchez-vous alors de la paroi rocheuse pour vous suspendre grâce aux encoches. Suspendu au-dessus du vide, progressez alors vers la gauche jusqu'à ne plus pouvoir continuer.

Inclinez le joystick directionnel vers l'arrière et effectuez un saut. Hissez-vous jusqu'au sommet de la cascade et marchez jusqu'au prochain point de passage. Vous devez à présent remonter la cascade. Evitez de traîner dans l'eau et utilisez plutôt les prises rocheuses sur les côtés pour progresser facilement. Lorsque le rocher de forme ronde se mettra à débouler la pente, collez-vous sur le côté droit de la paroi pour ne pas finir écrasé sous le poids de l'énorme pierre. Approchez ensuite des grosses branches mises en travers de la route et avancez jusqu'à son extrémité pour pouvoir d'un saut accrocher une branche en hauteur. La puissance de Lara fait que vous pouvez à l'aide de balancements, vous déplacer de branche en branche. Progressez au-dessus de l'eau jusqu'à la terre ferme. Montez sur la plate-forme suivante et observez la séquence narrative. Celle-ci passée, hissez-vous et faites parler vos armes en tirant sur l'homme encore inattentif. N'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**4 près des deux petites cascades puis poursuivez. Agrippez-vous aux montants de la falaise et longez la paroi en direction de la droite. Gagnez la plate-forme au gros rocher et détrônez cet occupant en le poussant vers le bas. En chutant contre un tronc d'arbre, celui-ci vous offre une véritable passerelle montante de fortune. Sautez sur celui-ci pour atteindre la branche en hauteur et vous balancer jusqu'aux rochers, plus loin. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le gros objet étincelant.

Vous savez alors qu'il vous est possible d'utiliser votre grappin pour entrer en interaction avec ce type d'élément. En balançant une telle arme sur celui-ci, il se brise vous libérant ainsi le passage. Poursuivez jusqu'aux deux soldats et ouvrez le feu à nouveau. Grimpez ensuite sur le rocher offrant une hauteur acceptable et sautez vers la plate-forme dissimulée derrière les chutes d'eau. Poursuivez vers la gauche sans perdre de temps (les dalles s'affaissent en effet sous votre poids, vous obligeant à agir vite) et sautez au-dessus du vide pour atteindre la barre horizontale par rapport au mur et vous balancer ainsi jusqu'au rebord du prochain pilier. Continuez jusqu'au point de passage suivant puis utilisez la liane pour vous balancer derrière les chutes d'eau. Marchez alors vers la gauche et hissez-vous dans l'alcôve située à même la roche. Faites main basse sur le **trésor n°**5 puis revenez vers la droite afin de reprendre le véritable chemin de l'aventure. Avancez vers les barres horizontales et progressez jusqu'à la terre ferme en vous balançant sur celles-ci. L'ennemi passe alors à l'attaque. Réglez son compte à l'homme venu vous ralentir puis avancez jusqu'aux abords du vide. Prenez alors un peu d'élan et lancez-vous dans le vide en réalisant un saut combiné avec l'utilisation du grappin. Balancez-vous alors suffisamment pour atteindre l'abord des marches. Observez les hauteurs de gauche grâce aux commandes de vue. Hissez-vous alors jusqu'au **trésor n°**6 pour vous en saisir grâce au grappin. Poursuivez, une nouvelle séquence narrative s'enclenche. Apprêtez-vous alors à livrer bataille à toute une tripotée d'ennemis.

Heureusement pour vous, ceux-ci ne feront preuve que d'une faible efficacité.
..

Commencez par faire chuter les rochers en tirant sur les divers branchages puis finissez vos opposants à l'arme à feu. Pensez à ramasser tout objet utile sur les cadavres de vos adversaires avant de reprendre la route vers les deux autres pilleurs postés non loin. Ces deux gêneurs éliminés, dévalez la pente et pénétrez à l'intérieur de la petite cavité située sur la gauche pour trouver le **trésor n°**7. Trois nouveaux ennemis sont à mettre en pièce. Récupérez la mitraillette que vous laisse le dernier puis montez sur la plate-forme des deux précédents ennemis pour en plus de récupérer d'éventuelles trousses de soin, vous saisir du **trésor n°**8 au bout d'un étroit passage sur la gauche. Approchez-vous ensuite de la corde de manière à vous y suspendre. Balancez-vous jusqu'à la plate forme puis grimpez plus haut pour dégommer quelques-uns de vos futurs adversaires en contrebas. Laissez-vous glisser sur la pente et finissez vos adversaires au corps-à-corps. En tirant sur le pilier situé sur la gauche, vous vous facilitez la tâche. Tuez l'homme près du véhicule, puis avant de prendre le chemin des escaliers du temple, allez récupérer le **trésor n°**9 en grimpant sur les rochers situés à gauche et en brisant les pierres dissimulant cette neuvième récompense. Aux portes du temple, une nouvelle cinématique entre en scène. Après celle-ci, avancez dans les couloirs du temple puis bondissez pour user de votre grappin sur l'objet scintillant dès que celui-ci entrera dans votre champ de vision. De cette manière, vous éviterez une mort certaine en esquivant les pièges à terre. Montez les marches qui suivent en longeant le mur de gauche pour apercevoir un léger couloir. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**10. Dans la pièce aux chaînes, sautez sur la plus accessible puis escaladez ces consoeurs à proximité pour progresser jusqu'au passage supérieur. Le nouveau point de passage passé, vous arrivez aux abords d'un bassin. Plongez dans l'eau et nagez directement sur votre droite. En progressant près de la surface, hissez-vous jusqu'aux plates-formes de droite et récupérez le **trésor n°**11. Replongez à nouveau, puis suivez le cheminement de droite sous l'eau pour ressurgir à la surface un peu plus loin.

En progressant sur la terre ferme, vous faites alors votre première rencontre avec un jaguar. Réglez-lui son compte (pardon B.B.) puis avancez jusqu'aux parois mouvantes. Callez-vous juste à l'entrée puis filez dès l'ouverture des dangereuses parois. En poursuivant vers l'inexploré, vous tombez rapidement à nouveau sur le même type de piège. Cette fois-ci, une simple course ne peut suffire à vous tirer d'affaire. Allez donc vous saisir de la caisse laissée à l'abandon non loin derrière vous et avancez en direction du piège. De cette façon, il vous est possible de franchir l'obstacle sans finir en bouillie pour mamies... Faites attention à bien négocier le passage entre le premier et le second mur aplatissant et tout devrait bien se passer. En continuant encore plus loin, vous accédez à une cour laissant présager une énigme. Il vous suffit d'amener 3 caisses sur 3 différentes enclaves pour ouvrir un passage. Dans un premier temps, délaissez cet objectif principal pour prendre le temps de partir en chasse du **trésor n°**12. Dirigez-vous pour cela dans le coin droit (à partir de l'entrée de la cour) et fouillez le recoin près de la chaîne pour le dénicher sans peine. Poussez ensuite la première des caisses sur n'importe laquelle des plaques mécaniques sur le sol puis plongez dans la partie basse de la cour. Un second jaguar tente de mordre dans vos petites fesses. Hors de question d'abîmer une plastique si parfaite ! Tuez-le donc avant même que l'animal puisse planter ses crocs dans la chair de la pauvre Lara... Observez ensuite cette seconde partie de la zone et plus particulièrement la longue dalle reposant sur l'une des deux caisses du bas. Déplacez celle-ci et la dalle s'affaissera d'elle-même. Agrippez alors cette même caisse de manière à la déplacer sur l'extrémité de la dalle puis remontez sur l'avancée centrale. De ce point, réalisez un saut sur l'autre extrémité de la dalle pour envoyer valser la caisse vers la partie haute de la cour. Faites de même avec la seconde caisse (et oui c'est du boulot) puis placez ces deux éléments sur les enclaves restante.

La sortie à présent ouverte il vous reste tout de même la lourde tâche de trouver le chemin vous permettant d'y accéder. Fort heureusement pour vous, tonton Lolo veille sur ses agneaux et vous donne la solution toute faite. Revenez aux abords de la zone et dirigez-vous vers la chaîne de gauche. Vous remarquez alors que vous pouvez à présent grimper sur celle-ci.
Ne vous gênez pas et sautez sur celle-ci pour pouvoir continuer. A notez que si vous désirez vous emparer du **trésor n°** 13, vous devez jouer une nouvelle fois avec les différents mécanismes avant de partir. Pour cela, partez décaler la caisse positionnée sur la dalle centrale puis enlevez celle de gauche de son encoche. Ceci étant, replacez la caisse sur la dalle située au centre. Faites ensuite en sorte d'avoir dans votre champ de vision la porte du fond puis marchez sur la dalle libre. Enlevez-vous lorsque la porte se sera placée à mi-chemin entre ouverture et fermeture. Remontez alors à la chaîne indiquée précédemment puis sautez sur les rebords du mur pour vous hisser vers la droite puis grimpez vers le haut pour atteindre le sommet de la plate-forme suivante. Suspendez-vous alors à la nouvelle chaîne pour poursuivre par l'autre rebord et continuer sur la droite. Une barre horizontale et quelques acrobaties plus tard et vous arriverez

devant la sortie. Hissez-vous alors jusqu'aux rebords supérieurs de la porte et escaladez pour atteindre l'alcôve abritant le mérité 13ème trésor. Redescendez ensuite en prenant garde à la position de la porte et au lieu de continuer vers l'inexploré, dirigez-vous vers la droite et sautez en direction du rebord. Longez alors la falaise et hissez-vous dès que possible sur la plate-forme montante. Enfin, sautez sur la chaîne de manière à atteindre le **trésor n°**14 puis reprenez le chemin de la sortie. En poursuivant légèrement plus loin, vous êtes rapidement confronté à votre première séquence d'action. Appuyez le plus rapidement sur les touches apparaissant à l'écran et laissez Lara faire le reste. Un point de passage plus tard, avancez jusqu'aux abords du précipice.

Celui est plutôt de faible profondeur. Laissez-vous tombez et réglez son compte au troisième matou tapis dans l'ombre. Faites le tour de la zone pour repérer un pan de mur de couleur différente. Il s'agit en fait d'une partie déplaçable. Poussez-la vers l'arrière puis suivez le cheminement sur la droite pour dénicher le **trésor n°**15. Intéressez-vous à présent aux piliers de torture et montez sur le petit monticule de gravats pour vous suspendre à l'une des barres du premier pilier. Celui-ci se met alors à pivoter sous votre poids. Sautez sur le second pilier pour atteindre une nouvelle prise, puis sur le troisième. Accrochez-vous ensuite aux montants des parois et glissez vers la droite. Lorsque l'accroche ne sera plus possible, bondissez en maintenant le joystick orienté vers la droite et poursuivez toujours dans la même direction. Avancez jusqu'à la fin de la corniche et stoppez-vous. A partir de cet endroit il vous est possible de poursuivre par le haut. Mais nous allons tout d'abord nous emparer du **trésor n°**16, le dernier de ce niveau. A partir du même point donc, effectuez un saut vers l'arrière en vous positionnant bien en face de la barre horizontale. Le pilier pivote alors pour vous présenter une petite grotte où le trésor vous attend. Sautez dans cette cavité, ramassez-le, puis revenez aux accroches de la paroi pour poursuivre vers le haut. Décalez-vous ensuite légèrement sur la droite, jusqu'à toucher l'angle du mur puis sautez à nouveau vers le haut pour vous suspendre aux accroches juste au-dessus. Hissez-vous sur la gauche puis effectuez un saut pour vous suspendre un peu plus loin. Continuez de glisser sur la gauche et faites en sorte de vous retrouver au-dessus du chemin dallé avant de vous laisser tomber sur le sol. Continuez d'avancer jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. A l'issue de celle-ci, les choses sérieuses commencent. Courez droit devant pour traverser le pont et effectuez des sauts aux moments adéquats. Une fois la plate-forme centrale atteinte, il vous faudra venir à bout de tous vos adversaires pour terminer ce premier niveau. Ceux-là sont particulièrement nombreux. Usez sans compter de la visée automatique et veillez à rester constamment en mouvement. Enfin, pensez à récupérer les armes et trousses que laisseront derrière eux vos ennemis lorsque vous les abattrez froidement.

2) PEROU - RETOUR A PARAISO

A l'entrée du village, avancez jusqu'au mannequin pour vous exercer aux différentes techniques de combat que maîtrise Lara. Dirigez-vous ensuite en direction de la seconde maison sur votre droite puis montez sur le toit de celle-ci. D'ici, utilisez votre grappin pour atteindre l'autre côté de la rue et laissez-vous tomber à l'arrière des maisons pour trouver le **trésor n°**17. Ceci étant jouez au football si le coeur vous en dit puis traversez l'avenue principale jusqu'à ce qu'une nouvelle cinématique s'enclenche. Après celle-ci, d'autres soldats reviennent vous embêter.
N'hésitez pas à arroser copieusement le réservoir du camion durant la rixe. D'autres barils peuvent jouer en votre faveur durant l'affrontement. Enfin, gardez à l'esprit qu'une cible mouvante est une cible difficile à atteindre. Tous vos ennemis éliminés, pensez à récupérer quelques munitions avant de grimper le long du mât au drapeau puis de vous hisser jusqu'au balcon à proximité. Ouvrez la porte d'un bon coup de pied et récupérez le **trésor n°**18 dans le bâtiment. Avancez ensuite vers l'église et gagnez la terrasse à proximité grâce aux deux barres horizontales. Ramassez alors le **trésor n°**19. Enfin, revenez sur le sol et explorez l'allée à sa droite pour obtenir le **trésor n°**20 derrière la clôture. Revenez à présent sur la premier balcon après le mât puis sautez vers la gauche pour pouvoir utiliser votre grappin et atteindre ainsi le balcon d'à coté. En pénétrant chez le voisin, un homme tente de vous plomber la cervelle à grands coups de fusil à pompe. Réglez-lui son compte rapidement puis avancez dans la pièce aux nombreuses grenades. Un point de passage s'enclenche alors.

Récupérez un max d'explosifs puis sortez en frappant par la porte à demi-ouverte. Dès que vous mettez le bout du nez dehors, les balles se mettent à siffler dans votre direction. Le comité d'accueil est nombreux mais peu organisé... Sachez faire jouer en votre faveur les divers éléments du décor susceptibles de vous aider puis progressez à travers la cité en n'épargnant personne (n'oubliez pas que vous possédez des grenades à présent). Descendez à même le sol pour pouvoir poursuivre et nettoyez la zone au plus vite si vous ne voulez pas finir en tant que passoire chez Ikea. Le calme revenu, n'hésitez pas à explorer les lieux pour ramasser armes, munitions et santé, mais surtout le **trésor n°**21 dans une des petites cours après les maisons du virage. Avec l'arrivée de la camionnette, une seconde vague

d'ennemis charge à nouveau. Ne laissez personne en vie puis avancez en direction de la moto. En selle Mlle Croft ! Durant quelques minutes, vous allez pouvoir juger des talents de pilote de la miss en arpentant un parcours prédéfini. La manipulation du véhicule y est assez simple, l'ordre des commandes également. Prenez garde à éviter tout obstacle et foncez plein gaz la plupart du temps. Durant l'excursion, nombreux seront les mercenaires qui viendront s'en prendre à vous. Tirez-leur alors dessus sans ménagement pour les faire se planter. Enfin, utilisez les divers tremplins et les éléments qui pourront jouer en votre faveur. Arrivé au niveau du ponton, évitez les flammes et les lattes rongées par le feu histoire de vivre un peu plus longtemps. Le second point de passage atteint, vous atteignez 3 camionnettes. Tirez sur les occupants des deux premières puis montez sur la rampe à l'arrière du dernier camion pour finir la poursuite. Après la cinématique, effectuez une roulade pour vous glisser dans la grotte puis lancez une torche de manière à y voir plus clair. Arrivé à proximité du gouffre, accrochez-vous à la barre au-dessus de votre tête pour pouvoir continuer. Après l'éboulement, faites demi-tour et poursuivez sur votre gauche.

Effectuez à nouveau une roulade pour passer sous les barrières puis approchez jusqu'au prochain piège. Callez la grosse caisse sur les dalles de manière à bloquer les lances. Grimpez ensuite dessus pour vous saisir de la seule lance encore intacte et balancez-vous jusqu'au rebord avancé juste en face. Récupérez le **trésor n°**22 dans un des recoins puis poursuivez par la gauche jusqu'au prochain point de passage. Vous débouchez rapidement dans une pièce où de nouvelles dalles piégées demeurent. Utilisez la boule pour progresser jusqu'à l'homme derrière la grille, sans vous faire transpercer. Laissez la boule sur la dalle et gagnez le fond de la salle pour grimper sur la seule plate-forme accessible. Utilisez alors la corde et les piques pour vous hisser jusqu'aux bords suivants. Lorsque vous rejoignez votre collègue, une phase d'action s'enclenche. Dès que le petit symbole en forme de Lara apparaît à l'écran, foncez vers l'ouest et sautez par-dessus le petit obstacle. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous tombiez dans un trou pour échapper à cette étrange créature. Pour sortir de la zone, faites chuter la boule présente sur la plate-forme légèrement en hauteur puis faites-la rouler jusque sur la dalle déclenchant l'activation du piège à pic. Retournez ensuite sur la plate-forme et gagnez l'autre côté de la pièce en vous servant de la seule pique en état et de la corde. Ce nouveau point de passage atteint, n'oubliez pas de prendre le temps de ramasser le **trésor n°**23 dans l'angle.

Ceci étant, gagnez le couloir sombre et prenez votre élan pour sauter par-dessus le piège rempli de piques. Avancez droit devant pour enclencher la cinématique. Arrivé sur le site, faites demi-tour et jetez un coup d'oeil derrière les caisses au départ de votre position pour mettre la main sur le **trésor n°**24. Repérez ensuite le cabanon défoncé (à ciel ouvert) pour hériter du **trésor n°**25. Pour poursuivre, plongez dans l'eau et nagez jusqu'à ce que le fond marin éclairé, vous incite à allez reprendre une bouffée d'oxygène avant de continuer plus loin. Replongez et progressez jusqu'à la salle principale juste après l'arche. Reprenez un peu d'air à la surface puis tirez dans votre direction les quatre points de lumières bleues pour vider l'endroit de l'H2O inutile... Profitez-en pour vous dirigez dans le coin droit de la zone et récupérer le **trésor n°**26 dans une petite grotte bien visible. Poursuivez vers la lumière puis accrochez-vous aux rebords de la paroi de gauche pour grimper dès que vous vous retrouverez bloqué. Glissez ensuite vers la gauche puis sautez vers l'arrière pour atteindre la plate-forme suivante. Continuez à progresser grâce aux accroches et au grappin (on vous indique directement en cours de jeu lorsque cela est nécessaire). Lorsque vous parviendrez jusqu'au chemin aux dalles manquantes, une courte cinématique suivie d'une séquence d'action débutera alors. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moment pour sortir Lara de ce mauvais pas.

Une nouvelle énigme à résoudre vous empêche d'aller plus loin que la zone qui suit. Commencez par faire rouler la boule sur la première enclave (celle du milieu). Retournez ensuite sur vos pas et faites regarder Lara en direction du point bleu (légèrement en hauteur). Lancez alors votre grappin puis tirez en votre direction pour faire chuter l'édifice et récupérer ainsi la seconde boule. Tirez celle-ci vers la cavité de droite. La statue de droite s'ouvre alors laissant apparaître deux structures en forme d'échelle. Montez sur celle de droite puis sautez vers le centre de la statue. De cet endroit, sautez une fois de plus pour atteindre le rebord juste au-dessus puis une fois de plus pour vous positionner au niveau du crâne de la divinité représentée par la statue. Bondissez ensuite sur la droite pour atteindre le sommet de la structure. Là-haut, poussez la statue vers le sol, puis gagnez à votre tour la terre ferme en sautant sur la plate-forme plus à gauche et en redescendant par la statue qui se présentait face à vous à votre arrivée. Il ne vous reste plus qu'à déplacer cette troisième boule jusque dans la cavité restée libre. Une échelle sur la statue au centre est alors accessible. Prenez-la et poursuivez d'un saut sur l'échelle de l'édifice sur la droite. Continuez en vous hissant au sommet du monticule de pierres puis avancez grâce aux rebords du mur de droite. Utilisez la corde pour gagner l'une des plates-formes en face et, si vous désirez mettre la main sur le **trésor n°**27, utilisez cette même corde pour atteindre un rebord difficilement visible dans l'autre direction. Glissez alors vers la gauche et sautez vers l'ouverture en contrebas. Enfin, faites en sorte de pousser la boule et retournez dans la salle de la précédente énigme pour la placer dans

l'enclave au centre. Le piédestal vous délivre alors le trésor d'or de ce niveau... Quoi qu'il en soit, en poursuivant vers les deux hommes en contrebas, après la corde, laissez-vous glisser sur la terre ferme dès que possible de manière à pouvoir les affronter. Les deux compères éliminés, poursuivez vers l'inconnu tout en vous préparant à faire parler les canons de vos deux fidèles pistolets. La suite n'est qu'une tuerie sans nom. Progressez en prenant soin de ne laisser aucun survivant sur votre passage. Enfin, après l'avant-dernière cinématique, levez les yeux vers le haut de la falaise et visez l'homme tirant en direction de la jeep.

3) TOKYO - RENDEZ-VOUS AVEC TAKAMOTO

Commencez par descendre les escaliers, puis faites la tournée des bars pour rencontrer le barman qui vous renseignera sur la situation en cours. Parlez avec lui puis engouffrez-vous dans l'un des couloirs pour vous entretenir avec votre vieil ami. Reprenez ensuite le chemin de la piste de danse. L'environnement a bien changé depuis tout à l'heure... Tuez tous les nouveaux arrivants puis continuez par l'ascenseur au bout du second couloir après avoir reçu le passe. Plus haut, passez la porte vitrée puis repérez le petit baril derrière une grille. Reculez-vous alors légèrement et faites exploser l'édifice. Vous pouvez ainsi grimper à la barre juste derrière. En haut, sautez sur la droite puis hissez-vous sur le toit. Passez alors à l'arrière du toit en poursuivant par la droite et détruisez (pour détruire une caisse enclenchez la visée manuelle et tirez) la caisse pour trouver le **trésor n°**28 dissimulé à l'intérieur.
Revenez ensuite sur vos pas et à l'aide du grappin, tirez sur le couvercle de la baie vitrée pour pouvoir accéder à l'intérieur du bâtiment. Cassez alors toutes les caisses pour trouver les trésors n°29 et 30 (l'une d'elles se cache sous l'escalier, l'autre au milieu de divers cartons). Enfin mettez-vous au guidon de la moto et sortez pour vous retrouver à l'extérieur. Placez-vous face au pont et foncez plein gaz vers le tremplin pour gagner le bâtiment d'en face. Une séquence d'action s'engage alors. Comme d'habitude les touches ne changent pas d'une tentative à l'autre. Retenez donc l'enchaînement si vous veniez à vous louper lors de la manipulation. L'autre " rive " atteinte, tournez votre attention sur la gauche et ne vous balancez pas immédiatement à la barre que vous apercevez. Au lieu de ça, descendez le long des caissons pour parcourir l'échafaudage. Au bout se trouve une caisse qu'il vous faudra briser pour trouver le **trésor n°**31.

Revenez ensuite sur vos pas et empruntez cette fois-ci la barre horizontale pour vous balancer sur l'échafaud supérieur. Restez au centre des planches pour ne pas faire contrepoids sur l'une des extrémités puis poursuivez jusqu'à la corde au harnais. Passez alors en mode visée manuelle et dégommez le harnais. Vous pouvez à présent vous suspendre à la corde et atteindre la plate-forme suivante. La suite du parcours n'est qu'une question de balancier. En effet, pensez à observer constamment les éléments brillants indiquant une interaction possible avec le grappin puis suspendez-vous pour pouvoir poursuivre. Enfin, notez qu'il vous faudra alterner entre balancements et simples pivotements pour contourner les angles des structures que vous escaladez. Arrivé vers la rambarde éclatée, lâchez-vous sur la plate-forme accueillant un espace vert et sortez immédiatement vos flingues. Plusieurs hommes escortés par deux chiens de garde s'en prennent à Lara. Eliminez nos amis les bêtes dans un premier temps puis concentrez vos tirs sur les hommes. Quelques lanternes sont à exploser si vous désirez faire de plus amples dégâts dans les rangs ennemis. La baston terminée, pénétrez à l'intérieur du bâtiment en ouvrant les portes de droite. Brisez la caisse au pied des escaliers pour dénicher le **trésor n°**32 puis montez sur les tuyaux au niveau du toit pour vous frayer un chemin jusqu'à la caisse suspendue plus haut. Explosez alors celle-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**33. Ouvrez les portes suivantes pour vous retrouver à l'intérieur d'un complexe informatique grouillant de Yakuzas. Flinguez-les un par un en prenant garde d'être constamment en mouvement afin de ne pas devenir une cible facile pour vos ennemis. La zone dûment nettoyée, trouvez la caisse dans un des angles de la salle et brisez-la pour récupérer le **trésor n°**34.
Placez-vous ensuite face au grand écran et enclenchez le grappin de manière à tirer la structure vers vous. Mais la manipulation prend fin lorsque l'écran se bloque quelques centimètres plus bas.

Passez donc en visée manuelle et tirez sur chacun des crochets retenant l'écran sur chaque extrémité de la structure. Lancez à nouveau votre grappin pour faire chuter l'écran. Deux hommes, apparemment surpris de tant d'audace, viennent vous défier. Tuez-les sans perdre de temps puis montez sur la plate-forme. Trouvez les placards et ouvrez-les à coups de pied afin de libérer le **trésor n°**35. Enfin ressortez du bâtiment. Approchez des murs et grimpez le long de l'immeuble à proximité grâce au tuyau blanc. Sautez vers le rebord de droite pour poursuivre puis glissez toujours dans la même direction jusqu'à pouvoir vous hisser sur la plate-forme supérieure. Vous vous retrouvez bientôt face à un grand panneau. Enclenchez votre grappin et tirez vers vous. Le panneau pivote alors vous permettant de sauter dessus. De celui-ci, poursuivez jusqu'à la plate-forme suivante. Arrivé au tuyau, escaladez-le jusqu'à ce que ce ne soit plus possible puis sautez dos à la plate-forme qui suit pour vous accrocher à la barre horizontale. Cela étant, le panneau se

stabilisera de lui-même. Retournez-vous alors pour sauter à nouveau sur le tuyau qui vous avez permis de monter. Remontez légèrement plus haut pour atteindre la dalle supérieure du panneau puis poursuivez jusqu'au prochain tuyau. Arrivé au sommet de celui-ci, votre indic vous signale que vous ne devez pas traîner : la structure sur laquelle se tient Lara est sur le point de céder !

Orientez-vous rapidement sur la gauche et bondissez vers la première barre. Sautez ensuite de barre en barre au plus vite (ces barres plient également sous votre poids). Rentrez dans le bâtiment suivant pour vous frotter à nouveau à vos ennemis. Lancez une grenade aux deux gardes postés près du hall d'entrée puis prenez à droite à l'intersection pour débusquer deux ennemis supplémentaires.
Finissez le travail avec les nouveaux arrivants et pensez à récupérer les trésors n°36 et 37 dans la seconde armoire de la petite pièce près des marches et dans la caisse en bois près du tableau. Le point de passage passé, activez l'interrupteur sur le mur pour faire apparaître le faisceau laser dans le couloir suivant. Utilisez la boule sur la statue de gauche pour traverser les lieux sans courir le moindre risque (placez-vous derrière la boule en progressant). Dans la pièce suivante, d'autres ennemis armés jusqu'aux dents vous prenne pour cible. Restez à couvert et balancez plusieurs grenades dans leur direction pour éviter toute confrontation directe avec leur fusil à pompe. Grimpez ensuite sur la table et utilisez votre grappin pour balancer la statue en forme de dragon (fixée au plafond) contre la baie vitrée à l'étage. Tuez les deux ennemis qui viennent à vous puis montez d'un étage en vous servant de l'armoire pour prendre appui. Dirigez-vous vers l'annexe et vous ne pourrez manquer la délicieuse petite armoire de style chinois.

Poussez celle-ci dans le vide (à l'endroit où vous aviez fait péter la vitre) pour mettre la main sur le **trésor n°**38. Récupérez les armes lourdes disposées sur la table (vous devez opter pour une arme en particulier) puis prenez l'ascenseur pour l'affrontement final contre Takamoto. Une bonne et une mauvaise nouvelle vous attendent lorsque vous retrouvez le chef du gang. La bonne c'est qu'il détient bel et bien la relique qui vous intéresse tant. La mauvaise c'est que celle-ci possède d'incroyables pouvoirs destructeurs et qu'il n'hésitera pas à l'utiliser contre vous. Vous démarrez le combat au rez-de-chaussée alors que votre ennemi se tient à l'étage du dessus. Commencez par le rejoindre en grimpant à l'un des poteaux derrière les grosses statues. A son niveau, restez à couvert derrière le haut des statues et esquivez à l'aide de vos acrobaties habituelles les attaques rayons de Takamoto. Sélectionnez alors votre arme la plus destructrice (que vous aurez pris soin de récupérer dans la salle précédente) et visez l'homme sans vous détourner de ses attaques meurtrières. Avoir recours à vos trousses de pharmacie ne serra sûrement pas du luxe lors de cette bataille. Pensez à bien esquiver et à prendre votre temps même si la barre de vie de l'ennemi semble descendre de manière incroyablement lente. Le chef du gang finira alors inéluctablement par s'écrouler.

4) GHANA - A LA POURSUITE DE RUTLAND

Traversez le sentier jusqu'à ce que s'enclenche la cinématique. Approchez-vous alors du bord de la falaise pour réaliser un saut de l'ange comme indiqué au cours du jeu. Une fois dans l'eau, nagez jusqu'à l'île du milieu pour enclencher un point de passage. A moins que vous ne désiriez plonger dans les profondeurs pour aller dénicher dans un premier temps le **trésor n°**39, aisément repérable. Dans ce cas-là regagnez ensuite l'île centrale pour grimper sur la plate-forme près de la structure en fontaine et sautez pour vous suspendre sur la corde. Lâchez ensuite celle-ci et reculez pour vous saisir du point d'ancrage grâce à votre grappin. Sésame ouvre-toi...

Il ne vous reste plus qu'à tirer vers vous pour que le chemin s'ouvre devant vous. Avant de prendre le chemin du temple, retournez patauger dans les eaux du fleuve. Le courant ralenti par l'abaissement du pont, vous pouvez alors aisément vous saisir du **trésor n°**40 aux abords de l'île. Mais également du **trésor n°**41 en passant dans la grotte sous l'îlot. Dans l'allée du temple, tuez le premier homme rencontré en gardant vos distances puis avancez entres les pièges sans craindre une soudaine vivacité de leur part. Arrivé près de la dalle, marchez dessus pour observer le mécanisme que votre poids déclanche. En fait, cela a pour effet de faire lever une grille plus loin. Restez donc sur cette dalle jusqu'à ce que la grille atteigne le plafond de la grotte puis foncez pour passer celle-ci en effectuant plusieurs roulades après le premier obstacle sauté. Dans la salle qui suit, de nombreux ennemis n'ont pas le temps de vous voir arriver. Profitez de l'effet de surprise pour lancer dans un premier temps quelques grenades puis lutez contre tout le beau monde en vous aidant si besoin des barils ou autres éléments à faire sauter. Prenez garde aux ennemis postés sur la plate-forme et ne traînez pas avant d'aller les rejoindre grâce au coin gauche, car ceux-ci disposent de mitrailleuses.

La haute plate-forme gagnée, éliminez vos derniers opposants pour qu'une ribambelle d'autres déboule par l'entrée de la zone. Cette fois-ci pas de problèmes particuliers, postez-vous derrière la mitrailleuse et laissez parler vos talents

meurtriers.
Tous vos ennemis morts, glissez dans votre poche le **trésor n°**42 dans l'angle sur la plate-forme puis sautez sur la corde depuis votre position (depuis la plate-forme esquintée plus précisément) pour vous balancer en direction du pilier près de la roue afin de pouvoir le renverser. Cela aura pour action d'enclencher à nouveau le moulin à eau et du même coup certains pièges... Sautez sur l'une des lances du moulin et patientez jusqu'à ce que le mouvement circulaire vous amène vers les hauteurs. D'une position plus élevée, il vous est en effet possible d'agripper la seconde corde en bondissant avec adresse. Balancez-vous ensuite pour atteindre la petite plate-forme faisant l'angle, puis attirez vers vous la plate-forme métallique coulissant d'un bon coup de grappin. Postez-vous alors sur la grille et visez le pilier scintillant au loin, toujours avec votre grappin. Hissez ferme pour vous rapprocher de l'angle gauche de la salle, puis sautez sur la plate-forme. Observez ensuite le pan de mur de ce nouveau côté de la zone et partez vous suspendre à la corde. Depuis celle-ci, balancez-vous jusqu'aux piques de la roue annexe à celle de droite. Puis gagnez l'escalier de pierre. Enfin montez encore plus haut jusqu'à l'activation du point de passage. Avancez vers la nouvelle pièce qui vous fait face et descendez du rebord pour éliminer le jaguar qui attend sous vos pieds. Cette nouvelle preuve d'amour envers les animaux réalisée, marchez en direction du chemin en pente, à droite en prenant pour repère votre lieu d'arrivée, et hissez-vous sur le montant (n'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**43 dans l'angle dès que vous en aurez le temps). Traversez la pièce jusqu'au prochain angle. Observez les grosses dalles suspendues au-dessus du sol. Vous allez devoir vous servir de ces deux-là pour atteindre les hauteurs de la pièce. Montez alors sur le monticule dans l'angle et prenez votre élan pour pouvoir grimper sur le premier des deux blocs. Vous remarquez alors que celui-ci tend à s'affaisser sous votre poids.

Patientez jusqu'à ce que le deuxième dépasse le premier d'une certaine mesure puis sautez rapidement sur le suivant pour pouvoir vous propulser sur l'échelle juste derrière, à présent à votre hauteur. Faites quelques pas pour enclencher une cinématique durant laquelle on vous montre l'ensemble d'un mécanisme. Observez attentivement la scène puis plongez dans les eaux. Rendez-vous jusque dans la deuxième partie du bassin (partie arrière) et hissez-vous sur la terre ferme dans le coin haut gauche (en prenant pour point de repère votre position au départ de la zone). Marchez alors sur la droite pour mettre la main sur le **trésor n°**44. Nagez ensuite jusqu'au radeau flottant nonchalamment sur les eaux et grimpez sur celui-ci. A l'aide du grappin, visez le premier poteau scintillant pour vous hisser jusqu'à lui. Avec le courant, votre radeau ne devrait pas tarder à basculer lentement vers l'embouchure donnant sur la seconde partie du bassin. Un nouveau pilier vous permet alors de vous diriger vers la berge de droite. Lorsque vous serez suffisamment à hauteur sautez sur celle-ci. Contournez alors le gros bloc de pierre et commencez à monter le long de l'échelle taillée dans la roche. Grimpez jusqu'à dépasser le premier bloc, et sautez sur celui-ci (enclenchez seulement la touche de saut, sans même toucher au joystick directionnel). Ce système de pierres sur poulie est similaire au premier rencontré juste avant la cinématique. Servez-vous donc du poids de Lara pour faire monter le deuxième bloc, puis sautez sur ce dernier en pleine ascension pour pouvoir atteindre la plate-forme surélevée suivante. Ramassez le **trésor n°**45 grossièrement dissimulé dans l'angle du pilier, puis sautez vers la gauche pour pouvoir enclencher votre grappin et vous suspendre ainsi au-dessus du vide. Balancez-vous jusqu'aux parois abîmées et glissez vers la droite une fois le rebord accroché. Lorsque vous y serez, laissez-vous tomber pour vous rattraper à l'encoche en dessous. Positionnez-vous ensuite entre les deux piliers et bondissez vers l'arrière pour vous agripper directement à la falaise, grâce à sa faille. Laissez-vous à nouveau tomber pour que Lara vienne s'accrocher à l'encoche en dessous d'elle, puis bondissez sur la droite.

Avancez alors légèrement et répétez le mouvement précédent pour atteindre la plate-forme. Engouffrez-vous dans le coin gauche et marchez sur le gros interrupteur au sol. Un énorme bloc tombe alors d'une plate-forme. Sautez sur celle-ci (lorsqu'elle se sera parfaitement immobilisée) et gagnez ainsi la plate-forme centrale. Vous remarquez alors qu'un point scintillant sur la statue peut être agrippé à l'aide de votre grappin.
Cela ne sert à rien pour le moment. Poursuivez plutôt sur la droite pour atteindre à présent l'autre coin. Là-bas, déplacez le bloc sur l'interrupteur au sol puis retournez dans l'angle opposé. Placez-vous sur l'autre interrupteur et patientez jusqu'à ce que la première plate-forme cesse complètement de pivoter sur elle-même (elle réalise deux tours complets). Il vous faut alors faire preuve de rapidité et parvenir sur la plate-forme centrale le plus rapidement possible pour agripper la pierre scintillante et la tirer vers vous avant que le mécanisme enclenché par la rotation de la plate-forme de gauche ne s'arrête complètement. Cette contrainte vous oblige à sauter pendant que la plate-forme pivote. Anticipez alors le mouvement de rotation en sautant avec un peu d'avance pour atteindre sans le moindre bobo votre point de chute. Une fois sur la plate-forme centrale, enclenchez votre grappin et tirez rapidement sur la pierre. Vous avez enfin réussi à noyer la zone. Plongez dans l'eau juste en dessous et revenez en arrière jusqu'à la salle aux deux roues. Prenez le chemin piégé à présent en parfait fonctionnement et allez vous frotter aux trois séries successives. Le premier

piège s'évite aisément à l'aide de roulades. Arrivé au second, poussez le bloc devant vous jusqu'à ce que les premières lames reviennent à l'arrière. A ce moment-là, grimpez sur la pierre et sautez par-dessus la seconde série à l'arrière. La troisième épreuve s'entreprend en roulant dans un premier temps sous les premières lames et en alternant ensuite avec de simples sauts pour franchir les suivantes. En poursuivant après le prochain point de passage, une énorme pierre déboule menaçant de transformer Lara en tapis de sol. Prenez vos jambes à votre cou sans trop tarder, et sautez par-dessus les piques de droite avant d'effectuer une roulade sous celles de gauche et enfin sautez par-dessus le gouffre. Le nouveau point de passage activé, explorez le côté gauche de la zone et descendez le long de l'échelle pour trouver le **trésor n°**46.

Arrivé en dehors du temple, sautez sur la barre horizontale de gauche pour vous balancer vers le pilier suivant. Glissez vers la gauche puis sautez vers le haut pour vous suspendre à l'accroche supérieure. Décalez-vous ensuite vers le second pilier de manière à pouvoir sauter sur lui. Les passes suivantes sont à exécuter rapidement compte tenu du fait qu'un rocher menace de vous tomber sur le haut du front. Sautez pour accrocher le rebord supérieur puis bondissez immédiatement vers la droite en direction de la barre horizontale. Balancez-vous alors jusqu'au prochain point de passage après la plate-forme. Poursuivez par les plates-formes métalliques et les barres horizontales. Prenez garde aux éboulements et continuez jusqu'à l'embouchure du tunnel. Allumez votre lampe pour pallier à l'obscurité et sautez par-dessus les deux gouffres remplis de piques en utilisant votre grappin pour vous suspendre aux parois du plafond. Peu de temps après, vous pénétrez dans une zone où fourmillent plusieurs hommes de main de votre ennemi. Eliminez-les puis traversez par le pont pour vous diriger vers une nouvelle séance d'escalade. Après les deux barres horizontales, suspendez-vous au pilier puis sautez derrière la cascade pour accrocher un autre pilier. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme juste en dessous. Observez alors le pan de mur et placez une grenade à l'endroit paraissant abriter une cavité. Pénétrez ensuite à l'intérieur pour récupérer le **trésor n°**47.

Revenez au premier pilier et poursuivez par le haut. Continuez par la droite pour atteindre la plate-forme. La zone qui suit grouille à nouveau d'ennemis. Traversez rapidement le pont avant que vos opposants ne le fassent sauter et prenez garde à l'homme en blanc armé d'un fusil à pompe. Ramassez ensuite toutes munitions nécessaires avant de poursuivre par la porte suivante. Tuez le jaguar et montez sur les escaliers de gauche. Une énorme pierre déboule alors pour vous réduire en bouillie. Sautez sur la corde et balancez-vous jusqu'aux escaliers de droite pour éviter celle-ci. Malheureusement, la même chose vous arrive de ce côté-ci. Protégez-vous alors dans la petite cavité creusée dans le mur pour esquiver le projectile puis montez. Tenez-vous ensuite sur l'interrupteur qui ouvrira alors la porte devant vous. Au lieu de vous précipiter par cette issue, faites donc demi-tour et dévalez à toute vitesse les escaliers. Une autre porte s'est ouverte avec derrière elle le **trésor n°**48. Cette dernière récompense en poche, revenez sur la dalle, puis effectuez plusieurs roulades pour vous glisser sous la trappe avant que celle-ci ne se referme. Vous voilà face au Boss de fin de niveau, Rutland en personne.
.. Le combat se déroule en deux phases. Lors de la première, l'ennemi vous attaque à l'aide de grenades ou en vous défiant directement au corps-à-corps. Si les grenades s'esquivent facilement, les attaques de front posent déjà plus de difficultés. Restez alors en perpétuel mouvement et réalisez des esquives à grands renforts de roulades et de sauts latéraux. Lorsque Rutland grimpe sur l'une des plates-formes, appuyez sur la touche d'action apparaissant à l'écran pour endommager la partie inférieure. Sortez alors votre grappin et tirez vers vous pour faire en sorte que la plate-forme s'écroule. Continuez ainsi jusqu'à ce que plus aucune structure ne soit susceptible d'aider votre ennemi à recouvrir de l'énergie. La phase d'affrontement finale débute alors et les dégâts que vous infligez à Rutland resteront irréversibles. Pour encore plus d'efficacité, pensez à utiliser votre arme secondaire.

5) KAZAKHSTAN - PROJET CARBONEK

Au commencement, plongez la tête la première du haut de la falaise. Dès que la touche d'action apparaît à l'écran, appuyez immédiatement sur le bouton qui lui est associé de manière à ouvrir votre parachute. Si tout se passe bien, vous atterrissez normalement sur le toit d'un entrepôt. Marchez vers la mitrailleuse et postez-vous aux commandes pour faire carton plein dans les rangs ennemis. Déplacez-vous ensuite jusqu'à la partie supérieure du toit et sautez sur la barre horizontale fixée sur le pylône pour atterrir sur les caisses juste en face. Enfin, hissez-vous sur le toit du nouveau bâtiment et récupérez le **trésor n°**49 planqué sous la caisse. Descendez ensuite sur la terre ferme et tuez les derniers ennemis présents sur les lieux. Prenez alors le chemin du bâtiment où nombre de vos ennemis ont dû périr. Avancez vers l'arrière-salle et fouillez l'étagère adossée sur le mur du fond pour y trouver le **trésor n°**50. Revenez ensuite dans la salle principale et grimpez le long de l'échelle au centre. Sur le toit, éliminez l'homme sur la tourelle à proximité puis sautez sur le poste de surveillance. Descendez prudemment sur le sol et zigouillez vos nouveaux opposants. Marchez

ensuite vers la gauche et observez la caisse suspecte derrière les grilles.

Faites sauter le baril à proximité puis occupez-vous de la caisse pour faire main basse sur le **trésor n°**51. Pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment à l'enseigne lumineuse. Après avoir discuté avec les deux prisonniers, ressortez et avancez vers les ennemis apparaissant au loin. Tuez-les tous puis pianotez sur le clavier numérique près du portail pour pouvoir poursuivre. Placez-vous alors immédiatement sur le côté gauche afin d'éviter les barils que vous lanceront vos opposants du haut de la pente. Pénétrez ensuite dans le bâtiment informatique et admirez la cinématique qui s'en suit. Poursuivez par l'échelle et bondissez sur le pilier téléphérique. A partir de ce point, sautez sur la corde et laissez-vous glisser jusqu'à la prochaine plate-forme. Sautez alors vers la terre ferme pour affronter de nouveaux ennemis puis filez jusqu'au tunnel où une bécane vous attend. Lancé à pleine vitesse, vous allez alors devoir tenter de rattraper le train tout en vous occupant des hommes venus pour vous arrêter. Suivez le véhicule en prenant garde aux arbres et autres rochers et canardez tout ce qui vous approche de près ou de loin. Arrivé au tunnel, continuez par le chemin de droite et empruntez les tremplins pour ne pas finir dans les gouffres menaçants. Lorsque vous retrouverez le cheminement du train, des camions ennemis rentreront dans la partie...

Restez concentré et ne perdez pas de temps pour ne pas prendre du retard sur le convoi. Un contournement plus tard, vous enchaînez diverses cascades au-dessus de wagons et finissez par vous retrouver sur le train lui-même. Une séquence d'action s'en suit alors. Pianotez de vos petits doigts pour rentrer la combinaison adéquate. Dans l'entrepôt, passez en visée manuelle et attirez vers vous la poutre métallique scintillante. Jetez-vous ensuite dans le vide pour atteindre la corde et vous hisser jusqu'à la plate-forme juste en face. De celle-ci, montez le long de la petite échelle puis sautez sur votre droite arrivé en haut, de manière à vous accrocher au panneau. Bondissez ensuite en direction des barres horizontales qui vous permettront de passer par-delà le train en flammes. De l'autre côté de la salle, brisez la caisse plus à gauche pour trouver le **trésor n°**52, puis effectuez la même manoeuvre avec la poutre pour passer le dernier rideau de flammes. Sans descendre de votre perchoir, tirez sur l'hélice du conduit visible à hauteur puis pénétrez à l'intérieur pour enclencher un point de passage. Le couloir qui suit comporte plusieurs câbles électriques qu'il vous faudra éviter en effectuant sauts et roulades.
Près de la grille, approchez du cadavre pour ramasser la note blanche, puis bifurquez à gauche. Sautez sur la barre puis balancez-vous jusqu'à la corde pour vous propulser sur le prochain rebord (ouf !). Arrivé dans le couloir où il vous faut vous balancer quasiment au niveau du sol pour atteindre le rebord opposé, laissez-vous tomber pour récupérer le **trésor n°**53, dissimulé dans la caisse à l'arrière. Poursuivez jusqu'au prochain point de passage activé lors de votre arrivée dans un nouvel entrepôt. Faites le tour de la zone et repérez l'emplacement du générateur. Sautez ensuite sur le plus haut bloc puis en direction du panneau pour accrocher une des premières passerelles sur la droite. Prenez alors votre élan pour sauter vers la suivante puis avancez vers la lumière rouge. Enfin, sautez sur la corde pour rabaisser la rampe et envoyer ainsi de l'énergie. Placez-vous face à la machine et lancez votre grappin sur l'accroche scintillante pour la tirer dans votre direction. Un plan du labo s'allume et la porte de sortie située dans l'avant salle est déverrouillée. Avant de repartir vers de nouvelles aventures, grimpez sur les espèces de grilles situées vers la droite du plan puis hissez-vous sur la passerelle de gauche.

D'un coup de grappin, ouvrez la porte de la plate-forme qui vous fait face puis sautez sur celle-ci pour aller ramasser le **trésor n°**54, planqué sous la caisse. Poursuivez ensuite par la porte. Dans le nouveau couloir, avancez jusqu'aux fumées vertes puis pivotez pour vous hisser sur la passerelle. D'ici, sautez sur la barre horizontale puis sur la seconde passerelle. Poursuivez jusqu'à la prochaine porte. Vous rencontrez alors Amanda. Après la cinématique, au lieu de vous positionner directement derrière le canon, laissez-vous glisser par la passerelle et abattez les trois ennemis en contrebas. Ramassez le **trésor n°**55, négligemment laissé à l'abandon dans un des coins de la zone. Grimpez ensuite au poteau électrique tout en prenant garde de ne pas entrer en contact avec l'électricité puis utilisez les deux barres horizontales pour atteindre la corde. De celle-ci, bondissez jusqu'au poteau, puis gagnez la plate-forme grâce aux deux suivants tout en restant attentif au débit d'électricité. Envoyez une grenade sur le baril derrière la grille puis allez récupérer le **trésor n°**56 sous la caisse. Poursuivez par la seule issue et traversez le couloir pour trouver le prochain entrepôt. Sur place, commencez par éliminer vos ennemis, montez ensuite sur le générateur (faites-le rouler jusqu'au maximum au préalable) et sautez sur l'échelle adossée au mur. Montez ensuite sur la plate-forme, gagnez la passerelle suivante à l'aide de la barre horizontale reliant les deux.

Depuis la corde, hissez-vous légèrement plus haut et balancez-vous de manière à pouvoir vous suspendre sur le bloc au-dessus de l'orbe bleu. Faites le tour de la structure et effectuez un saut vers l'arrière pour atteindre la barre horizontale suivante. Sautez ensuite sur la première passerelle puis sur l'autre en passant par l'échelle. Approchez-vous

de la corde et tirez sur les barils au loin. Balancez-vous ensuite jusqu'à la plate-forme dégagée et ramassez la paperasse à proximité du cadavre. Approchez-vous du panneau de commandes et abaissez le levier. Redescendez ensuite pour, à l'aide du grappin, déplacer le chariot jusqu'à la porte. Là-bas, hissez-vous sur la passerelle pour éviter les gaz toxiques. Lorsque vous serez bloqué par les câbles à présent électrifiés, utilisez votre grappin pour faire balancer ces derniers. De cette manière, la conduction électrique n'opérera qu'en discontinu. Profitez-en alors pour passer au moment opportun (n'hésitez pas à combiner vos actions avec quelques roulades afin de prendre un minimum de risques). De retour vers la centrale, ouvrez le compartiment d'accès à l'aide d'un bon coup de grappin et laissez le générateur s'infiltrer de lui-même vers le noyau. Vous remarquerez alors que les portes sur votre droite se mettent à délirer. Glissez-vous à l'intérieur de la nouvelle salle en effectuant une roulade lors de leur ouverture. Après la cinématique, récupérez la note sur le quatrième cadavre de scientifique puis sortez par la seconde issue. Placez-vous aux commandes du canon Tesla et faites en sorte d'amener la passerelle située sur votre gauche, plus vers la droite afin de vous constituer un moyen de franchir le gouffre.

Si vous désirez récupérer le trésor d'or de ce niveau, il vous faudra toutefois réaliser quelques manoeuvres de surplus. Après avoir déplacé la petite passerelle sur la droite, allez faire chuter la caisse qui repose dessus. De cette manière vous pouvez à présent pousser la passerelle jusque dans ses derniers retranchements.
En grimpant alors sur celle-ci (grâce au bloc notamment) vous pouvez emprunter un cheminement vous menant jusqu'au **trésor n°**57. Sur l'autre rive, délaissez vos ennemis pour vous engouffrer directement dans le couloir suivant. Pour vous déplacer, utilisez les points d'accroches combinés avec le grappin. Dans la salle qui suit, vous retrouvez Amanda pour entamer le dernier acte de ce chapitre. Votre vieille amie a bien changé et ses ambitions également. Dès le retour de l'entité, foncez jusqu'au centre de la pièce pour vous poster derrière le canon à particules. A l'aide des commandes de la machine, vous devez alors attirer l'entité vers vous puis l'expulser vers une zone d'énergie tesla. La bête disparaît temporairement. Délaissez la machine et allez abaisser un ou deux leviers sur les 4 qui ponctuent les contours de la pièce. Continuez à agir de la sorte jusqu'à ce que les 4 leviers aient été abaissés. Revenez alors à la machine et éjectez les 4 gros orbes apparus dans les rayons d'énergie tesla le plus rapidement possible (les orbes finissent par retrouver leur point d'origine si vous n'agissez pas assez rapidement). Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous servir de votre grappin pour accrocher le fragment d'épée au-dessus de votre tête.

6) ANGLETERRE - LA TOMBE D'ARTHUR ?

Vous débutez dans une sombre ruelle. Regardez en l'air et vous apercevrez alors une grille d'aération scintillante. Utilisez votre grappin pour la faire tomber vers vous. Déplacez ensuite la lourde caisse juste en dessous, puis hissez-vous dans l'ouverture. Dans la pièce où vous débouchez, brisez la caisse pour trouver le **trésor n°**58. Poursuivez par l'ouverture suivante. De retour à l'extérieur, approchez-vous de la grande grille et sautez sur le rebord du mur, légèrement plus à droite. Sautez ensuite au-dessus puis hissez-vous vers la gauche pour vous laisser tomber de l'autre côté de la grille. Mettez en marche le disjoncteur puis aidez-vous à nouveau des nombreuses accroches qu'offre la paroi murale pour passer outre le sol électrifié. Allez ouvrir la porte. Vous débouchez sur un vieux musée en piteux état. Approchez-vous de l'épée dans le socle et actionnez celle-ci pour vous ouvrir une nouvelle issue. Poursuivez vers les planches placées en travers du vide et repérez l'ouverture dans le mur de droite. Rampez alors jusqu'à la caisse renfermant le **trésor n°**59 pour vous en emparer. Marchez ensuite sur les planches et sautez sur les barres horizontales pour accrocher la plate-forme suivante. De celle-ci sautez sur le pont relevé pour que votre poids puisse l'entraîner vers le bas. N'attendez pas que la manoeuvre se fasse et sautez alors vers l'arrière d'un bond. Enfin, sautez sur le pont pour pouvoir continuer. Arrivé devant le gouffre suivant, tirez sur l'arçon du cercueil puis sautez sur celui-ci. Sur l'autre rive, dirigez-vous vers le stand théâtral et passez par l'étroit passage pour trouver le **trésor n°**60 dissimulé dans une caisse.

Revenez sur vos pas et poursuivez grâce au grappin qui vous tiendra la porte suivante suffisamment longtemps relevée pour que vous puissiez vous glisser sous l'ouverture. Vous ne tardez pas à découvrir un transporteur de palettes. Placez-vous aux commandes de celui-ci et déplacez plusieurs caisses dans l'angle où l'on peut voir une grille d'aération en levant la tête. Vous devez alors parvenir à placer au moins deux caisses l'une sur l'autre et une troisième à proximité de manière à vous constituer un escalier de fortune. Glissez-vous alors par l'ouverture après avoir arraché la grille d'un coup de grappin et brisez la caisse à l'intérieur de la salle pour empocher le **trésor n°**61. Remontez ensuite sur le transporteur et forcez le passage pour poursuivre en contrebas. Rentrez de plein fouet dans le sarcophage afin de mettre la main sur le **trésor n°**62 puis écartez les caisses pour perforer le muret sur votre machine. Ne quittez pas votre monture et traversez les couloirs piégés en sécurité grâce à celle-ci. Après la séquence d'action, approchez-vous de l'escalier en ruine sur la vue plongeante et lancez votre grappin vers le **trésor n°**63, dans l'angle, pour vous en saisir.

Toujours au même endroit, repérez le **trésor n°**64 et attirez-le vers vous par le même procédé. Descendez ensuite à l'aide de sauts et autres acrobaties rocambolesques. N'oubliez pas en cours de route de saisir le rebord du couloir de droite après le second effondrement pour mettre la main sur le **trésor n°**65. Arrivé sur le plancher des vaches, guidez Lara jusqu'au gouffre de flammes et sautez par-dessus pour arriver dans un couloir aux grilles brûlantes.

Pas la peine de vous servir de la caisse gentiment mise à disposition et franchissez plutôt cet obstacle de deux bonds successifs.
Tirez ensuite la caisse vers vous grâce au grappin et placez-la sur la seconde série de flammes derrière le couloir. Hissez-vous ensuite sur ce bloc et sautez par-dessus les dalles chaudes. Enfin, faites venir le bloc jusqu'à vous et positionnez-le sous la porte pour pouvoir passer par-dessus. Dans le couloir suivant, abaissez le levier et déplacez la caisse sous les lances rotatives de droite pour aller récupérer le **trésor n°**66. Passez ensuite par le chemin du milieu et traînez une des caisses jusqu'aux abords du prochain couloir enflammé. Actionnez le levier et poursuivez par la porte s'ouvrant alors. Marchez sur la dalle au sol puis plongez dans les eaux situées sur votre gauche. Montez sur la terre ferme en nageant vers la droite et observez le mur face à vous. Vous apercevez alors le **trésor n°**67 dans une alcôve protégée par des grilles. Saisissez le lustre grâce au grappin et balancez-le sur celles-ci de manière à ce qu'elles se brisent. Il ne vous restera plus qu'à vous saisir du trésor toujours grâce à l'aide de votre fidèle grappin. Effectuez ensuite la même manipulation sur l'alcôve au cercueil. Puis faites en sortes de le hisser jusque sur la dalle. La porte au fond du couloir restera relevée et il vous sera possible de poursuivre vers l'inconnu. Sautez dans l'eau et saisissez-vous du **trésor n°**68, dès le départ du conduit.

Nagez fermement pour remonter le courant jusqu'au levier que vous abaisserez. Dès que vous apercevrez le cercueil, montez à bord et bondissez sur le rebord latéral depuis celui-ci (si vous n'êtes pas assez près de ce rebord, accrochez une lanterne avec le grappin). Plongez dans la seconde partie de cette zone aquatique. Nagez jusqu'à la première intersection et prenez à gauche. Faites de même arrivé à la prochaine puis tirez le second levier pour bénéficier d'un nouveau radeau morbide (comprenez : cercueil). Utilisez les lampes pour remonter le couloir de droite et parvenir ainsi devant le rebord abritant le **trésor n°**69. Laissez-vous ensuite porter par les flots et sautez dans l'embouchure de gauche (par rapport au couloir d'origine). Nagez jusqu'à la terre ferme et servez-vous de votre grappin pour faire pivoter les deux barres encadrant l'entrée du grand bâtiment. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et hissez-vous sur la plate-forme pour sauter vers le chemin en pente. Durant la glissade, sautez pour vous agripper à la barre horizontale que vous aviez placée précédemment, puis projetez-vous dans les airs pour vous agriper à la lanterne avec le grappin et gagnez ainsi la seconde barre horizontale. Poursuivez jusqu'à la chaîne pour vous hisser jusque sur le toit de la structure. Partez vers la roche et ramassez le **trésor n°**70, dissimulé entre les stalagmites. Sautez ensuite dans le puits et descendez en rappel grâce à la corde de la cloche. Dans l'édifice, allez faire un tour vers les tombes et déplacez celle étant brisée en deux morceaux jusqu'au pied du pilier à moitié détruit, au centre de la pièce. Placez-vous alors près du socle retenant prisonnière l'épée du roi Arthur et accrochez le lustre avec votre grappin pour le balancer fortement en direction de la cloche (insistez en reprenant à deux reprises le lustre pour l'élancer encore plus).

La suite des opérations doit se dérouler rapidement. Sautez sur le morceau de tombe que vous venez de déplacer, puis sur le restant de pilier. De cette position, bondissez alors sur la corde à proximité. La cloche gagnera en hauteur et le lustre devrait venir le percuter. Si ce n'est pas le cas, redescendez et essayez de faire en sorte de balancer le lustre avec encore plus de précision. Si c'est le cas une cinématique débute. Sortez du bâtiment pour qu'une espèce de dragon des eaux apparaisse devant vous. La technique pour le vaincre demeure relativement simple. Vous devez tirer sur les 4 piliers près des mécanismes et lui faire tomber les cages à proximité sur le haut de son crâne. En tirant sur les piliers, attendez que l'animal s'immobilise pour utiliser votre grappin dans la même direction. Tirez alors vers vous pour faire chuter la cage. Remplissez cette condition en chacun des points pour vaincre la bête. Sautez ensuite sur sa dépouille pour atteindre la sortie. Après la nouvelle séquence d'actions qui vous attend, tirez sur l'enclave retenant la grille puis escaladez cette dernière pour vous saisir de la corde libre à présent. Pivotez depuis celle-ci pour vous lâcher de l'autre côté. Récupérez le **trésor n°**71 puis remontez sur la corde. Balancez-vous jusqu'à la plate-forme suivante et prenez le chemin du retour. De nombreux ennemis tentent de vous arrêter, soyez sans pitié. Arrivé près du levier, n'y touchez pas et poursuivez. Arrivé dans la zone au hélices, utilisez les caisses pour vous hisser sur les plates-formes latérales de droite et de gauche.
Poussez alors dans un premier temps le mur où figure le chiffre I, puis faites la même chose avec le mur où est inscrit le chiffre II. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la salle de l'ascenseur et poussez le mur marqué du chiffre III. Prenez alors le passage s'ouvrant sur votre droite pour obtenir le **trésor n°**72. Reprenez ensuite le chemin du retour dont vous connaissez à présent la route...

7) NEPAL - LA CLE GHALALI

Dès le départ, sautez sur le rebord et commencez à glisser vers la gauche. Activez le rythme en vous balançant de manière rapide (actionnez le bouton de prise en rythme) pour ne pas finir au fond du ravin lorsque la corniche viendra à céder. La première plate-forme atteinte, glissez sur le chemin en pente puis bondissez vers le pilier suivant. Poursuivez jusqu'aux barres horizontales et hissez-vous jusqu'au sommet du dernier pilier avant l'activation du point de passage. Avancez alors et laissez-vous tomber avec précaution dans la cavité située à l'arrière. Vous pouvez alors récupérer le **trésor n°**73. Remontez et faites face au chemin précédemment emprunté. Sautez alors dans le vide et aidez-vous du grappin pour vous balancer sur la première des 3 piques verglacées. Sautez de manière rapide sur les deux autres puis sur le rebord de la falaise à l'arrière pour vous mettre en sécurité. Glissez à présent vers la droite et allez récupérer le **trésor n°**74 sur la petite plate-forme légèrement plus loin. Revenez sur vos pas et sautez sur l'accroche au-dessus de votre tête pour pouvoir poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme et tirez sur la plaque de verglas (en passant par la visée manuelle) pour emprunter le tunnel. Enchaînez les descentes et bondissez par-dessus les gouffres jusqu'au nouveau tunnel. Le **trésor n°**75 vous y attend. Vous le trouverez dans la cache de glace (la glace apparaît alors légèrement différente et il vous suffit de tirer dessus pour la briser).

Effectuez un saut bien calculé pour l'atteindre. Les premiers décombres d'avion passés, faites le tour des épaves pour trouver le **trésor n°**76. Descendez ensuite d'un niveau puis sautez vers la plus grosse partie de la carcasse de l'appareil. Abattez la panthère blanche qui vous attaquera et dirigez-vous à droite pour faire chuter les débris dans l'encornure de la plate-forme à l'aide de votre grappin. Grimpez et récupérez le **trésor n°**77. Reprenez ensuite le chemin de l'appareil et placez-vous au tout début sans trop avancer vers le cockpit ; retournez-vous et saisissez le réacteur à l'aide de votre grappin. Tirez-le alors vers vous de manière à ce qu'il fasse contrepoids à l'arrière et vous permette d'aller farfouiller à l'avant. Votre curiosité vous apporte des ennuis. Enchaînez la suite de touches apparaissant à l'écran pour ressortir de cette situation gênante sans le moindre bobo. De retour sur le plancher des vaches, placez-vous à l'endroit où se tenait l'épave et bondissez vers le chemin en pente. Toute une succession de péripéties s'enchaîne alors. Trois descentes et quelques sauts plus loin, avancez dans le tunnel et repérez le **trésor n°**78 sur l'autre rive. Utilisez le grappin pour le récupérer. Poursuivez jusqu'aux prochaines piques et n'ayez pas peur de sauter sur la plate-forme empilée sur un tas de roches. Ne traînez pas et sautez rapidement sur la suite du parcours. Vous pouvez également bondir sur le rebord latéral et glisser vers la droite pour récupérer le **trésor n°**79. La plate-forme suivante gagnée, laissez-vous tomber d'un niveau et longez la corniche vers la gauche jusqu'à atteindre le rebord inférieur.

Repartez vers la gauche puis lâchez-vous à deux reprises vers le bas. Enfin, glissez-vous dans la petite niche encore plus à gauche pour trouver le **trésor n°**80. Revenez sur vos pas, et agrippez-vous à présent sur le rebord situé sur votre gauche lors de votre arrivée. Glissez alors jusqu'à ne plus pouvoir poursuivre et bondissez au-dessus du gouffre. Gagnez la barre verticale en vous laissant tout d'abord tomber d'un niveau puis grimpez jusqu'en haut pour pouvoir vous saisir du prochain rebord. Traversez-le avant qu'il ne s'effondre puis hissez-vous sur la plate-forme du dessus pour activer un point de passage. Vous retrouvez alors quelques ennemis. Tirez sur les bidons pour en faire sauter un maximum puis finissez le travail au cas par cas. Revenez ensuite au départ de la zone de combat et longez la falaise sur la droite pour dénicher le **trésor n°**81. Hissez-vous ensuite sur la petite plate-forme toujours près de l'entrée et brisez le mur de glace pour sauter dans la grotte et récolter ainsi le **trésor n°**82. Utilisez les blocs de glace pour poursuivre de quelques sauts. Juste avant d'utiliser le grappin, ramassez le **trésor n°**83, puis continuez jusqu'à la plate-forme suivante pour utiliser la corde et atteindre le prochain tunnel.
Arrivé au point de passage, observez le pan de mur à gauche de la caverne pour vous saisir du **trésor n°**84. Avancez ensuite jusqu'au devant de l'eau. Tirez sur le bloc de glace au plafond et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la seconde partie de la caverne. La partie suivante vous encourage à faire la même chose en vous aidant cette fois-ci de morceaux de glace en mouvement.

Si jamais vous veniez à tomber dans l'eau glacée, remontez vite sur l'une des plates-formes. Le **trésor n°**85 vous attend sur l'une des berges. Partez ensuite pour l'ouverture sur la droite et montez les escaliers se dressant devant vous. Tuez la première panthère et descendez le long des escaliers de droite jusqu'au panneau fissuré. Détruisez-le en passant par la visée manuelle puis ramassez le **trésor n°**86 dissimulé derrière. Sautez ensuite en direction du vide (inutile de vous rappeler de remonter jusqu'à la plate-forme la plus haute) et utilisez votre grappin pour traverser intégralement le gouffre. Arrivé de l'autre côté de la salle, tuez l'animal puis empruntez l'escalier de gauche. Suivez alors le cheminement de la route qui s'ouvre devant vous pour trouver et ramasser le **trésor n°**87. Revenez vers l'énorme

statue et empruntez cette fois-ci le sentier de droite pour mettre la main sur le dernier des trésors, le **trésor n°**88. A nouveau, faites en sorte de vous retrouver devant la statue de Bouddha. Vous remarquerez alors deux balances positionnées sur la statue. Dans celle de droite (face à la statue), commencez par placer la grosse caisse. Grimpez ensuite sur la structure et sautez sur le second ascenseur (celui de gauche donc). La passerelle s'abaissera normalement jusqu'au niveau du sol mais pas pour longtemps. Profitez de ce bref délai pour accrocher le bloc doré avec votre grappin et le hisser sur l'ascenseur. Repassez ensuite sur l'autre élévateur et profitez du poids de Lara pour stabiliser l'ascenseur le plus bas possible et tirez la petite caisse vers vous. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le bloc doré dans l'enclave à son effigie. Les portes juste au-dessous s'ouvrent alors. Passez celles-ci et descendez dans la salle basse pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, gagnez l'arrière-salle et utilisez Excalibur pour fracturer la double porte (il faut alors vous acharner quelque peu). Votre échappée fracassante réalisée, vous disposez d'un très court laps de temps pour réagir et vous enfuir par le chemin de gauche. Dès le contrôle de Lara repris, sautez sur la plate-forme de gauche puis bondissez jusqu'au dernier pilier. Celui-ci s'affaissera en direction de l'autre rive. Ne loupez pas le coche et sautez sur la rive au bon moment.

8) BOLIVIE - LE MIROIR

Cette dernière mission, qui n'en est pas vraiment une est plutôt facile à terminer. Sa courte durée y est pour quelque chose... Après la cinématique, Lara fait son entrée armée de la terrible épée Excalibur. Dans un premier temps, il vous faut faire le ménage et terrasser tous les ennemis venus vous accueillir en grand nombre. Autant vous dire dès le départ : vous n'avez aucun souci à vous faire face à de simples mortels tant la puissance de votre arme est destructrice. Faites le tour de la zone et éliminez les ennemis postés derrière les mitrailleuses en priorité. Lorsque vous aurez dépossédé la zone de toute présence ennemie, Amanda fera son apparition et vous enverra l'entité aux trousses. Cette fois-ci, vous êtes en mesure de lutter à armes égales. Restez dans le centre de la zone et envoyez des ondes en continu vers votre opposant. Esquivez ses attaques grâce à quelques pirouettes bien dosées et vous ne devriez pas subir trop de dégâts durant cette confrontation. Au pire, pensez que plusieurs trousses de soin peuvent être récupérées dans l'arène de combat. Après un certain nombre de coups porteurs, l'entité s'effondrera et restera alors un court moment vulnérable, sans bouger sur le sol. Approchez alors et appuyez sur la touche apparaissant à l'écran pour enfoncer la lame d'Excalibur dans la créature. Réitérez l'opération jusqu'à ce que votre coup soit fatal. Venir à bout de ce colosse se révèle en définitive bien plus facile qu'il n'en avait l'air. Il ne vous reste plus qu'à admirer la dernière séquence de fin et à vous frotter aux bonus du jeu si vous ne vous sentez pas encore repu !

ARTWORKS DES ENVIRONNEMENTS

`Bolivie`	Obtenir 100% (Bronze) en Bolivie
`Angleterre`	Obtenir 100% (Bronze) en Angleterre
`Ghana`	Obtenir 100% (Bronze) au Ghana
`Japon`	Obtenir 100% (Bronze) au Japon
`Kazakhstan`	Obtenir 100% (Bronze) au Kazakhstan
`Népal`	Obtenir 100% (Bronze) au Népal
`Pérou`	Obtenir 100% (Bronze) au Pérou
`Spécial`	Obtenir 100% (Bronze) au Manoir Croft

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants pendant la partie. Attention car pour qu'ils fonctionnent, il faut avoir terminé le jeu une fois (ce qui débloquera le menu des extras) et réussir le contre-la-montre correspondant au code.

Mode sans textures
Maintenez L et faites : R, ✕ , ○ , ✕ , △ , R (refaire le code pour remettre les textures)

Bulletproof
Maintenez L et faites : ✕ , R, △ , R, □ , R

Réduire la santé des ennemis (Bolivie)
Maintenez L et faites : □ , ○ , ✕ , R, R, △

Muntions de fusil d'assaut infinies (Tokyo)
Maintenez L et faites : ✕ , ○ , ✕ , R, □ , △

Munitions de lance-genades infinies (Kazakhstan)
Maintenez L et faites : R, △ , R, ○ , R, □

Munitions de fusil à pompe infinies (Ghana)
Maintenez L et faites : R, ○ , □ , R, □ , ✕

Munitions de mitraillette infinies (Pérou)
Maintenez L et faites : ○ , △ , R, R, ✕ , ○

Mort en un coup (Retour en Bolivie)
Maintenez L et faites : △ , ✕ , △ , □ , R, ○

Excalibur (Nepal)
Maintenez L et faites : △ , ✕ , ○ , R, △ , R

Tony Hawk's Project 8

© Activision / Shaba Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous ces codes sont à entrer dans le menu de triche, via les options.

Personnages

`enterandwin`	Grim Reaper
`hohohosoi`	Christian Hosoi
`manineedadate`	La mascotte de Beaver
`militarymen`	Le vigile et le colonel
`mixitup`	Kevin Staab
`newshound`	Le présentateur
`notmono`	Jason Lee
`plus44`	Travis Barker
`sellsellsell`	L'agent immobilier
`shescaresme`	Pat
`strangefellows`	Le père et un ado
`suckstobedead`	Le zombie
`themedia`	La photographe et le caméraman
`wearelosers`	Le clochard

Autres (ne fonctionnent pas sur toutes les versions)

`allthebest`	Perfect manual
`balancegalore`	Focus illimité
`birdhouse`	Inkblot deck
`drinkup`	Full air stats
`frontandback`	Perfect rail
`hatedandproud`	Chaussures Vans No Skool
`jammypack`	Stats au maximum
`needaride`	Tous les decks
`yougotitall`	Tous les specials dispo en magasin

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

`Bam Margera`	Complétez ses objectifs
`Bob Burnquist`	Complétez ses objectifs
`Daewon Song`	Complétez son objectif
`Dustin Dollin`	Battez-le avec Stevie Williams
`Lyn-Z Adams Hawkins`	Battez-la avec Nyjah Huston
`Mike Vallely`	Complétez ses objectifs
`Nyjah Huston`	Battez-le avec Lyn-Z Adams Hawkins
`Paul Rodriguez`	Complétez ses objectifs

Pro Bails 2	Terminez le jeu à 100%
Rodney Mullen	Complétez son objectif
Ryan Sheckler	Complétez ses objectifs
Stevie Williams	Battez-le avec Dustin Dollin

Tony Hawk's Underground 2 : Remix

© Activision / Shaba Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BIRDMAN	Tony Hawk's Pro Skater original
TIGHTROPE	Rail balance parfait (option débloquée dans le menu des cheats, in game)

COURIR

Lorsque vous n'êtes pas sur le skate, vous pouvez courir en maintenant la touche .

Toradora !

© Namco Bandai / Guyzware

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Entrez ces codes dans le menu des mots de passe pour débloquer des thèmes de bureau pour la PSP.

8Tnm6LLd Soeurs Karino
H9H2sKie Tigre
Qz7P6Wgw Yasuko
atKR6q9J Ami
f5CiiLW4 Minori
fA6fDJa7 Profs

Toy Story 3

© Disney Interactive / Asobo Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section bonus pour entrez les codes suivants. Ensuite, activez-les en cours de partie via l'écran des codes.

3DGLAS	Les jouets aliens portent des lunettes 3D
BANDIT	Woody porte sa tenue de bandit
BLASER	Buzz peut utiliser son laser dans tous les niveaux
OLDMOV	Filtre sépia

Transformers : Le Jeu

© Activision / Savage Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis sur l'écran des Options du menu Campagne/Bonus. Pour les 5 derniers, vous devrez activer les skins des personnages version Generation 1 en allant dans l'option Robo-vision du menu Bonus/Generation 1. Un indicateur apparaîtra à l'écran pour confirmer la validité des codes.

Débloquer toutes les missions

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

Débloquer les 2 missions sur Cybertron

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

Pas de police ni de tanks

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Invincibilité

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

Munitions illimitées

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

Débloquer G1 Optimus

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Optimus (Robovision)

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Megatron

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

Débloquer G1 Jazz nGen

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

Débloquer G1 Starscream

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

Tron Evolution

© Disney Interactive / SuperVillain Studios 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARÈNE DE COMBAT "RECTIFIER DISC" (QUICKPLAY)

A l'écran de saisie des codes, tapez : **Endofline**

Twisted Metal : Head-On

© Sony / Incognito Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être effectués pendant une partie en mode solo. Ils n'ont pas d'effets sur les parties multijoueurs. Pour les désactiver, il suffit de répéter la manip.

Killer weapons
X, X, Haut, Haut, L + R

Invincibilité
Droite, Gauche, Bas, Haut, L + R

Armes illimités
, , Bas, Bas, L + R

Mega guns
X, , X, , L + R

Santé pour les armes
, X, , , L + R

Bouclier temporaire
Droite, Droite, Bas, Bas

Invisibilité temporaire
Gauche, Gauche, Bas, Bas

Faire apparaître une mine
Droite, Gauche, Bas, Haut

NOUVEAUX PERSONNAGES

Axel
Terminez le mini-jeu Russia en mode Story.

Cousin Eddy
Terminez le mini-jeu L.A./Cousin Eddy en mode Story.

Dark Tooth
Terminez le mode Story en solo.

Hammerhead
Terminez le mini-jeu Tokyo Rooftop en mode Story.

Mr.Slam
Terminez le mini-jeu L.A. en mode Story.

Tower Tooth
Terminez le mode Story avec l'un des 5 personnages.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

`Grèce Deathmatch`	Terminez le mini-jeu Grèce
`Egypte Deathmatch`	Terminez le mini-jeu Egypte
`Paris Deathmatch`	Terminez le mini-jeu Paris
`Rome Deathmatch`	Terminez le mini-jeu Tokyo Streets
`Tokyo Streets Deathmatch`	Terminez le jeu avec l'un des 4 persos
`Tower Tooth Challenge`	Terminez le mini-jeu Grèce

VIDÉOS DE FIN

Vous pouvez revoir les vidéos de fin que vous avez débloquées en allant dans le menu des options.

Ultimate Ghosts'n Goblins

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIES INFINIES

Si vous réussissez à cumuler plus de 30 vies, celles-ci deviendront illimitées.

ACCESSOIRES SECRETS

Ex Magic Pendant

Faites 4 millions de points en mode Beginner, ou 7 millions en mode Intermediate pour que la magie passe au niveau 3 et que vous coûts de magie soient divisés par 2.

Knight's Soul

Faites 2 millions de points en mode Novice ou 5 millions en mode Standard.

Steed's Soul

Terminez le jeu sans obtenir tous les anneaux. Cet accessoire augmente la vitesse de mouvement de 20%.

Uno

© Gameloft 2009

MODE DIFFICILE

Terminer le tournoi une fois en Facile ou Normal.

Untold Legends : La Confrerie de l'Epee

© Activision / Sony 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DUPLIQUER DES OBJETS

En mode multijoueur, donnez un objet à quelqu'un puis quittez sans sauvegarder. L'autre joueur doit sauvegarder pour conserver son nouvel objet. Les deux joueurs auront ainsi l'objet lorsqu'ils rechargeront leur partie.

CONSERVER LES OBJETS APRÈS SA MORT

Lorsque vous voyez que votre personnage s'apprête à mourir et à tomber sur le sol, appuyez vite sur start. Vous remarquez alors dans le menu de pause que le choix Sauver et Retourner à Aven n'est pas disponible. Du coup, choisissez de quitter la partie. Vous revenez donc sur le menu principal. Là, sauvegardez. Reprenez l'aventure et vous vous apercevez avec émerveillement que les objets découverts avant votre sauvegarde ont été conservés.

Uta no Prince sama : Repeat

© Broccoli

+ D'INFOS FORUM

EMBRANCHEMENTS DU SCÉNARIO

Histoire de Ren Jinguuji

Terminer le scénario de Masato Hijirikawa.

Histoire de Syo Kurusu

Terminer le scénario de Natsuki Shinomiya.

Histoire de Tokiya Ichinose

Terminer le scénario de Otoya Ittoki.

Histoire secrète

Terminer tous les scénarios.

Vagrant Story

© Square Enix 2009

SOLUTION COMPLÈTE

La cave

Sortez de la pièce par la porte en face de vous et vous trouverez un coffre et un point de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, tuez la chauve-souris et montez sur la hauteur grâce à une caisse pour sortir. Suivez les deux chevaliers et tuez-les quand ils vous attaquent puis utilisez la plate-forme flottante pour sortir de la pièce. Tuez la chauve-souris et le loup puis montez les escaliers (longez le mur devant la porte pour éviter le piège) et avancez dans la pièce suivante. Combattez deux nouveaux chevaliers, montez sur le hauteur et sautez en face puis tuez le loup et passez la porte. Tuez les trois créatures dans cette pièce, ouvrez le coffre au trésor puis revenez dans la salle précédente et prenez la porte restante. Montez sur la hauteur, prenez la caisse du haut et placez la devant l'échafaudage de bois pour pouvoir y monter. Dans la pièce suivante, tuez les créatures qui vous attaquent puis détruisez 2 caisses et prenez la dernière pour monter sur la plate-forme de bois où se trouve le levier. Vous aurez 3 secondes pour sauter et franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Vous trouverez un point de sauvegarde et un coffre dans la salle suivante. Avancez ensuite pour combattre le Minotaure et récupérez le matériel dans le coffre au trésor sur la hauteur derrière lui. Vous pourrez de nouveau utiliser vos capacités de combat à partir de cette victoire. Retournez à la porte fermée près des deux premiers chevaliers, et avancez (attention aux zombies) jusqu'à deux double portes. Utilisez ensuite la rapière contre le boss et n'oubliez pas de vous soigner maintenant que vous en êtes capable. Faites un détour par le coffre après votre victoire puis prenez la double porte de l'autre côté de la pièce.

Les catacombes

Passez deux pièces (attention aux chiens :) puis prenez une caisse sur la droite et placez la contre le mur en face pour monter dans la salle cachée. Empilez la caisse près de la porte sur l'autre boite et montez jusqu'au coffre avant de quitter la pièce pour combattre un Slime. Prenez ensuite la porte de droite et combattez le fantôme avec des attaques magiques et vous pourrez passer par la porte précédente qui était jusqu'alors fermée. Poussez un des blocs jusqu'au rebord sur la droite puis placez une caisse au dessus et montez dans la pièce secrète pour récupérer beaucoup de matériel après un court combat. Retournez en arrière et prenez la porte en face de vous. Déplacez le bloc de pierre au milieu de la pièce vers le haut, placez la caisse qui est contre le mur sur celles qui sont une à côté de l'autre. Prenez la et placez la sur les deux blocs de pierre puis montez dessus pour accéder à la pièce suivante. Tuez les deux zombies puis avancez jusqu'à trois portes. Celle en face de vous nécessite le Sigil de Lily et celle de gauche mène à l'atelier. Prenez la porte de droite, avancez dans la pièce suivante (évitez la porte de droite qui est un piège) et prenez par contre à droite dans la pièce suivante (il y a un zombie dans chaque pièce). Récupérez le contenu du coffre, retournez en arrière, prenez la porte à votre droite et vous devrez combattre les hommes lézards pour obtenir le Sigil et quitter le niveau.

Le sanctuaire

Empilez les caisses pour monter sur les planches et entrer, tuez les squelettes puis prenez la porte en face de vous. Montez ensuite sur l'armoire au fonde de la pièce et passez par l'ouverture dans la plafond pour trouver trois créatures et un coffre. Quittez la pièce, prenez la porte en face dans le hall, tuez le fantôme et le squelette puis quittez la salle et prenez à droite. Prenez deux la porte à gauche et vous devrez combattre un Golem (profitez de sa lenteur pour passer dans son dos). Quittez ensuite la pièce et suivez le hall jusqu'à une rivière. Placez la gemme du dragon sur la lance, tuez l'homme lézard et entrez dans la salle suivante à droite. Détruisez le bloc sur la caisse puis empilez les caisse à côté pour sauter sur le rebord. Utilisez ensuite les plates-formes flottantes pour franchir la fosse et tuez l'homme lézard de l'autre côté. Vous trouverez une sauvegarde dans la pièce suivante. Passez ensuite les double portes (vous devez

avoir réflexion de la magie) et combattez votre premier dragon (restez le plus près possible de sa tête). Sortez ensuite par l'autre porte et montez les escaliers pour vous retrouver en ville.

Centre ville

N'oubliez pas de sauvegarder avant de passer la porte juste à côté de vous. Vous devrez ensuite combattre le boss et des deux gardes du corps (combattez les gardes un par un en bas de la pente, vous serez hors de portée des sorts). Vous devrez une fois de plus utiliser Réflexion de la Magie pour vaincre Duane en lui renvoyant ses propres sort d'explosion. Grâce à la clé, vous pouvez maintenant retourner à la porte fermée du début du niveau.

Les mines abandonnées

Prenez à gauche en arrivant, tuez les zombies et avancez puis affrontez les chauve-souris vampires pour entrer dans les mines proprement dites. Il y a quelques créatures et un coffre derrière la porte de droite et un tas de monstres et un coffre après plusieurs pièces derrière celle de gauche (notez la présence de deux autres portes fermées). Retournez au point de sauvegarde et prenez cette fois tout droit pour combattre un nouveau dragon (reste aussi près de lui que possible). Retournez ensuite dans la pièce avec la porte fermée (et les 3 chauve-souris vampire) et ouvrez la grâce au nouveau Sigil. Passez ensuite les deux halls jusqu'à un nouveau point de sauvegarde puis prenez la porte de droite et récupérez les objets dans le coffre. Quittez ensuite la pièce, prenez la porte au sud du point de sauvegarde et combattez l'élémentaire du feu. Prenez la porte derrière lui, empilez les deux caisses l'une sur l'autre sur le rebord, montez dessus et sautez sur la plate-forme flottante. Gardez une boite intacte de l'autre côté et placez-la contre le mur pour pouvoir y monter. Suivez ensuite les halls jusqu'à un nouveau boss (un ogre) puis prenez le tunnel pour quitter l'endroit.

La ville : ouest

Sauvegardez la partie puis retournez à l'endroit où vous avez combattu pour la dernière fois dans cette zone. Prenez la plate forme, passez la sortie derrière le point de sauvegarde et montez sur la hauteur à gauche. Après la séquence cinématique, revenez en arrière jusqu'à un petit tertre près d'un mur, montez et passez par la porte. Avancez ensuite jusqu'à un intersection en T, tuez les deux zombies qui vous attendent puis prenez la porte du milieu pour affronter le crabe géant. Il n'est heureusement pas aussi solide qu'il en a l'air, une fois que vous l'aurez vaincu, continuez à avancer dans le donjon jusqu'à la sortie vers la forêt.

La forêt

Vous voilà dans un véritable labyrinthe. Prenez tout droit aux trois premières intersections puis à droite à la suivante jusqu'à un croisement en T. Prenez le chemin du milieu et vous devrez combattre le dragon de la terre (positionnez-vous sous sa tête pour le vaincre) puis retournez à votre point de départ. Passez encore les trois intersection et prenez cette fois à gauche et vous trouverez quelques créatures, un coffre et un point de sauvegarde. Avancez encore de cinq écrans pour arriver au combat final (commencez par Grissom et Sydney vous aidera à vaincre le démon). Sortez ensuite vers la ville, traversez les pièces pleines d'hommes lézards et entrez dans le donjon.

Le Donjon

Vous devez retourner aux mines mais quelques obstacles se dressent encore sur votre route. Passez les murs sud de la ville et vous trouverez 5 pièces (dont quatre avec des portes fermées). Suivez le hall et prenez la porte en face de vous à l'intersection en T pour sauvegarder votre partie puis ressortez et prenez à droite pour combattre un nouveau boss (essayez de le coincer dans un angle de la pièce). Prenez ensuite la porte en face de la sauvegarde et traversez le sud de la ville pour arriver aux mines.

Les mines abandonnées

Cette zone est un labyrinthe que vous devez franchir en moins de deux minutes. L'idéal est en fait de faire le parcours deux fois pour récupérer tous les objets. Tuez les deux ogres après les marches puis l'élémentaire de l'air dans la pièce suivante. Ouvrez le coffre devant vous puis prenez à droite, tout droit, tout droit, à gauche, tout droit et à droite. Avancez

ensuite jusqu'à une intersection en T et prenez à droite. Partez tout droit vers le hall, combattez l'élémentaire de terre et allez dans la pièce avec la sauvegarde et prenez la porte juste à côté pour affronter le dragon du ciel (comme les autres fois, placez-vous sous son cou). Vous devrez ensuite passer par l'ouest de la ville, puis le centre.

La ville : est

Combattez les créatures dans les deux premières salles en utilisant le Soul Kiss puisqu'il n'y a que des morts-vivants dans ce niveau. Après la bataille avec la harpie, vous devrez affronter la Liche (plus difficile, visez les bras) e vous obtiendrez la capacité téléportation qui vous permettra de vous rendre à n'importe quel point de sauvegarde. Allez ensuite dans la salle marquée « armes non autorisées » sur la carte pour récupérer la clé de fer dans le coffre puis continuer à avancer jusqu'à affronter le Nightstalker (la seule créature vraiment dangereuse du niveau). Quittez ensuite le donjon et allez au centre ville puis téléportez-vous au repos du guerrier dans le donjon. Remontez ensuite le hall jusqu'à la dernière pièce et prenez la porte du bas pour trouver une nouvelle clé.

Les sous-sols

Allez au centre ville sud grâce à la carte puis allez en direction des murs est de la ville jusqu'aux sous-sols. Combattez un nouvel élémentaire dans la première pièce puis avancez jusqu'à un point de sauvegarde et allez vers l'est jusqu'à la pièce du fond pour combattre une Liche. Vous devrez ensuite affronter deux humains en remontant (utilisez réflexion des dommages) puis sortir par la porte sud.

La carrière

Débarrassez-vous de l'élémentaire de l'eau qui vous attend là puis combattez celui de l'air avant de récupérer le matériel dans le coffre. Plus loin, vous devrez affronter le seigneur Ogre, un des boss les plus dangereux du jeu. Utilisez réflexion des dommages et restez sur la défensive en vous éloignant dès que le combat devient trop dangereux. Enfin, le dragon des neiges vous attendra à la sortie de la carrière (utilisez les attaques de feu pour le vaincre).

Le temple de Kiltia

Traversez l'abîme et vous devrez combattre un premier boss (déjà :). Une fois de plus, la réflexion des dommages sera votre meilleure alliée. Vous devrez ensuite déplacer des blocs pour arriver sur le hauteur. Poussez d'abord la caisse du haut vers le bas, passez les deux caisses sur le sol à l'ouest et poussez celle d'en haut dans le trou. Montez ensuite sur les deux caisses dans la niche et détruisez la plus éloignée pour pouvoir pousser l'autre contre le mur avec la grande porte. Poussez le bloc d'à côté contre le même mur en laissant un espace puis détruisez la caisse intérieure dans la niche. Poussez l'autre contre le mur et utilisez-la pour déplacer les deux autres jusqu'au niveau du sol puis poussez les deux blocs pour pouvoir monter. Vous devrez ensuite combattre le seigneur Minotaure (visez la tête) et vous pourrez accéder au coffre. Retournez ensuite sur les lieux du premier combat et tournez-vous vers les deux blocs contre le mur. Bougez le premier cube vers l'ouest pour qu'il n'y ai plus qu'un seul espace entre lui et les blocs empilés puis déplacez le deuxième à un espace de la boite bleue. Poussez ensuite la boite contre les deux blocs empilés pour monter sur la hauteur. Déplacez ensuite le cube à côté des deux blocs, poussez celui d'en haut sur le cube et sautez en diagonale pour arriver tout en haut. Vous rencontrerez ensuite le dernier boss du niveau qui est bien plus impressionnant que puissant. Quittez maintenant le temple, traversez la partie est du centre ville et dirigez-vous vers la cathédrale.

La Cathédrale

Vous devrez vaincre 8 boss avant d'arriver à l'affrontement final (Marid, faible contre le feu, Efreet, faible contre l'eau, le Crabe de Fer, faible contre le feu, Djinn, faible contre la terre, le Dragon du feu et l'ancien dragon, visez le cou, Dao, faible contre l'air et Cauchemar, faible contre la lumière). Sauvegardez ensuite avant de monter les escaliers pour faire votre dernière victime (avec un peu de chance :). Le boss final apparaîtra sous deux formes différentes, la première est une forme maléfique sensible à la lumière qui essaiera de vous paralyser. Gardez assez de vie pour la fin du combat car il utilisera un attaque spéciale très puissante quand il sera prêt de mourir. Sa forme suivante vole et vous ne pourrez le touche que quand il lance des sorts et vous devrez utiliser vos bouclier magiques juste après pour éviter ses sortilèges. Attention cependant à certaines de ses attaques qui peuvent vous tuer en un seul coup.

Valhalla Knights

© Rising Star Games / Marvelous Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MEILLEUR PERSONNAGE

Si vous voulez commencer avec un personnage plus fort que la normale, il suffit de lui trouver un nom de 9 lettres lors de sa création en début de partie. Vous bénéficierez de 10 points supplémentaires à répartir dans ses aptitudes.

MONSTRES PLUS FORTS

Après avoir terminé le jeu, sauvegardez votre partie et chargez ce fichier. Rendez-vous à l'entrée de la prison et parlez au garde qui vous demandera si vous êtes un vrai aventurier. Si vous répondez "oui", tous les monstres deviendront beaucoup plus forts qu'avant. Il suffit de reparler au garde pour revenir à la normale.

Valhalla Knights 2

© Marvelous Interactive / K2 Network 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LEENA

Ce personnage se débloque automatiquement si vous possédez une sauvegarde du premier Valhalla Knights.

Valkyria Chronicles 3 : Unrecorded Chronicles

© Sega

+ D'INFOS FORUM

CODES DES PERSONNAGES

Au menu principal, allez dans la section Mots de Passe du menu Extras et entrez les codes suivants.

2QHKAEF28MHMXCN7	Débloquer Aliasse

STICKERS POUR LES TANKS

Au menu principal, allez dans la section Mots de Passe du menu Extras et entrez les codes suivants.

2KAB3BJ8H58KXXGQ	Sticker Magari
3G6493MZW2MLSWZ4	Sticker Licorne
4FL4WZ562R9FS4GN	Sticker Zeri
EL8TJ8G89K83C7KF	Sticker Avan & Cosette
HJE3QX3M7BFXMHT5	Sticker Good Smile Company
P9FMEB2A5Q9GNFPW	Sticker Shining Hearts
R72ZPF4L7L3C7G6M	Sticker Rappyko
SCM6JW7LFP3WKY4A	Sticker Aliase
TB6WKAEZ53R7GG8X	Sticker Torosutesutekka
TJLF9AYGR344XN4G	Sticker Puyo Puyo

BONUS DE SAUVEGARDES

Débloquer Eleanor Varrot

Importez un fichier de sauvegarde de Valkyria Chronicles.

Débloquer Licorice

Importez un fichier de sauvegarde de Valkyria Chronicles 2.

Débloquer une mission téléchargeable

Importez un fichier de sauvegarde de la démo de Valkyria Chronicles 3.

BONUS DE FIN DE JEU (PERSONNAGES)

Avan, Zeri, Cosette

Terminez le jeu ainsi que la mission bonus.

Baldren, Audrey Gassenarl, Hubert Brixham

Terminez le jeu ainsi que la mission bonus.

Juliana, Leon

Terminez le jeu ainsi que la mission bonus.

Rosie, Largo (et 3 autre membres de l'escouade 7)

Terminez le jeu ainsi que la mission bonus.

Valkyria Chronicles II

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES DU MODE EXTRA (VERSION JAPONAISE)

Ces codes sont à saisir depuis la section dédiée du mode Extra.

AMNKZKYTKNBNKYMT	Julius Kroze
CKRJWNSXTYMNGZRT	UMintz
KBAFLFHICAJTKMIY	Alicia Gunther
KBFHZRJTKMKSKNKP	Maximillian
KNWRJRGSMLASTNSQ	Landzaat Farudio
KSNEGA56LPY7CTQ9	Selvaria
LITSGAAMEORFRCRQ	Lamar
PZRJQM7SK4HPXTYM	Aliasse, Cosette & Zeri
TKBHCNBERHRKJNFG	Détachement d'Edy

STICKERS POUR LES TANKS (VERSION JAPONAISE)

Ces codes sont à saisir depuis la section dédiée du mode Extra.

364BNZ29ARL78XCJ	Sticker Sega
9A5MYSG56K47GE3B	Sticker BLiTZ
KRSNSNGJTWTYMNRK	Sticker End of eternity
RG7CSKXAGJTWYM96	Sticker Saturn
SGEATFRTWYKCFSXQ	Sticker Uzumaki
STMNS3MKZ4NMKT6K	Sticker Idole 7th Platoons
YJG6LMRQT9EP5CFN	Sticker Volontaires de Gallia

RÉCOMPENSES LIÉES À PHANTASY STAR PORTABLE 2

Si vous lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Phantasy Star Portable 2 sur votre Memory Stick, vous débloquerez un nouveau personnage (Emilia), de nouveaux stickers pour les tanks et deux missions supplémentaires.

CODES DU MENU EXTRAS

Ces codes sont à saisir depuis la section dédiée du menu Extras.

Personnages

37LRK5D214VQVFYH	Isara
53K8FKGP1GHQ4SBN	Selvaria

CR6BG1A9LYQKB6WJ	Détachement d'Edy (6 personnages)
FSHL2DTP1EVB52AN	Emilia
GWNU95RSETW1VGNQ	Faldio
NL45TX9F8VRSUKGR	Cadets Alternative G : "Cosette", "Zeri" et Ali

Missions

FSHL2DTP1EVB52AN	2 Missions

Stickers

37LRK5D214VQVFYH	Sticker Isara's Dream
38WV17PK45TYAF8V	Sticker Crazy Taxi
6RK45S59F7U2JLTD	Sticker SEGA
7JMNHZ83TGH7XFKT	Sticker Super Monkey Ball
9H1FHVBV2YAZE3A1	Sticker Nei
BUNLT4EXDS74QRCR	Sticker Vanquish
C9SAGP8M7PJ84H5S	Sticker AFTERBURNER CMX
CUP34ASEZ9WDKBYV	Sticker Sonic
FSHL2DTP1EVB52AN	Sticker Little Wing
GVFX8GA73FDWHQUS	Sticker Dr. Eggman
H73G4L9GLJR1CHJP	Sticker Empire & Maximilian
HPF2B7ASMWV5798U	Sticker Rappy
K1C7XKLJMXUHRD8S	Sticker Alicia Gunther
QAKVXZTALF4TU7SK	Sticker Yakuza
R5PT1MXEY3BW8VBE	Sticker Edy Nelson
TXU14EUV74PCR3TE	Sticker Gallian Military
UJH5YB4Z7E33VCJT	Sticker RoF_Triangle
VWUYNJQ8HGSVXR7J	Sticker Blitz
WVZLPTYXURS1Q8TV	Sticker Skies of Arcadia
YLBWA9UFTHQ3ZM1E	Sticker Rodin

DÉBLOQUER ISARA GUNTHER

Copiez une sauvegarde du premier Valkyria Chronicles (PS3) sur votre PSP. Allez ensuite dans la section Extras et chargez votre sauvegarde. Isara Gunther sera alors débloquée ainsi qu'un nouveau sticker pour votre tank.

PERSOS ISSUS DU PREMIER VALKYRIA CHRONICLES

Une fois débloqués, ces personnages peuvent rejoindre votre équipe à tout moment, mais ils n'ont pas de mission spécifique.

Alicia Gunther

Terminer le jeu une fois.

Brigette "Rosie" Starks

Faire passer la classe Shocktrooper au niveau 50.

Eleanor Varrot

Faire passer la classe Scout au niveau 50.

Emile Bielert

Faire passer la classe Engineer au niveau 50.

Largo Potter

Faire passer la classe Lancer au niveau 50.

Oscar Bielert

Terminer 121 missions.

Welkin

Faire passer toutes les classes au niveau 50 et terminer la mission "Order Mastery".

Zaka

Faire passer la classe Armored Tech au niveau 50.

RÉCOMPENSES DES MÉDAILLES

Juliana	Obtenir 20 médailles
Leon	Obtenir 27 médailles

PERSONNAGES BONUS

Aisha Neuman

Compléter 20 Classmate Missions (spécifiques à chaque personnage), puis terminer le jeu.

Brixham

Terminer le jeu.

Karl Landzaat

Hospitaliser un allié 10 fois, puis terminer le jeu.

Valkyrie Profile : Lenneth

© Square Enix / Tri-Ace 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SERAPHIC GATE (DONJON OPTIONNEL)

Faites une sauvegarde après le générique de fin sur un nouveau fichier. Le fait de terminer le jeu vous donne le droit d'explorer le donjon optionnel Seraphic Gate, accessible depuis l'écran titre. Sachez toutefois que vous ne pourrez pas pénétrer dans toutes les salles si vous navez pas joué en Hard. En Normal, vous pourrez aller affronter Gabriel Celeste et Iseria Queen, mais vous ne pourrez pas recruter Lezard Valeth, Freya et Brahms. C'est un bon endroit pour compléter la Voice Collection, puisque vous retrouverez la totalité des membres de votre équipe, y compris les Einherjars que vous aviez envoyé au Valhalla.

GALERIE DES PERSONNAGES

Débloquez 100 % des samples vocaux d'un personnage dans la section Collection. allez dans cette section et mettez ce perso en surbrillance. Appuyez sur . Vous pouvez maintenant accèder à la galerie de ce personnage

LES TROIS FINS DU JEU

Fin A

C'est la meilleure fin du jeu. La démarche pour l'obtenir est assez compliquée, mais vous en avez une explication détaillée sur cette même page.

Fin B

La fin intermédiaire. Vous l'obtiendrez si vous n'avez pas rempli toutes les conditions pour avoir la fin A et que votre Seal Value est suffisamment élevé pour éviter la fin C. Vous devrez alors battre Surt pour voir la démo.

Fin C

La mauvaise fin du jeu. Le meilleur moyen de l'obtenir est de procéder de la manière suivante. Dès que vous vous retrouvez sur la carte au début du jeu, choisissez l'option Rest dans le sous-menu, ce qui vous coûtera une période, jusqu'à ce que le chapitre se termine. Continuez ainsi jusqu'à ce que votre Seal Value tombe à 0. A ce moment-là, pénétrez dans un donjon et ressortez aussitôt pour vous faire gronder par Freya. Vous vous retrouvez alors avec 1 point de Seal Value. Recommencez la démarche précédente en choisissant Rest pour refaire tomber votre Seal Value à 0, puis revenez dans un donjon et ressortez pour que Freya vienne vous sermonner. Vous devrez alors livrer bataille contre elle pour voir la fin C, mais elle est quasiment impossible à battre. Heureusement, que vous gagniez ou perdiez ne change absolument rien.

RECOMMENDATIONS POUR LES SACRED PHASES

Voilà quelques suggestions pour savoir quels sont les personnages qu'il vaut mieux envoyer au Valhalla à chaque Sacred Phase. D'autres choix sont aussi valables du moment que vous optimisez au maximum les traits de caractères et les skills demandés par Freya. Odin vous remettra alors les meilleurs objets. Afin d'améliorer le Hero Value de vos personnages, mettez tous leurs traits de caractère au maximum et optimisez les skills requis.

Chapitre 1 : Llewelyn

Conditions : Hero Value 40

Chapitre 2 : Belenus (ou Lawfer ou Jun)

Conditions : Hero Value 50, Warrior, Tactics, Leadership, Identify

Chapitre 3 : Janus (si vous avez pu le recruter)

Conditions : Hero Value 65, Archer, Find Trap, Survival

Chapitre 4 : Jelanda

Conditions : Hero Value 80, Negotiator, Trick, Demon Int, Hear Noise
Créez un accessoire Angel Lips et équipez-le sur Jelanda pour valider la condition Negociator.

Chapitre 5 : Yumei (ou Lucian ou Jun)

Conditions : Hero Value 90, Nimble, Swimmer, March, Attack Pow, Resist Damage, Defend
Yumei est la seule à pouvoir remplir la condition Swimmer mais elle n'a pas d'Attack Pow. Toutefois, son score sera suffisant si toutes les autres conditions sont au maximum. Vous pouvez équipper l'accessoire Pearl of Karula pour gagner des points supplémentaires.

Chapitre 6 : Lucian (ou Jayle ou Grey ou Janus si Lucian est déjà transféré)

Conditions : Hero Value 100, Brave, Sorcerer, Monster Int, Hit
Aucun magicien ne possède les skills Brave et Hit, mieux vaut donc envoyer un Warrior. Vous pouvez équipper l'accessoire Flame Bandanna pour gagner des points supplémentaires. Si Lucian n'a pas encore été transféré, vous devez absolument l'envoyer au Valhalla durant ce chapitre si vous voulez avoir une chance d'obtenir la fin A.

Chapitre 7 : Shiho (ou Lorenta, Nanami, Yumei)

Conditions : Hero Value 110, Undead Int, High Level Sorcerer, Avoid, Resist Magic

Chapitre 8 : Personne (ou Suo)

Conditions : Hero Value 120, March, Brave, Fight, Counter, Leadership, Formation
Vous n'êtes pas obligé d'envoyer quelqu'un durant ce chapitre mais le faire augmentera vos Materialize Points.

OBTENIR LA MEILLEURE FIN

Recommandations de base :

-Jouer en mode Normal ou Hard. Le mode Easy ne permet pas d'avoir la fin A.
-N'envoyer qu'une personne à Freya par chapitre
-Equiper le Nibelungen Ring avant chaque Sacred Phase jusqu'au chapitre 4.
-Retirer le Nibelungen Ring pour les Sacred Phases des chapitres 4, 5 et 6
-Ne pas se rendre au Weeping Lily Meadow avant le chapitre 4
-Ne pas rencontrer Lucian à Gerabellum avant le chapitre 4
-Ne pas rencontrer Brahms dans son château avant le chapitre 4
-Maintenir un Seal Value élevé pour être à 100 au début du chapitre 4
-Rencontrer Brahms au chapitre 4 mais ne pas l'affronter.
-Terminer la Tour de Lezard Valeth au chapitre 4
-Recruter Mystina et Lucian au chapitre 5
-Envoyer Lucian à Freya au chapitre 5 ou 6
-Faire chuter le Seal Value en dessous de 36 avant le chapitre 7

Note : Le Seal Value est la valeur inscrite en bas de la page du statut de Lenneth. Ne pas le confondre avec le nombre Eval inscrit en bas du sous-menu.

1. Dès le début du chapitre 4 :

-Envoyez quelqu'un qui correspond aux souhaits de Freya (+12) (par exemple Jelanda)
-A ce stade, le Seal Value devrait être égal à 100
Seal Value = 100
Il s'agit maintenant de faire diminuer ce Seal Value avant la fin du chapitre 6.
-Rendez-vous au Weeping Lily Meadow (-15)
-Rencontrez Lucian à Gerabellum (-15)
-Rencontrez Brahms dans son château mais choisissez de ne pas l'affronter (-10)
-Battez Lezard Valeth dans sa tour (-15) après avoir recruté Lorenta à Flenceburg
Note : Lezard Valeth disparaît si jamais vous sortez du donjon
-Possibilité de déclencher d'autres événements pour faire baisser le Seal Value
-A ce stade, le Seal Value devrait être égal à 41
Seal Value = 41
-retirez le Nibelungen Ring et ne plus le porter avant chaque Sacred Phase à venir (-2)

2. Dès le début du chapitre 5 :

-Recrutez Mystina à Flenceburg (-15). Elle n'apparaît que si vous avez rencontré Lezard Valeth au chapitre 4.
-Recrutez Lucian à Gerabellum (-20)
-Déclenchez divers événements ou recrutez d'autres personnes pour baisser le Seal Value
-Retirez le Nibelungen Ring avant la Sacred Phase (-2)
-A ce stade, le Seal Value devrait être égal ou inférieur à 1
Seal Value = 1
-Possibilité d'envoyer Lucian à Freya ou d'attendre le chapitre 6 (+12). Il est conseillé d'envoyer plutôt Yumei au chapitre 5 et Lucian au chapitre 6.

3. Au chapitre 6 :

-Envoyez Lucian à Freya si ça n'a pas été fait au chapitre 5 (+12)
-Retirez le Nibelungen Ring avant la Sacred Phase (-2)

-Si le Seal Value est inférieur à 36 à la fin de ce chapitre, vous devriez voir une scène faisant intervenir Freya et Loki durant la Sacred Phase. Si vous ne la voyez pas, vous aurez peut-être une seconde chance de la voir dès que votre Seal Value tombera en dessous de 36 durant le chapitre 7
Seal Value < 36

4. Au chapitre 7 :

-Si vous n'avez pas vu la fameuse scène pendant la Sacred Phase du chapitre 6, vous aurez peut-être une seconde chance de la voir dès que votre Seal Value tombera en dessous de 36 durant ce chapitre. Si vous ne la voyez pas, vous serez sûr de ne plus pouvoir obtenir la fin A, sinon, tout s'est passé comme prévu.
-Normallement, même avec un Seal Value à 14, vous devriez pouvoir obtenir la fin A. Pour le vérifier, il suffit de voir si, en appuyant sur Start au début du chapitre 8, on vous envoie au Weeping Lily Meadow pour une très longue scène après laquelle vous vous retrouverez à Asgard. Si ce n'est pas le cas, essayez de faire remonter le Seal Value jusqu'à 40 en envoyant des personnages à Freya.

5. Dès le début du chapitre 8 :

-Appuyez sur Start pour que Lenneth capte un appel venant du Weeping Lily Meadow. Avant d'y aller, vous pouvez accomplir les autres quêtes qu'il vous reste à faire, car la fin se déclenchera dès que vous vous rendrez au Weeping Lily Meadow. Au lieu d'atterrir au Jotunheim Palace ou l'on affronte Surt pour avoir la fin B, vous accéderez à Asgard Hills où vous affronterez Loki. Après avoir admiré la fin A et vu les crédits, attendez un certain temps pour assister à une scène supplémentaire.
-Si vous ne vous rendez pas au Weeping Lily Meadow avant la fin du chapitre ou que vous n'avez pas rempli les conditions requises pour voir la scène clé du chapitre 6, alors vous terminerez avec la fin B.

VAINCRE BLOODBANE

Le dragon Bloodbane, rencontré vers la fin du jeu, est sans aucun doute le boss le plus redoutable que vous aurez à affronter. Avec la méthode indiquée ici, vous devriez pouvoir le vaincre sans avoir besoin de faire du level-up, avec des personnages de niveau 35. L'équipe conseillée est constituée de Lenneth, Arngrim, Mystina et Nanami, la présence de deux mages permettant d'assurer une bonne défense. Ces mages devront avoir appris les sorts suivants : Mystic Cross, Sap Guard, Might Reinforce, Shield Critical. Ce dernier sort vous permettra d'échapper à l'attaque Gravity Blessing, mais vous pourrez vous en sortir sans. Paramétrez, pour tous vos personnages, les skills Guts (lvl 8) et Auto Item (Union Plume 100%) pour avoir des chances de rescussiter tout le monde régulièrement. Achetez le maximum d'Union Plumes et équipez les accessoires suivants : Fairy Ring (pour les mages), Angel Curio (sur tous, même si vous vous en sortirez peut-être mieux en optant plutôt pour un Fairy Earring pour les mages), Mighty Check (sur les guerriers, pour contrer les altérations d'état du Diseased Tempest). Equipez également les armes Valkyrie-Favor (à acheter via le menu Divine Item), Gram (récompense aléatoire du chapitre 7, recommencez la Sacred Phase jusqu'à l'obtenir), Ether Scepter, et les armures Valiant Armor et Extreme Guard.

Concernant la marche à suivre, il faut bien comprendre que Bloodbane a la capacité de se soigner à l'infini tous les 10 tours. Vous devez donc descendre entièrement sa barre de vie avant la fin d'un cycle de 10 tours. Pour cela, vous devez déclencher un combo de coups spéciaux aussi souvent que possible, avec au moins 3 de vos personnages, en terminant par un mage auquel vous aurez assigné le Mystic Cross comme sort par défaut. De cette manière, vous infligerez des dégâts énormes sur Bloodbane lorsque le mage utilisera sa technique spéciale "Celestial Star". Pour amplifier les dégâts infligés, vous devrez utiliser le sort Sap Guard autant que possible dès le début du combat, ainsi que le Might Reinforce qui augmente votre puissance de frappe. Lorsqu'il ne lui restera que très peu de vie, Bloodbane cessera d'utiliser Heal, mais il déclenchera continuellement sa technique Gravity Blessing que vous pourrez enrayer si vous avez le temps de lancer un Shield Critical juste avant. Un dernier Celestial Star vous permettra de le vaincre, la difficulté étant de gérer correctement ses magies pour pouvoir soigner ses personnages seulement au bon moment, afin de pouvoir utiliser les autres sorts. Le Guts et l'Auto-Item vous permettront de survivre jusqu'au bout.

QUASI-INVINCIBILITÉ

Cette méthode sera votre meilleur atout durant les derniers affrontements du jeu, vous n'aurez d'ailleurs aucune chance de vaincre les derniers boss sans elle. Elle consiste à paramétrer, pour tous vos personnages, les skills Guts (au lvl 8) et Auto Item (avec des Union Plume à 100%). Achetez donc le maximum d'Union Plumes (par le biais du menu Divine Items) et équipez les accessoires Angel Curio pour avoir des chances de rescussiter tout le monde régulièrement.

ARMES LÉTALES

Voici une liste des armes qui s'avèrent mortelles contre certaines catégories d'ennemis.

Grimrist ou Dragon Slayer : Dragon Zombie, Lizardman, Dragon-tooth Warrior...
Beast Slayer : Pongo, Manticore...
Daemon Slayer : Succubus, Inferior...
Glance Reviver : Tous les enemis qui ne sont pas des boss, mais faible pourcentage de réussite
Mage Slayer : Necrophiliac, Drow Shaman...
Raven Slayer : Vermin, Harpy...

ZONES DE LEVEL-UP

-Dès le chapitre 3 : cimetière de Camille Village (1 période au lieu de 2)
-Dès le chapitre 5 : Arkdain Ruins (repasser la porte pour refaire réapparaître tous les ennemis)
-Au chapitre 8, si vous êtes parti pour avoir la fin A, contre les guerriers Vanir et tous les autres ennemis d'Asgard Hill qui reviennent dès qu'on change d'écran.

SCÈNE BONUS

Lorsque vous terminez le jeu, attendez plusieurs minutes après que le mot FIN soit apparu au terme des crédits pour entendre Brahms et Lezard Valeth vous livrer leurs confessions.

TRAVERSER UN REFLECT SORCERY

Les ennemis qui se protègent avec un Reflect Sorcery (les Harpy notamment) sont normalement invulnérables à toute attaque magique. Mais il y a un moyen de passer outre. En effet, vos sortilèges toucheront l'ennemi s'ils sont utilisés dans un combo initié par une arme normale.

LA FUITE

Contrairement à la plupart des RPG, la fuite est parfois salvatrice dans Valkyrie Profile, car elle fonctionne presque tout le temps et permet de faire disparaître les ennemis. De plus, vous pouvez agir avec trois de vos personnages avant de fuir, ce qui vous laisse le temps de vous soigner avant de tenter la fuite. Toutefois, il déconseillé de l'utiliser durant toute la première moitié du jeu, car vous n'aurez que peu d'occasions de gagner de l'expérience.

Vantage Master Portable

© Falcom

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Totalisez plus de 2000 points de maîtrise pour débloquer Renne et Lowe dans les modes Scénario et Expert.

Victorious Boxers

© ESP Software / Grandprix

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Bear

Terminez le mode Story en Hard.

David Eagle

Se débloque aléatoirement en terminant le mode 5-Man Tournament.

Jackal Ito

Terminez le mode Story en Easy.

Randy Boy Jr.

Se débloque aléatoirement en terminant le mode 5-Man Tournament.

Ryuzaki Takeshi

Terminez le mode Story en Normal.

Yajima Yoshiaki

Se débloque aléatoirement en terminant le mode 5-Man Tournament.

Young Kamogawa Genji

Se débloque aléatoirement en terminant le mode 5-Man Tournament.

Young Nekota Ginpachi

Se débloque aléatoirement en terminant le mode 5-Man Tournament.

Viewtiful Joe : Red Hot Rumble

© Capcom / Clover 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Niveaux spéciaux

Trouvez les 16 pièces de puzzle dans chaque niveau du mode Story.

Galerie

Trouvez les 16 pièces de puzzle dans chaque niveau spécial.

Tenues spéciales

Terminez les 40 missions du mode Trial. Vous devez ensuite appuyer sur lorsque vous choisissez votre personnage.

PERSONNAGES CACHÉS

Devil Buster Dante	Terminez le premier film
Director Blue	Terminez l'épreuve 1
Movie Fan Joe	Terminez l'épreuve 5
Charles III	Terminez l'épreuve 9
Bianky	Terminez l'épreuve 13
Hulk Davidson	Terminez l'épreuve 14
Manager Jet	Terminez l'épreuve 19
Blue Jr.	Terminez l'épreuve 24
Androïde Rachel	Terminez l'épreuve 29
Stylish Alastor	Terminez l'épreuve 34
Gran Bruce	Terminez l'épreuve 35
Silvia	Terminez l'épreuve 37
Captain Blue (jeune)	Terminez l'épreuve 40

Virtua Tennis 3

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UNE POÊLE EN GUISE DE RAQUETTE

Sélectionner le mini-jeu du bowling dans votre tour mondial et faites 3 strikes pour débloquer la poêle.

NOUVEAUX JOUEURS

Jouez en mode Tournoi et remportez tous vos simples avec le rang indiqué.

Duke

Obtenez au moins le rang C et gagnez contre Duke.

King

Obtenez au moins le rang D et gagnez contre King.

RAQUETTE TAMBOUR

Effectuez au moins 100 lobs.

CHEAT CODES

Faites une des manipulations suivantes sur le menu principal, un son confirmera la réussite de l'opération.

Tous les courts
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

King et Duke
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, L, R

Toutes les tenues
Gauche, Droite, , Gauche, Droite, , Haut, Bas

RAQUETTE EN BOIS

Terminez le mode King Of Players pour débloquer la raquette en bois.

CLASSE "NORMAL"

Obtenez 10 médailles à l'académie pour passer de la classe Débutant à la classe Normal.

JOUER CONTRE KING

Après avoir terminé le mode Tournoi au moins une fois, relancez un tournoi et remportez au moins 7 millions de dollars. Vous pourrez alors jouer contre King au stage 6.

EQUIPEMENT BONUS

Lunettes

Apparaître dans chaque tournoi.

Lunettes de soleil

Jouer pendant 30 heures.

Poignet

Remporter un tournoi en mode World Tour.

T-Shirt à fruits

Passer le niveau 6 au mini-jeu Avalanche.

Nouvelle tenue

Etre élu Rookie de l'année.

Raquettes

-Obtenir 10 médailles en classe Débutant.
-Effectuer 10 services Max.
-Effectuer 10 smashs.

Nouvelles raquettes

-Jouer pendant 10 heures.

-Jouer pendant 20 heures.
-Marquer 10 points avec des lobs.
-Marquer 10 points avec des drop-shots.
-Effectuer 50 services Max.
-Effectuer 100 services Max.

Nouvelles chaussures

-Passer pro et courir 5 km en mode World Tour.
-Courir 25 km.
-Courir 50 km.
-Obtenir 20 médailles.
-Obtenir 30 médailles.

Virtua Tennis World Tour

© Sega / Sumo Digital 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes doivent être entrés sur le menu principal en maintenant la touche L enfoncée. Si la manipulation a réussi, vous entendrez un son. Entrez le code à nouveau pour l'annuler.

Toutes les raquettes et les vêtements

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

Commencer un world tour avec 1 000 000 dollars

Haut, Bas, Gauche, Bas, , ,

Gagner 2000 dollars chaque semaine en world tour

Haut, Bas, Droite, Bas, , ,

Mode sépia

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

Tous les stades

Haut, Bas, Gauche, Droite, , ,

Débloquer King et Queen

Haut, Bas, Haut, Bas, , ,

WALL-E

© THQ / Asobo Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à acheter avec des points dans le menu de Triche.

Changer la couleur du laser

RAINBOWLASER

Cubes explosifs

EXPLOSIVEWORLD

Devenir invisible

STEALTHARMOR

Eclairer les zones sombres

GLOWINTHEDARK

Neutraliser les ennemis alentour

BOTOFWAR

Pistes doréss pour Wall-E

GOLDENTRACKS

Porter les "Ski Goggles"

BOTOFMYSTERY

Warriors of the Lost Empire

© Mercury Games / Tommo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DUPLICATION D'OBJETS

Vous devez avoir deux PSP et deux exemplaires du jeu et lancer une partie en multijoueur. Les deux joueurs doivent commencer par sauvegarder chacun de leur côté. Puis, le joueur 1 doit placer un ou plusieurs objets dans la Giftbox afin que le joueur 2 puisse les récupérer. Seul le joueur 2 doit sauvegarder sa partie à ce moment-là, puis les deux doivent faire un Reset pour relancer le jeu. Rechargez les deux parties en multijoueur, vous constaterez que les deux joueurs disposent chacun des objets transférés. Il ne reste plus qu'à demander au joueur 2 de repasser les objets au joueur 1 via la Giftbox pour que ce dernier dispose des objets en double. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le désirez.

VIDÉOS

Amazone

Vidéo d'intro

Choisir l'amazone en mode Création de personnage.

Vidéo de fin

Terminer le mode Story de ce personnage.

Dark Seeker

Vidéo d'intro

Choisir le Dark Seeker en mode Création de personnage.

Vidéo de fin

Terminer le mode Story de ce personnage.

Gladiateur

Vidéo d'intro

Choisir le gladiateur en mode Création de personnage.

Vidéo de fin

Terminer le mode Story de ce personnage.

Highlander

Vidéo d'intro

Choisir le Highlander en mode Création de personnage.

Vidéo de fin

Terminer le mode Story de ce personnage.

Vidéo Hardcore

Terminer le mode Story de n'importe quel personnage.

PERSONNAGES SECONDAIRES

Aldora (capitaine)

Terminer le mode Story du Dark Seeker, puis aller à l'écran de choix des couleurs dans l'Item Box.

Bonzo (voleur)

Terminer le mode Story du gladiateur, puis aller à l'écran de choix des couleurs dans l'Item Box.

Rieta (forgeron)

Terminer le mode Story de l'amazone, puis aller à l'écran de choix des couleurs dans l'Item Box.

Vlado (marchand)

Terminer le mode Story du Highlander, puis aller à l'écran de choix des couleurs dans l'Item Box.

MODES BONUS

Mode Donjon

Terminer le jeu et attendre la fin des crédits pour avoir la possibilité de sauvegarder. Le mode Donjon sera ensuite débloqué.

Mode Extra Game +

Terminer le jeu puis sauvegarder pour pouvoir recommencer en mode Extra Game + en conservant tous les objets précédemment acquis.

Warriors Orochi

© Koei / OMEGA Force 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX "LAST GAIDEN"

Sengoku

Au stage 7, faites 1000 KO.

Shu

Au stage 7, échappez-vous du château en flammes en moins de 2 minutes.

Wei

Au stage 7, éliminez Da Ji en moins d'une minute.

Wu

Au stage 7, sauvez la famille Sun en moins de 3 minutes.

TOUTES LES VIDÉOS

`Introduction`	Débutez n'importe quel scénario
`Fin Sengoku`	Terminer le scénario Samurai Warriors
`Fin Shu`	Terminer le scénario Shu
`Fin Wei`	Terminer le scénario Wei
`Fin Wu`	Terminer le scénario Wu
`Crédits`	Terminer n'importe quel scénario

LES ARMES N°4

Récupérez des armes dans les niveaux ayant plus de 3 ou 4 étoiles en mode Difficile, ou sur n'importe quel niveau en mode Chaos.

Warriors Orochi 2

© Koei 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMPÉTENCES DÉBLOQUÉES

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Warriors Orochi sur votre Memory Stick pour débloquer les premières compétences des personnages.

TENUES SUPPLÉMENTAIRES

Costumes : lot n°3

Augmentez de 10 le niveau de vos personnages.

Costumes : lot n°4

Augmentez de 20 le niveau de vos personnages.

What Did I Do to Deserve This, My Lord!?

© NIS America / Acquire 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE DIFFICILE

Après avoir terminé le jeu, allez au menu principal et faites : **L, R, L, R, L, R, L, R, L et R** pour accéder au mode Difficile. Vous pouvez refaire le code pour revenir au mode Normal.

What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2

© NIS America / Acquire 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TREMBLEMENT DE TERRE

En cours de partie, appuyez pendant 1 à 2 secondes sur R pour déclencher un tremblement de terre qui paralysera les héros et empêchera les mutations. Attention, ce pouvoir consomme de la force-pioche.

DÉBLOQUER LE PREMIER VOLET

Une version complète de What Did I Do to Deserve This, My Lord!? est accessible dans l'UMD de ce second volet. Pour la débloquer, allez au menu principal et faites : **L, R, L, R, L, R, L, R, L et R**. Attendez ensuite 30 secondes environ pour pouvoir jouer au premier épisode.

DÉBLOQUER LE PREMIER VOLET EN DIFFICILE

Vous devez dans un premier temps faire le code pour débloquer le premier volet. Ensuite, à l'écran titre du premier volet, faites : L, R, L, R, L, R, L, R, L, R.

WipEout Pulse

© Sony / Sony Liverpool 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES SKINS

Skin Alternate	Obtenir 4 000 points
Skin Concept	Obtenir 25 000 points (catégorie EG-X)
Skin Concept pour tous	Obtenir 100 000 points
Skin Eliminator	Obtenir 8 000 points
Skin Eliminator pour tous	Obtenir 75 000 points
Skin Zone	Obtenir 16 000 points
Skin Zone pour tous	Obtenir 90 000 points

DÉPART BOOSTÉ

En début de course, appuyez sur au moment précis où "Go" apparaît à l'écran pour démarrer avec un boost.

WipEout Pure

© Sony / Studio Liverpool 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MODES TOURNOIS

Le mode "Classic Tournament"
Si vous voulez débloquer le mode "Classic Tournament" il faut avoir débloqué toutes les pistes classiques.

Le mode "Beta Tournament"
Si vous voulez débloquer le mode "Beta Tournament" il faut terminer 1er dans toutes les courses du Alpha Tournament.

Le mode "Ascension Tournament"
Si vous voulez débloquer le mode "Ascension Tournament" il faut terminer 1er dans toutes les courses du Beta Tournament.

DÉPART RAPIDE

Pour faire un départ rapide, appuyez sur ⊗ lorsque vous entendez "Go!".

BONUS

Courses "Classic"
Remportez assez de médailles d'or pour débloquer la classe suivante afin de déverrouiller les courses en version "Classic" pour chaque classe.

Courses de Zone
Remportez suffisamment de médailles en terminant un maximum de zones (25 puis 30) en mode Zone pour débloquer les courses suivantes.

Medieval Team
Rassemblez au moins 70 médailles d'or pour atteindre le statut de Vétéran.

Zone Team
Terminez toutes les pistes de Zone (Pro Tozo, Mallavol, Coridon 12, Syncopia) avec la médaille d'or.

Flash Class
Obtenez les trois médailles pour les tournois Alpha, Beta et Ascension dans la Venom Class.

Phantom Class
Terminez premier, deuxième et troisième dans le tournoi Ascension en Rapier Class.

Rapier Class
Remportez le tournoi Ascension en Flash Class.

ARTWORK

Remportez une course avec la médaille d'or, puis, allez le menu Profil et choisissez "Progress". Positionnez-vous sur la course où vous avez obtenu la médaille d'or et appuyez sur .

MANOEUVRES

Rotation
Après un saut, faites Gauche, Droite, Gauche, Droite en l'air.

Virage serré
Appuyez rapidement deux fois sur R ou L pour prendre des virages serrés.

Boost
Quand vous sortez d'un saut, faites une rotation (voir plus haut) pour bénéficier d'un boost à l'atterrissage.

LES RANGS

Trainee	12 médailles d'or
Amateur	24 médailles d'or
Geek	36 médailles d'or
Enthusiast	48 médailles d'or
Addict	60 médailles d'or
Veteran	72 médailles d'or
Master	84 médailles d'or
Guru	96 médailles d'or
Junkie	108 médailles d'or
Legend	120 médailles d'or
Purist	132 médailles d'or

World Series of Poker

© Activision / Left Field 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX PERSONNAGES

Battez les 12 professionnels du jeu et allez dans le mode Edit pour pouvoir les utiliser.

World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition

© Activision / Left Field 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EVÉNEMENTS

Pour débloquer les événements, vous devez terminer le dernier événement disponible dans votre carrière.

Fiesta Finals	Remporter le Tokyo Showdown
Gamer's Gala	Remporter les Fiesta Finals
Hawaiian Open	Remporter le Hollywood Invitational
High Roller Challenge	Remporter le Medieval Classic
Medieval Classic	Remporter le Western Roundup
Tokyo Showdown	Remporter le Hawaiian Open
Western Roundup	Remporter le Gamer's Gala

World Tour Soccer 2

© Sony 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES CACHÉS

Challenge Plus

Battez l'Asie et l'Océanie en mode World Tour (All Stars).

Checkpoint Challenge

Battez l'Amérique du nord en mode World Tour (All Stars).

Pass Clock

Battez l'Amérique du nord en mode World Tour (All Stars).

Player Tag

Battez l'Amérique du sud en mode World Tour (All Stars).

The Zone

Battez l'Afrique en mode World Tour (All Stars).

Time Attack

Battez l'Asie et l'Océanie en mode World Tour (All Stars).

Totally Outnumbered

Battez l'Afrique en mode World Tour (All Stars).

World Tour Soccer Challenge Edition

© Sony 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER DES POINTS

En mode Challenge, foncez vers le but comme si vous alliez marquer, puis passez le ballon à un coéquipier. A chaque fois que vous ferez une passe, vous gagnerez 30 ou 40 points.

EQUIPES À DÉBLOQUER

Super équipe africaine	Gagnez la coupe africaine
Super équipe asiatique et océanique	Gagnez la coupe asiatique et océanique
Equipe du Brésil de 1970	Gagnez toutes les coupes
Super équipe européenne	Gagnez la coupe européenne
Super équipe d'Amérique du Nord	Gagnez la coupe américaine
Super équipe d'Amérique du Sud	Gagnez la coupe sud américaine
Super équipe mondiale	Gagnez le tournoi mondial

Worms : Open Warfare

© THQ / Team 17 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SANTÉ MAX

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites , Bas, et Haut.

1ER CHALLENGE

Terminez les 3 tutoriels.

EQUIPE ALL STARS

Rendez-vous dans le mode Challenge et faites : , , , .

WRC

© Sony 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Créez un nouveau profil avec l'un des codes suivants :

`dovecam`	Caméra oiseau
`MAXPOWER`	Cheat "Supercharger"
`UGLYMUGS`	Avatars extra
`SPOOKY`	Cheat voiture fantôme
`REVERSE`	Contrôles inversés
`AITRIAL`	Cheat voiture fantôme time trial

VOITURES À DÉBLOQUER

Voici la liste des voitures à débloquer en terminant le championnat WRC. Il existe deux versions des voitures suivants que vous terminiez le championnat en novice ou en professionnel :

307 WRC - Fabia WRC - Focus RS WRC - Impreza WRC 2005 - Lancer WRC05 - Xsrara WRC

WWE All Stars

© THQ 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer, faites : **Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite, Haut**.

WWE Smackdown vs Raw 2007

© THQ 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHAMPIONNATS DES LÉGENDES

Championnat "Million Dollar"

Terminer le mode The Legend Challenges.

Championnat "n.W.o."

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée SummerSlam.

Championnat "Smoking Skull"

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée Royal Rumble.

Championnat "The Hardcore Championship Belt"

Gagner le trophée "Superstar Challenge".

TOUTES LES ARÈNES

Backlash

Remportez le trophée Backlash en mode Season.

No Mercy

Remportez le trophée No Mercy en mode Season.

Saturday Night Main Event

Remportez le trophée Superstar Challenge.

SummerSlam

Remportez le trophée SummerSlam en mode Season.

Unforgiven

Remportez le trophée Unforgiven en mode Season.

Vengeance

Remportez le trophée Vengeance en mode Season.

WrestleMania 22

Remportez le trophée WrestleMania en mode Season.

SECRETS

Ecran de chargement "Divas"

Remporter le trophée No Mercy.

Entrée "DX Tag"

Remporter le trophée Vengeance.

Ecran de chargement "WWE Legends"

Terminer le mode Legend Challenge.

WWE LEGENDS

Remportez les trophées suivants pour pouvoir acheter les WWE Legends dans la boutique.

WWE Legends	Trophée à remporter
Bam Bam Bigelow	Unforgiven Trophy
Bret Hart	Survivor Series Trophy
Cactus Jack	SummerSlam Trophy
Dude Love	SummerSlam Trophy
Hulk Hogan	WrestleMania Trophy
Jerry "the King" Lawler	No Way Out Trophy
Mankind	SummerSlam Trophy
Mr. Perfect	Backlash Trophy
Shane McMahon	Armageddon Trophy
Stone Cold Steve Austin	Royal Rumble Trophy
Tazz	No Way Out Trophy
The Anvil Jim Neidhart	Survivor Series Trophy
The Rock	WrestleMania Trophy

POINTS CAW EXP ILLIMITÉS

En mode GM, remportez le titre "GM Of The Year".

WWE Smackdown vs Raw 2008

© THQ / Yuke's Media Creation 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu des Cheat Codes et entrez les codes suivants :

`KellyKG12R`	Kelly Kelly (tenue 2)
`DXCOSTUME69K2`	HHH et HBK (nouveaux vêtements)

TOUTES LES ARÈNES

`No Way Out`	5 points en mode Hall of Fame
`Vengeance`	6 points en mode Hall of Fame
`ECW One Night Stand`	7 points en mode Hall of Fame
`December to Dismember`	8 points en mode Hall of Fame
`New Year's Revolution`	9 points en mode Hall of Fame
`Summerslam`	10 points en mode Hall of Fame
`Wrestlemania 23`	12 points en mode Hall of Fame

TOUS LES CATCHEURS

Allez dans le mode 24/7, sélectionnez l'ordinateur portable et choisissez la boutique WWE.

Bret Hart

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

JBL

Remportez les titres pour Smackdown. Achetez-le pour 110 000 $.

Mick Foley

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

"Ravishing" Rick Rude

Achetez-le pour 210 000 $.

"Rowdy" Roddy Piper

Achetez-le pour 210 000 $.

Sabu

Achetez-le pour 210 000 $.

Shane McMahon

Remportez les titres pour Raw. Achetez-le pour 110 000 $.

"Stone Cold" Steve Austin

Allez dans le Hall of Fame et choisissez d'affronter Stone Cold en Submission Match avec Bret Hart. Achetez-le pour 210 000 $.

Terry Funk

Battez Tommy Dreamer, Sabu et Sandman in dans un match ECW Extreme Rules 4-way en utilisant n'importe quelle superstar et en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

The Rock

Battez The Rock avec Stone Cold en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

Vince McMahon

Remportez les titres pour ECW. Défendez un championnat en mode 24/7. Achetez-le pour 110 000 $.

RÉCOMPENSES

Achetez ces récompenses dans la boutique WWE.

Ceinture Hardcore Championship	20 000 $
Ceinture Million Dollar Championship	20 000 $
Ceinture WWF Attitude Era Championship	20 000 $
Tenue Shawn Michaels DX	60 000 $
Tenue Triple H DX	60 000 $
Tenue Vince McMahon Bald	60 000 $

WWE Smackdown vs Raw 2009

© THQ / Yuke's Media Creation 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Nouveau costume pour Chris Jericho

AltJerichoModelSvR09

Jouer avec le Boogeyman

BoogeymanEatsWorms!!

Jouer avec Rick Flair

FlairWooooooooooooo

Débloquer Hornswoggle comme manager

HornswoggleAsManager

Jouer avec Jillian Hall

PlayAsJillianHallSvR

Jouer avec Curt Hawkins et Zack Ryder

Ryder&HawkinsTagTeam

Arène Saturday Night

SatNightMainEventSvR

Jouer avec Layla

UnlockECWDivaLayla09

Jouer avec Tazz

UnlockECWTazzSvR2009

Jouer avec Snitsky

UnlockSnitskySvR2009

Jouer avec Vince McMahon

VinceMcMahonNoChance

MASKED MAN

Terminer le mode Road to Wrestlemania avec Chris Jericho pour débloquer Masked Man.

WWE Smackdown vs Raw 2010

© THQ / Yuke's Co 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

"L'homme à 1 million de dollars" Ted DiBiase

Avec Randy Orton, gagnez contre Ted DiBiase Jr. au Wrestlemania et mettez KO "L'homme à 1 million de dollars" après le match.

Cowboy Bob Orton

Avec Randy Orton, durant la semaine 9, n'utilisez aucune frappe pendant le match.

Dusty Rhodes

Avec Randy Orton, gagnez contre Cody Rhodes au Wrestlemania et mettez KO Dusty après le match.

Eve

Avec Mickie James, durant la semaine 2, immobilisez ou soumettez Maryse.

Ezekiel Jackson

Avec une superstar que vous avez créée, durant la semaine 3, éjectez tous vos adversaires du ring au moins une fois.

Green & Red Dummies

Avec Randy Orton, durant la semaine 3, refusez l'aide de Cody et repoussez 3 attaques de Batista.

Jesse

Avec Edge, durant la semaine 2, touchez tous vos adversaires avec un "finisher".

Mr. McMahon

Avec Edge, durant la semaine 11, envoyez Triple H sur la table d'un sponsor.

The Rock

Avec Edge, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Trish Stratus

Avec Mickie James, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

CHEAT CODES

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

Arènes backstage

Entrez le code **BonusBrawl** pour débloquer les arènes backstage Bureau de Vince et Dirt Sheet.

Costume de John Cena

Entrez le code **CENATION** pour débloquer le costume de John Cena.

Costume de Santino Marella

Entrez le code **Milan Miracle** pour débloquerle costume de Santino Marella.

Equipement de Triple H

Entrez le code **Suck IT!** pour débloquer l'équipement spécial de Triple H.

Equipement de Randy Orton

Entrez le code **ViperRKO** pour débloquer l'équipement spécial de Randy Orton.

Equipement de Shawn Michael

Entrez le code **Bow Down** pour débloquer l'équipement spécial de Shawn Michael.

The Rock

Entrez le code **The Great One** pour débloquer The Rock.

ARÈNES BACKSTAGE

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

Bureau de Vince

Avec une superstar que vous avez créée, remportez le match durant la semaine 6.

Dirt Sheet

Avec Brand Warfare, durant la semaine 11, remportez le match de handicap avec Triple H ou avec John Cena.

Salle d'interview

Avec Shawn Michaels, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Vestiaires

Avec Edge, à "No Way Out", faites monter M. Kennedy sur Big Show et lancez le compte à rebours.

WWE Smackdown vs Raw 2011

© THQ / Yuke's Media Creation 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section des codes de triche du menu Options, via l'écran "My WWE".

`8thannualtribute`	Arène "Tribute to the Troops"
`apexpredator`	Tenue secondaire pour Randy Orton
`historicalbelts`	3 ceintures de champion
`Slurpee`	Tenue Street Fight pour John Cena

BONUS POUR LE MODE ROAD TO WRESTLEMANIA

Voici les choix que vous devrez effectuer pour débloquer de nouveaux personnages en décidant d'affronter Undertaker en mode Road To Wrestlemania.

Jake "The Snake" Roberts

Battez-le durant la 9ème semaine sans subir de gros dommages.

Jimmy "Superfly" Snuka

Battez-le durant la 10ème semaine en moins de 3 minutes.

Masked Kane

Battez-le durant la 11ème semaine.

Paul Bearer

Faites-le sortir du ring en moins de 90 secondes durant la semaine 12.

Rob Van Dam

Terminer le scénario de Rey Mysterio en mode Road To Wrestlemania.

Jack Swagger (Todo Americano)

Exécutez votre finisher contre Jack Swagger dans le scénario de Rey Mysterio en mode Road To Wrestlemania.

X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse

© Activision / Raven Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les personnages
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Start

Invincibilité
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Bas, Haut, Bas, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Start

Perso de niveau 99
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Start

Ajouter un point à toutes les compétences
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Start

Personnages plus rapides
Pendant le jeu faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Start

Xtreme tokens illimités
Pendant le jeu faites : Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Start

100000 tech-bits
Sur l'écran de magasin de Forge ou de Beast faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Start

Toutes les cinématiques
Sur le menu des revues faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Start

Tous les comics
Sur le menu des revues faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Start

Toutes les Danger Rooms
Sur le menu Danger Room, faites : Droites, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas et Start.

BONUS D'ÉQUIPE

Il est avantageux d'avoir certains personnages ensemble dans son équipe car cela donne des bonus. Voici quelques combinaisons intéressantes :

5% des dommages sont ajoutés à la santé de l'équipe
Rogue + Deadpool + Gambit + Wolverine

ou
Storm + Scarlet Witch + Rogue + Jean Grey

Toutes les résistances sont augmentées de 10 points
Storm + Iceman + Sunfire + Magneto

Toutes les statistiques sont augmentées de 10 points
Colossus + Juggernaut + Iron Man + Magneto

Dommages augmentées de 5%
Gambit + Bishop + Cyclops + Iron Man
ou
Bishop + Deadpool + Nightcrawler + Gambit

Bonus de 5% aux points d'expérience
Nightcrawler + Sunfire + Toad + Deadpool
ou
Juggernaut + Magneto + Scarlet Witch + Toad

Régénération de vie plus rapide
Magneto + Professor X + Scarlet Witch + Juggernaut

Plus de techbits droppés
Iceman + Professor X + Iron Man + Deadpool

Santé augmentée de 15%
Iron Man + Scarlet Witch + Wolverine + Bishop
ou
Nightclawler + Storm + Colossus + Sunfire

Récupèrer 20 énergie à chaque fois que vous tuez quelqu'un
Juggernaut + Colossus + Wolvernine + Rogue
ou
Cyclops + Jean Grey + Gambit + Rogue

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

La version PSP comprend les personnages exclusifs suivants :

`Dark Phoenix`	Terminez le mode histoire.
`Cable`	Terminez toutes les missions bonus du comic book.
`X-Man`	Terminez toutes les missions bonus du comic book.
`Cannonball`	Terminez toutes les missions bonus du comic book.

Xiaolin Showdown

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COSTUMES

Pour débloquer ces tenues, jouez en mode Entraînement et atteignez les rangs indiqués.

Tenue de ville	Rang Grass Hopper
Tenue de robot	Rang Martial Artist
Tenue de moine	Rang Warrior Monk
Tenue Showdown	Rang Wudai

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Chase

Battez Mala Mala Jong dans le dernier niveau du mode Aventure.

Jack

Battez Jack Spicer vers le milieu du mode Aventure.

XS Airboat Racing

© Miracle Designs

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Choisissez Options dans le menu principal, puis entrez le code suivant :

Débloquer tous les personnages

Gauche, Droite, L1, R2, R2, L2, ,

Yakuza : Black Panther

© Sega

BONUS (CODES)

Entrez les codes suivants au menu principal pour débloquer divers bonus pour les parties solo et multijoueur.
01831970
09566953
09626414
15683494
25953543
32145222
32631925
40187701
50870985
54507515
66651977
75323457
77966173
83326310
84208433
91376721
96315103
97888599
99438053

Yggdra Union : We'll Never Fight Alone

© Atlus / Sting

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES CACHÉS

Cruz

En BF23, rendez-vous dans la petite zone près de la sortie pour trouver une autre issue. Elle vous conduira en BF23.5 où vous pourrez recruter Cruz.

Mistel

Fouillez les deux villages situés en BF13 pour vous retrouver en BF14I/II où se situe Mistel.

Nietzsche

Sur la carte avec les ondines, allez toujours vers le bas pour atteindre l'endroit où Nietzsche vous attend.

Pamela

Vous pourrez la recruter en BF23 ou BF24 si vous placez Nietzsche à côté d'elle (en mode Hard uniquement !).

Russell

En BF20, allez vers la gauche pour trouver Flone. Sauvez-la d'Aegina et placez n'importe quel personnage à côté de Russel en BF21.

BONUS DE FIN

Ces conditions sont à remplir avant de terminer le jeu.

Albums des objets

Récupérez le livre d'objets en BF39.

Illustrations des cartes

Récupérez les Revelations of Pantheon en BF47.

Illustrations des personnages

Récupérez le Hand mirror of Utsmi en BF18.

Sound Test

Récupérez la vieille boîte à musique en BF28.

Statistiques de jeu

Récupérez la Lithography of Mesara en BF44.

MODES SECRETS

Citations

Terminer le jeu en Hard.

Contenu supplémentaire

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Hyper Vitesse

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mode Hard

Terminer le jeu une fois.

Ys : The Ark of Napishtim

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ CAUCHEMARDESQUE

Si vous trouvez le jeu trop facile, terminez-le une fois pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

IMAGE DE CREVIA

Terminez le jeu en difficulté cauchemardesque pour voir une image de Crevia durant la séquence de fin.

MODE CONTRE-LA-MONTRE

Terminez le jeu une fois et sauvegardez votre partie pour débloquer ce mode vous permettant d'affronter tous les boss du jeu à la suite ou séparément. Sachez que vous y trouverez également les boss optionnels, même si vous ne les avez pas vus durant votre partie.

TOUTES LES VIDÉOS

Sur le menu principal de l'écran titre, placez-vous sur Option, maintenez et R, puis appuyez sur Droite de la croix directionnelle. Un menu apparaîtra, comprenant la liste complète de toutes les vidéos du jeu. Vous pouvez les visualiser en appuyant sur .

SOLUTION COMPLÈTE

Notes préliminaires

Le guide du jeu a été réalisé sur PS2 en mode difficile.

Attaques

Voici la liste des commandes que vous pouvez utiliser au cours du jeu. Les attaques sont différentes selon l'Epée que vous utilisez. Les commandes décrites ici sont les commandes par défaut du jeu.

Attaques normales

Carré : Attaquer. Vous pouvez enchaîner les coups en appuyant plusieurs fois de suite sur cette touche.
Croix : Cette touche vous permet de sauter. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick pour vous diriger vers la direction voulue.
Rond : Avec cette touche vous pouvez utiliser l'attaque spéciale de l'Epée dont vous êtes équipé. Vous devez avoir amélioré votre Epée au moins une fois pour pouvoir l'utiliser.
Triangle : Si vous avez spécifié un outil dans le menu, vous pouvez l'utiliser lors d'un combat. Par exemple si vous avez choisi l'outil Herbe dans le menu, vous pouvez utiliser une Herbe en appuyant sur cette touche.

Attaques spéciales

Carré : Avec l'Epée Ericcil et Livart vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire. Si vous possédez l'Epée Blirante, laissez cette touche appuyée pour effectuer une traînée de feu (note : les Epées doivent être améliorées au moins au niveau 4).
Dash Jump : Cette technique est la plus douteuse dans le jeu et n'est pas très simple à réaliser. Néanmoins je vais vous donner une méthode qui marche à tous les coups : en utilisant les flèches directionnelles
Appuyez sur la flèche directionnelle dans laquelle vous souhaitez effectuer le Dash Jump. Attendez une seconde et appuyez simultanément sur Carré et Croix.

Cheminement

Ile de Quatera, tribu des Rehda

Vous incarnez Adol le Rouge. Vous commencez sur une plage de la tribu Rehda dirigée par le chef Ord. Sortez et allez au sud. Descendez, au bout d'un pont se trouve une autre personne échouée, Kevin qui peut vous vendre de la marchandise. Malheureusement vous n'avez pour l'instant aucune monnaie.

Continuez au sud vers les Forêts de Quatera. Les cristaux bleus comme ceux que vous rencontrez servent à sauvegarder votre partie et à vous régénérer. Prenez à l'est et suivez l'unique chemin possible jusqu'à une bifurcation. Allez au sud, tuez les deux plantes et prenez le chemin à peine visible sur la gauche.

Les ennemis laissent parfois des objets peu visibles. Vous trouverez un coffre contenant du Miel. Revenez à la bifurcation et prenez au nord. Prenez garde, il y a beaucoup d'ennemis ici mais c'est un excellent moyen d'augmenter de niveau et de faire le plein de Noix de Tito. Vous rencontrez le chef Ord. Il vous explique que vous ne pouvez pas traverser pour l'instant. Revenez au passage qui était à peine visible mais cette fois-ci prenez à l'est. Tuez les ennemis ou fuyez selon votre tempérament. Vous arrivez à la Fontaine des prières. Vous faites la connaissance d'Olha. Revenez ensuite au premier point de sauvegarde. Dirigez-vous vers l'ouest, au nord et ensuite à l'est tuez les 3 plantes. A l'est se trouve un coffre avec des Herbes. Allez maintenant complètement au sud. Vous êtes au Rivage du Coucher de lune. Vous rencontrez Isha.

Retournez à la fontaine des prières pour combattre le premier boss du jeu.

Calamité vagabonde - Demi-Galba : 340 PDV
Le plus dur est d'éviter son souffle de flamme. Ce boss est assez dur (surtout si on prend le mode difficile). Vous devez toucher le centre de son corps, autrement dit l'oeil. Une technique consiste à rester à côté de l'oeil et par la suite de n'esquiver que ses attaques aux poings. En restant à côté de l'oeil et en tapant sans cesse il se peut même qu'il n'utilise jamais son souffle de feu.

Allez parler au chef Ord. Acceptez la proposition de traverser le tunnel. Vous recevez alors l'Epée de Livart. La spécificité de cette nouvelle arme est qu'elle possède un niveau, vous pouvez l'augmenter dans des magasins spéciaux.

Retournez parler à Olha pour qu'elle vous donne une Graine de vitalité. Dirigez-vous vers la Fontaine des prières. Isha vous interpelle et vous donne un Bracelet en bois. Entrez dans le Chemin des Mythes.

Chemin des Mythes, passage vers l'Ile de Canaan et Port Rimorge

Tombez dans le trou pour trouver un coffre avec du Miel. Faites attention aux araignées qui sont particulièrement tenaces et difficiles à tuer. Avancez au nord et touchez la porte. Vous rencontrez Geis contre qui vous devez vous battre. Mais rassurez-vous, vous pouvez perdre ce combat. La porte rouge ne s'ouvre pas pour le moment (vous devez avoir l'Epée Blirante). Continuez donc au sud-est. Suivez l'unique chemin qui vous mène à la Route côtière. Dirigez-vous vers le nord (au sud se trouve le pont que vous ne pouviez pas franchir tout à l'heure). Vous trouverez un point de sauvegarde. Continuez pour atteindre le Port de Rimorge. Vous pouvez acheter de la marchandise à Cloa.

Au plus à l'ouest se trouve Leav qui pourra vous améliorer votre Epée à condition de posséder un certain nombre d'Emel (vous les obtenez en battant des monstres). Vous obtenez ensuite la magie Maelstrom Niv.1 (à la première amélioration) que vous pouvez déclencher en appuyant sur le Bouton O. Toutefois vous devez avoir de la mana (quand votre Epée est entourée de bleu. La mana s'obtient en combattant). Le chemin au sud-ouest de la ville mène au port. Entrez dans la cabane au sud pour parler au Vieil homme qui se trouve être Raba : une personne que vous avez sauvée dans la Tour de Darm il y a 6 ans. Posez-lui des questions pour en savoir plus sur l'histoire. Après la scène, Raba vous offre la Carte de Canaan. Prenez donc le chemin à l'est. Pensez à sauvegarder. Continuez jusqu'aux Plaines de Canaan.

Volcan de Grana-Vallis

Revenez deux écrans en arrière et traversez le pont au nord jusqu'au prochain écran. Ensuite dirigez-vous une nouvelle fois vers le nord pour tomber sur le Volcan de Grana-Vallis : commencez par aller au nord et ouvrez le coffre contenant des Herbes. Revenez et allez au sud pour sortir du Volcan.

Restez toujours sur les hauteurs afin d'éviter de tomber au milieu des fleurs tranchantes. Essayez donc d'atteindre l'entrée est en hauteur de la grotte. Une fois atteinte, continuez par l'unique chemin tout en évitant les oiseaux de flammes, les jeteurs de bombes et les ennemis explosifs (permet d'augmenter de niveau très rapidement). Continuez (n'oubliez pas d'aller un peu au sud pour trouver un coffre qui vous permet d'obtenir un emplacement supplémentaire pour le porte-accessoires) pour encore atteindre l'entrée du Volcan en hauteur.

De manière générale le but est d'arriver en haut du sommet. Quelques pas plus loin, vous arrivez à un point de sauvegarde. Continuez au sud, c'est certainement le passage le plus simple. Evitez les ennemis qui explosent (faites attention quand même aux oiseaux qui peuvent vous prendre de l'argent), traversez le pont et continuez dans le Volcan. Ensuite attention aux ennemis qui ressemblent à des taupes. Le coffre à l'ouest contient une Cotte de Brigand. Continuez au nord.

Dans cette nouvelle zone allez au nord et ouvrez le coffre contenant l'Aile d'Alma. Cet objet est très utile, il vous permet de vous téléporter hors des donjons ou vers l'épreuve d'Alma (n'y allez pas toute de suite). Revenez et allez à l'ouest.

Vous devez sauver le garçon Redha. Pour tuer les ennemis taupes, vous devez sauter et appuyer sur le Bouton X. Le garçon se trouve être Ur le fils du chef Ord. Continuez au sud. Avancez jusqu'à l'est et sautez dans le vide pour récupérer le coffre contenant un Bouclier Rehda. Remontez et allez le plus au nord possible et en hauteur. Une fois dans la pièce, tombez dans le vide sur votre droite. Ouvrez le coffre pour récupérer la Tablette bleue. Continuez au sud et prenez les Bottes des Sylvains. Vous devez donc revenir sur vos pas et aller là où vous étiez tombé pour prendre les coffres et continuer cette fois-ci au nord. Allez ensuite prendre la sortie au sud-est. Continuez ensuite jusqu'à l'est et entrez dans la grotte pour trouver un point de sauvegarde.

Sortez et dirigez-vous vers l'autel de Blirante pour obtenir un Eclat de miroir. Vous devez bien sûr battre un boss invoqué par Jue Blirante :

La plume de l'avarice - Zomplas : 1360 PDV
Le but est de l'attaquer en sautant quand il est près du sol. Quand il fait son attaque au sol éloignez-vous le plus loin

possible tout en évitant les pierres. Quand il perdra 1/5 de ses PDV il fera une nouvelle attaque. Son souffle de cristal peut être facilement évité en vous mettant à l'opposé où se trouve Zomplas.

Lorsqu'il perdra 2/5 de ses PDV il lâchera des cocons d'oiseaux enflammés (le nombre augmente au fur et à mesure que ses PDV baissent), détruisez-les vite. Ce boss devient assez dur lorsqu'il lance sans cesse des cocons. Ne vous acharnez pas sur les oiseaux sortis mais plutôt sur le boss car ils disparaissent lorsque le boss meurt. N'oubliez pas de ramasser l'Epée de Blirante qui se trouve un peu au-dessus.

Interlude 1

Revenez à Port Rimorge. Ur vient vous parler. Vous devez retourner à la tribu des Rehda. Parlez à Xaxon qui se trouve vers le point de sauvegarde en sortant. Le pont ne peut être réparé car des monstres bloquent la route. Tuez les monstres et revenez lui parler. Ensuite allez parler à Lloyd dans la maison de Baslam pour obtenir un Gant de Voleur.

Retournez à la tribu des Rehda et remettez l'Eclat de miroir à Olha pour obtenir une Graine de Défense. Vous pouvez parler également au chef Ord pour lui donner quelques explications. A Port Rimorge vous avez la possibilité d'acheter des armures et boucliers à la soeur de Cloa qui se trouve dans le magasin derrière. Retournez également parler à August dans la taverne de Port Rimorge pour lui montrer votre Tablette bleue.

Vestiges d'Amnésia

Retournez dans le Chemin des Mythes pour ouvrir la porte rouge. Au nord se trouve une porte que vous ne pouvez pas encore ouvrir (vous devez posséder l'Epée Ericcil). Allez donc à l'ouest. Vous atterrissez dans les Vestiges d'Amnésia. Descendez les escaliers et tuez le premier ennemi. Si vous tombez, lisez la partie (2).

(1) : Tombez dans la plate-forme ci-dessus, tuez l'ennemi et allez à gauche chercher la Viande de faisan dans le coffre. Remontez les marches et allez le plus à droite possible. Vous êtes en (3).

(2) : Vous devez aller à l'ouest. Essayez de monter le plus haut possible pour atteindre la porte à l'est. Il y a un coffre avec des Herbes à l'ouest caché entre des piliers. Continuez à l'est, descendez les marches et allez à gauche chercher le coffre contenant une Viande de faisan. Remontez les marches et aller à l'est. Vous êtes en (3).

(3) : Traversez le pont et faites attention aux monstres projetant des lasers. Tuez les un par un. Allez à l'est. Tuez le premier ennemi et allez sur la droite. Sautez sur la plate-forme puis sur le pilier jusqu'à atteindre un coffre avec de l'Eau de Capla. Ensuite revenez au début là où se trouvait le premier ennemi. Continuez par le sud, tuez deux ennemis projetant des lasers. Sautez sur la plate-forme sud et tuez un ennemi volant.

Continuez pour encore tuer un ennemi voulant vous jeter un laser. A ce moment vous avez le choix entre aller à gauche ou à droite. Effectuez un Dash Jump pour essayer de tomber entre les 4 piliers.
Vous vous retrouverez sur un pilier avec un coffre contenant Main de Galba. Remontez les escaliers et refaites les parcours en faisant attention de ne pas tomber dans le trou.

Arrivé au bout allez à l'est deux fois. Puis dans le prochain écran, montez les escaliers. Toute de suite en haut tombez sur la gauche. Avancez jusqu'au bout pour trouver un coffre qui permet d'augmenter le porte-accessoires d'Adol d'un emplacement. Revenez pour attraper le coffre qui se trouve du côté droit du pont. Vous devez effectuer un Dash Jump (placé sur le bas de la plate-forme). Vous y trouverez un Ongle Sanglant. Continuez au nord et suivez le chemin jusqu'au prochain écran. Traversez les deux salles sans toucher les flammes. Avancez pour obtenir un nouvel Eclat de miroir. Vous devez également combattre un boss invoqué par Sera Ericcil.

Le gardien des écrins: Ud-Meiyu
Quand il fait sa technique de saut, vous devez éviter l'onde de choc. Pour cela une technique très simple, sautez lorsque vous entendez le bruit de sa retombée. Ce boss utilise une deuxième technique qui consiste à vous foncer dessus en faisant la toupie. Tournez en rond et une fois la toupie finie, retournez vers lui et assénez-le de coups d'Epée. Prévoyez cinq Herbes quand même.

Une fois vaincu, continuez tout au nord pour entrer dans le Sanctuaire de Zemeth. Montez les escaliers et approchez-vous de la statue centrale, c'est Alma. Parlez-lui et récupérez l'Epée Ericcil. Ressortez pour rencontrer Geis. Retournez voir Geis au nord. Sortez en utilisant l'Aile d'Alma.

Interlude 2

Sortez d'Amnesia et allez ouvrir la porte Verte au nord. Vous trouverez deux coffres, l'un avec la Tablette rouge et l'autre avec un Eclat d'arc-en-ciel (permet de faire apparaître des plates-formes jusque-là invisibles). Retournez à Port Rimorge :
- Faites améliorer vos Epées si vous le souhaitez.
- Retournez voir le professeur dans sa cabane. Vous y trouverez aussi Isha.
- Echangez l'Eau de Capla à Agu dans la taverne contre un Maillet d'Emel.
- Retournez voir Baslam pour obtenir le Talisman Gratios.

Note : Vous pouvez emprunter le pont si vous souhaitez retourner à la tribu des Rehda.

Retournez au Rivage de Coucher de lune. Vous pouvez maintenant traverser l'eau grâce au Talisman Gratios. Allez complètement à l'ouest pour trouver un coffre avec de l'Eau de Capla. Revenez à l'écran précédent et allez au nord-ouest. Continuez votre chemin toujours au nord et vers l'est pour trouver un coffre contenant une Boucle Runique. Continuez au nord-ouest jusqu'au prochain écran. Ensuite allez à l'est pour trouver un coffre avec Viande de faisan. Revenez au croisement et allez à l'ouest. Ensuite allez à l'est (à l'ouest se trouve une plante assez dangereuse qui fait près de 2000 PDV, c'est Piana-Pius également dans l'épreuve 2 d'Alma) et passez l'écran. Vous arrivez aux Crêtes du Cherche-Vent. Vous y trouverez Olha. Remettez lui l'Eclat de miroir pour obtenir une Graine de puissance.

Retournez aux Plaines de Canann. Allez en premier lieu tout au nord jusqu'au prochain écran. Ensuite allez à l'ouest. Attention aux plantes, elles se déploient et peuvent vous tuer en un coup. Continuez au nord en les évitant. Vous arrivez devant un oiseau volant qui ne fait pas moins de 1065 PDV. A la fin du combat, allez chercher dans le coffre la Cloche du silence (nécessaire pour faire la Grotte de Chaux).

Grotte de chaux

Retournez sur les plaines de Canaan et dirigez-vous vers l'est. Sur le prochain écran allez au sud et revenez sur l'écran ouest pour prendre le coffre contenant une Viande de faisan. Retournez à l'est et dirigez-vous vers le nord pour entrer dans la Grotte de chaux. Cette grotte est un gigantesque labyrinthe, notez bien votre chemin.

Vous pouvez utiliser l'objet Eclat d'arc-en-ciel afin de mieux y voir. Pour récupérer l'objet Eau de Capla vous devez faire un Dash Jump en venant de la partie gauche. Au fond de la grotte se trouve Geis. Ensuite avec l'objet Talisman Gratios obtenu par Baslam, vous pouvez traverser le fond de l'océan. Vous êtes dans le lac de la grotte.

Avancez en tuant les plantes. Au milieu du lac, vous devez monter sur un îlot et effectuer un Dash Jump sur un pilier pour ensuite sautez sur la plate-forme avec un coffre contenant une Potion bleue. Ensuite avancez pour trouver un prochain écran. Continuez, ramassez l'Eclat de miroir. Vous devez bien entendu combattre un boss invoqué cette fois-ci par Xisa Livart.

Les rugissements dans l'abysse - Or jugan : 1500 PDV
Le but est de lui renvoyer les bestioles qu'il projette. Lorsque vous atteignez une de ses mains, il utilisera l'autre pour vous faucher. Attention à son rayon dévastateur qu'il lance. Ne vous placez pas au centre à ce moment-là.
S'il possède ses deux mains, il peut créer une onde de choc, sautez donc pour l'éviter et courez pour éviter les chutes de pierres.

Prévoyez quelques Viandes de faisan ou/et des Potions bleues. Une technique relativement simple consiste à aller à côté du bras gauche (ou droit). Lancez un sort d'éclair Niv 3. Ensuite cassez le bras, ce qui recharge automatiquement votre jauge PM. Allez sur le bras opposé et faites pareil. Ensuite passez par le trou où se trouvait la tête du boss. Allez examiner le tas de pierres et faites mine de ressortir. Vous rencontrez Dogi. Vous vous retrouvez à la Baie de l'Aurore où vous parlez à Terra. Ressortez de la cabine et allez dans la pièce à côté. Descendez les marches et allez dans la

pièce de droite. Vous trouverez de l'Eau de vie de pirate.

Interlude 3

Arrivé à Port Rimorge allez voir Terra sur le quai pour qu'elle vous donne une Graine de puissance. Vous pouvez vendre l'Eau de vie de pirate à l'homme ivre à la taverne du Port Rimorge pour 2500 Gella ou l'échanger contre un Médaillon en or à Toksa dans le village des Rehda. Choisissez cette deuxième option. Allez remettre l'Eclat de miroir à Olha.

Retournez au Sanctuaire de Zemeth. Vous verrez les 3 fées invoquer leur maître (superbe cinématique). Vous devez revenir en ville (utilisez l'Aile d'Alma). Echangez ensuite le médaillon en or contre la Pièce porte-bonheur à l'homme ivre qui se trouve devant la Taverne. Allez ensuite vers le Quai de la flotte impériale Romune. Parlez un peu à tout le monde. Retournez au village des Rehda pour trouver le chef Ord blessé. Une scène vous en apprendra plus. Plusieurs Rehda ont été capturés. Vous devez retourner sur le Quai de la flotte impériale Romune pour délivrer tous vos amis. En sortant du village Rehda, l'Aile d'Alma brille, vous pouvez donc retourner faire une épreuve si vous le désirez. Retournez à Port Rimorge parler à Baslam. Parlez à Terra quand vous êtes prêt. Ensuite dirigez-vous vers le navire de la flotte impériale.

La flotte Impériale Romune

Entrez dans la porte en haut à droite du premier bateau. Continuez car il n'y a rien dans les chambres. Montez les escaliers, vous trouverez un coffre qui ne peut être ouvert pour l'instant (il faut une clé). Entrez et discutez avec Terra. Redescendez et prenez les escaliers du bas. Vous verrez un autre coffre que vous ne pouvez ouvrir. Continuez au sous-sol, tuez le garde et examinez la cellule que Terra vient ouvrir expressément. Ur vous remercie en vous offrant la Clé de l'Amiral (et non ce n'est pas elle qui sert à ouvrir les coffres !). Ensuite fouillez le second navire au sud. Dans la troisième salle se trouve un autre coffre que vous ne pouvez ouvrir. Quand vous le pouvez, descendez les escaliers (en haut se trouve un autre coffre mais il faut la clé également). Sauvegardez donc et entrez dans la pièce. Ouvrez la porte avec la Clé de l'Amiral. Vous devez combattre un ennemi pour sauver Olha.

Crapaud géant de l'Afrok - Lanaluna : 2500 PDV
Ce boss n'est vraiment pas dur à battre, allez-y en corps-à-corps avec l'Epée Ericcil. Il ne dispose pas d'un panel important d'attaques. La première consiste à vous fouetter avec sa langue, mettez-vous alors simplement en corps-à-corps pour l'éviter. Cette technique dispose aussi des plaques gluantes vertes sur le sol sur lesquelles vous pouvez glisser. Sa seconde technique consiste à vous envoyer des bestioles. Sa troisième technique consiste à rouler par terre. C'est la technique qui enlève le plus de PDV donc faites attention.

Ensuite Geis vient vous secourir. Fouillez le corps de l'Amiral pour avoir la Clé de Romune (c'est celle qui ouvre les coffres). Retournez donc chercher les trésors. Vous obtenez une Médaille de lumière stellaire, et trois fois 10000 Gella. Au passage prenez garde à ce que les filles ne soient pas blessées sinon c'est game over. La bonne nouvelle est que lorsque vous utilisez un objet de régénération, Isha et Terra en bénéficient également. Après quelques scènes l'Arche de Napishtim renaît enfin !

Interlude 4

Ensuite retournez au Village des Rehda parler au chef Ord. Vous obtenez le Médaillon Wyvern qui vous permet d'accéder aux Crêtes du Cherche-Vent. En sortant du village, l'Aile d'Alma brille, vous pouvez si vous le désirez faire une nouvelle épreuve. Avant d'aller aux Crêtes du Cherche-Vent, plusieurs épreuves vous attendent. Tout d'abord retrouvez les pikkards éparpillés (voir les quêtes annexes pour savoir comment faire et les récompenses obtenues).

Ensuite allez combattre les boss que vous avez déjà vaincus :
- Dans les Plaines de Canaan, là où vous aviez battu le boss pour avoir la Cloche de silence (1400 PDV). A la fin du combat vous obtenez un Gant d'Emelas.
- Plante dans les Forêts de Quatera (en allant aux Crêtes du Cherche-Vent) (3639 PDV).
Vous obtenez à la fin une Couronne d'Emelas.

Ensuite vous pouvez retourner chercher la tablette noire dans les vestiges d'Amnesia. Pour ce faire vous devez vous équiper de l'Eclat d'arc-en-ciel. Rendez-vous dans la salle où vous aviez obtenu un nouvel emplacement pour les accessoires. Là, vous verrez des plates-formes nouvelles (un peu vertes). Sautez de plate-forme en plate-forme, arrivé au bout, équipez-vous de l'Epée Ericcil et faites un enchaînement avec Carré. Le dernier coup avec cette Epée vous permettra de vous propulser très loin. Toujours dans ces vestiges, retombez sur le pilier où il y avait un coffre avec Main de Galba. Avec l'Eclat d'arc-en-ciel vous pourrez monter sur une plate-forme un peu au nord et ensuite entrer dans une pièce. Combattez l'ennemi et ramassez le coffre avec l'Orbe Eldéenne (remarque : vous pouvez si vous êtes agile, prendre le coffre sans vous faire toucher et sans combattre l'ennemi mais c'est moins amusant).

Les Crêtes du Cherche-Vent, Kishgal la Cité en ruines

C'est un lieu où les ennemis qui rôdent sont très forts. Descendez et suivez l'unique chemin jusqu'à une entrée. Vous devrez vous battre contre un ennemi qui fait tomber des pierres (facile vous voyez l'ombre des pierres). Cet ennemi fait quand même 4263 PDV. Continuez tout en combattant quelques ennemis. Au prochain écran, dirigez-vous vers le passage à la barrière cassée. Vous devez descendre en combattant les ennemis tournoyeurs cracheurs de feu. Vous trouverez sur le chemin une Potion bleue ainsi que la Tablette blanche. Ensuite remontez et ressortez, allez sur votre droite, montez sur la plate-forme et continuez votre chemin. Une fois en haut des escaliers allez sur votre gauche pour prendre une Graine de vitalité. Continuez par la droite en descendant les escaliers. Passez deux écrans jusqu'à arriver à une nouvelle entrée. Vous devez combattre le même boss que la première fois mais cette fois-ci, il est accompagné de deux oiseaux crachant des lasers. Ensuite actionnez le piédestal et descendez avec la plate-forme qui vient de s'allumer. Prenez le coffre contenant une Eau de Capla et sauvegardez.

Avancez et combattez les ennemis tourbillonnants. Entrez dans la grotte et ouvrez tous les coffres avec respectivement de gauche à droite, 80 000 d'Emel, un Emplacement de plus pour le porte-accessoires et un Bouclier d'Emelas.

Ressortez et continuez jusqu'au prochain écran. Vous avez le choix entre le nord et le sud. Allez au nord et descendez pour trouver une Potion bleue. Une fois en bas actionnez le piédestal, vous voyez une plate-forme monter. Remontez et une fois sorti allez sur votre gauche pour prendre la plate-forme. Continuez sur la gauche et descendez de 2 plates-formes pour ouvrir un coffre contenant 10 000 d'Emel. Revenez vers cette plate-forme, allez une nouvelle fois à gauche mais cette fois-ci entrez dans la grotte. Au fond se trouve un piédestal, activez-le. Vous trouverez en chemin une autre Potion bleue. Remontez et dirigez-vous vers la plate-forme qui vient de s'activer (vous devez pour cela activer un autre piédestal qui se trouve juste en dessous de l'entrée de la grotte de droite).

Continuez le chemin pour appuyer sur le dernier piédestal. Voilà, vous pouvez désormais vous diriger vers le nord. Vous êtes maintenant dans le couloir de Wyvern. Sauvegardez. Continuez pour retrouver Olha. Elle vous remet le Miroir de Zeme si vous acceptez de poursuivre. Vous êtes maintenant dans l'Arche de Napishtim.

L'Arche de Napishtim

Avancez et ouvrez le coffre pour obtenir une Graine de Puissance. Sauvegardez, car un monstre n'est pas loin.

Le Galbaian primat - Galba Roa: 4000 PDV
Ses attaques de feu vous enlèvent beaucoup de PDV, essayez de les éviter au mieux. Jetez-lui vos plus fortes attaques magiques. Prévoyez quelques Viandes de faisan voire des Potions bleues si vous avez. Au bout d'un moment il se déplacera et fera soit tournoyer sa queue si vous êtes à proximité, soit lancera un monstre en forme de langue. Une fois ses 4000 PDV retirés, il tombe à terre.

Vous devez lui retirer 2000 PDV de plus pour l'achever. Mettez-vous en corps-à-corps et tapez-le jusqu'à recharger la mana de l'Epée Blirante. Pendant cette manipulation faites attention à ses coups de poings (un peu comme le tout premier boss que vous avez battu). Ensuite, reculez un peu et lancez-lui la magie explosion sur le visage (c'est à cet endroit qu'il faut frapper). Faites également attention lorsqu'il tape sur le sol avec sa queue, cela crée une onde de choc que vous pouvez éviter en sautant.

Prenez la plate-forme. Une fois en haut, ramassez le coffre contenant une Eau de Capla. Sauvegardez si vous le désirez. Prenez les escaliers pour trouver Geis affaibli.

Prenez les Potions bleues à côté de lui. Continuez, vous devez vous battre contre Ernst et les fées.

Ernst, Jue, Xisa et Sera : 3604 PDV
Acharnez-vous sur Ernst et ne vous occupez pas des fées. Attention toutefois à intercepter les boules d'énergie qu'elles vous envoient et qui servent à régénérer Ernst. Il n'est pas très difficile à battre. A chaque fois que vous assénez Ernst de coups, votre jauge magique se recharge très rapidement, n'ayez donc pas de scrupules à utiliser constamment vos attaques magiques. Au corps-à-corps avec Ernst, utilisez de préférence l'Epée Livart.

Une fois les petites scènes passées. Montez les escaliers pour atteindre l'arche de Napishtim. C'est le dernier boss du jeu.

Arche de Napishtim : 4500 PDV, 6250 PDV
Vous devez détruire chaque cristal avec l'Epée correspondante tout en évitant les faisceaux lasers. Pour les détruire de manière rapide et simple, utilisez l'attaque magique de l'Epée dont vous êtes équipé et assénez le cristal de coups. Vous pouvez casser les cristaux avant même qu'ils ne fassent le tour. C'est le dernier combat alors n'hésitez pas à utiliser l'eau de Capla.

Lors de la seconde phase, vous devez taper dans le rond qui projette le gros faisceau laser. Une bonne technique consiste à utiliser l'attaque magique Explosion à distance. Faites attention quand le faisceau est lancé car il fait baisser vos PDV rapidement. Le combat peut aller vite si vous avez des Eaux de Capla pour régénérer à la fois votre mana et vos PDV. Faites également attention aux cristaux blancs qui font beaucoup de dégâts.

Enfin méfiez-vous des boules violettes-noires ainsi que des ondes de choc générées par le mouvement de l'arche. Félicitations vous venez de terminer Y's VI.

Quêtes annexes

Epreuves d'Alma

Couloirs de l'épreuve

Continuez dans le couloir et combattez les oiseaux enflammés. Ensuite dans cette salle vous devez sauter de plate-forme en plate-forme pour vous diriger vers le nord. N'oubliez pas au passage de prendre les coffres. Dans le premier coffre se trouvent des Herbes, dans le second une Graine de Défense. Traversez un nouveau couloir. Vous devez tuer tous les ennemis pour ouvrir la porte. Après, vous retrouvez la Fée Crevia. Elle vous propose le choix de recevoir soit de l'argent, soit de l'expérience, soit de l'Emel. Faites votre choix et continuez.

Le couloir de la détermination

Traversez le couloir. Montez d'abord sur la plate-forme bleue de droite. Prenez le coffre contenant des Herbes. Ensuite tombez au sol et prenez la plate-forme de gauche. Sortez. Continuez dans le prochain couloir. Tuez les quelques plantes (attention à l'altération d'état confusion) et dirigez-vous vers le prochain écran.
Même principe que pour la seconde zone. Vous devez monter sur les plates-formes et vous ne pouvez les utiliser qu'une seule fois. Pour atteindre le coffre contenant des Herbes, vous devez monter sur la plate-forme la plus au sud-est quand vous rentrez dans la salle. Pour atteindre l'entrée nord vous devez monter sur la plate-forme à l'ouest et prendre l'unique chemin. Ensuite traversez le couloir. Vous devez combattre pour rouvrir la porte. La plante géante jette des cocons, créant ainsi d'autres plantes. Continuez pour choisir votre récompense.

Le couloir immergé

Traversez le premier couloir. Dans la seconde pièce, vous devez vous déplacer de gauche à droite sur les plates-formes en évitant les courants marins sous peine d'être expulsé au début. Il y a chaque fois deux vagues successives après lesquelles vous pouvez y aller très rapidement. A la fin vous pourrez prendre une Graine de Vitalité

dans le coffre en effectuant un Dash Jump à partir de la dernière plate-forme. Dans la salle suivante vous êtes submergé par l'eau. Votre but est d'aller au nord. Il n'y a aucun coffre à trouver. Traversez le dernier couloir. Vous devez combattre un boss qui est le même que celui de la grotte de chaux. Une technique consiste à tourner autour de lui en rasant les murs et à lancer des attaques de feu Niv 3. Ensuite attendez que votre jauge se recharge et recommencez. Ce n'est pas un monstre particulièrement difficile à battre. Après ce combat la porte s'ouvre. Traversez et choisissez une nouvelle fois votre récompense.

Le couloir de l'espoir

Passez le premier couloir. Commencez par vous mettre sur la plate-forme la plus proche en entrant (un peu à droite). Ensuite une fois au bout du parcours, sautez et prenez la plate-forme au sud-est. Prenez autant de pierres roulantes que vous le pouvez et ramassez le coffre avec une Potion bleue une fois au nord-est.

Placez-vous sur la plate-forme se dirigeant vers l'ouest et sautez, vous avez ouvert le passage. La porte reste fermée tant que vous n'avez pas vaincu les ombres noires. Traversez le couloir en tuant les bestioles volantes. Vous arrivez dans une gigantesque salle avec des plates-formes mouvantes.

Voici la procédure à suivre :
- Prenez la plate-forme au nord-est et prenez le coffre avec une Potion bleue.
- Prenez ensuite la plate-forme du bas mais la plus à gauche.
- Prenez une autre plate-forme.
- Une fois la plate-forme précédente arrêtée, effectuez un saut vers la diagonale droite.
- La sortie est désormais dégagée.

Traversez le couloir et dans la prochaine salle tuez les araignées et les hommes d'ombre pour rouvrir la porte. Continuez par la gauche. Au bout du couloir, prenez la plate-forme. Sortez, traversez le couloir infesté d'araignées et continuez dans la prochaine salle. Vous devez combattre une plante avec 3639 PDV. Une technique pour la battre facilement consiste à jeter vos plus fortes attaques magiques et à se reposer sur éclat d'arc en ciel la plate-forme en haut à droite de la salle pour recharger la mana. Si jamais elle vous lance des cocons, sautez, évitez la plante et attendez que les cocons sortent de la plate-forme pour par la suite revenir. Cette procédure peut être longue mais elle a l'avantage d'être facile et simple. Vous pouvez aussi vous la jouer gros dur en tapant la plante et en vous rechargeant de Plantes, de Viande de faisan ou autre objet de soin. Enfin une dernière technique consiste à vous placer au bord de la plate-forme au nord-est et à vous approcher un peu pour cogner la plante (cette technique demande de la subtilité car vous pouvez tomber !). En termes de rapidité les techniques 2, 3 et 1 se suivent. Prenez la sortie et choisissez votre récompense.

Le couloir de l'éternité

Traversez un premier couloir (facile). Ensuite prenez directement à votre gauche car il n'y a rien à faire dans cette salle remplie de lave. Traversez un autre couloir. Vous arrivez devant un bouton clignotant rouge. Vous devez le perforer en faisant une attaque retombante. Retournez dans la salle de la lave. Passez le couloir. Vous arrivez dans une salle bleue. Vous devez effectuer une attaque avec la touche Rond (pour détruire la plate-forme supportant le coffre avec de l'Eau de Capla, votre attaque doit être au niveau Max.).

Revenez dans la salle de la lave pour continuer sur les plates-formes. Pour tuer ces oiseaux vous devez vous équiper de la Cloche du silence. Traversez le nouveau couloir et dans la salle utilisez la magie Tonnerre pour éteindre les cristaux. Revenez dans la salle avec la lave. Vous pouvez maintenant atteindre le coffre contenant une Graine de Défense. Continuez au nord. Traversez le couloir pour arriver dans une salle qui se referme. Tuez en premier lieu toutes les araignées. Ensuite tuez tous les hommes en noir (si vous vous équipez de l'Eclat d'arc-en-ciel, ils se transforment, à vous de choisir la forme avec laquelle vous êtes le plus à l'aise). Ensuite dans la prochaine salle vous devez battre le même boss que dans la grotte de chaux (il a 3180 PDV). Utilisez vos attaques magiques et si votre mana est épuisée, frappez en corps-à-corps. Ensuite continuez pour avoir votre récompense. Toujours pareil vous avez le choix entre de l'Emel, de l'expérience ou de l'or. A vous de choisir ce qui vous convient le mieux.

Ramassez les Pikkards

Lors de la prise de la ville par l'Empire Romun, les pikkards se sont enfuis. Vous devez les retrouver. Voici la liste des lieux où ils se trouvent (vous ne pouvez en transporter qu'un seul à la fois) :
- Aux Crêtes du Cherche-Vent.
- Dernier point de sauvegarde des Vestiges d'Amnesia.
- A la Baie de l'Aurore (à la fin de la Grotte de Chaux).
- Au sommet du Volcan de Grana Vallis.

Vous devez remettre les pikkards un par un à Emilio au Port de Rimorge. Une fois que vous aurez rendu tous les pikkards à Emilio, vous obtiendrez la Gemme de l'Aurore.

Magasins

Magasin de Kévin : Ile de Quatera

-Noix de Tito (30)
-Miel (100)
-Herbes (400)
-(*) Viande de faisan (1500)
-Fleur de Kamio (40)
-(*) Graine de vitalité (80000)
-(*) Champignon limure (300)
-Cuir épais (100)

Les éléments avec une (*) n'apparaissent pas à la première visite.

Magasin de Cloa : Port de Rimorge

-Noix de Tito (30)
-Miel (100)
-Herbes (400)
-Viande de Faisan (1500)
-Potion bleue (8500)
-Fleur de Kamio (40)
-Fruit d'Orot (200)
-Champignon limure (300)

Magasin de Rose : Port de Rimorge

-Bouclier rond (410)
-Bouclier en losange (4600)
-Cotte de mailles (670)
-Plastron (6200)
-Talisman magique (1300)
-Bracelet d'argent (20000)

Lorsque vous avez acheté tous les objets de la boutique vous obtenez l'Influence de Rose. Cet accessoire vous permet de vendre vos objets pour un très bon prix dans la boutique de Cloa.

Bonus

Lorsque vous finirez le jeu vous débloquerez un certain nombre de bonus. Tout d'abord, vous débloquerez le mode

Cauchemar (encore plus dur que difficile) et un mode Contre-la-montre fait son apparition. Il vous permet de combattre les boss que vous avez déjà vaincus.

Ces monstres peuvent être battus en mode Normal, Difficile et Cauchemar. Vous n'obtenez rien de spécial à la fin si ce n'est du prestige. Dans le mode Contre-la-montre vous pourrez choisir chacun des monstres qu'il y a dans le jeu et vous battre contre eux. Vous pouvez également choisir de prendre le mode Rush pour battre tous les monstres à la suite et ainsi réaliser des records personnels.

Si vous finissez le jeu en mode Cauchemar vous obtiendrez une scène supplémentaire où Crevia apparaît.

Ys : The Oath in Felghana

© Xseed Games / Falcom 2011

MODES BONUS

Inferno (plus difficile)

Terminer le jeu une fois.

New Game +

Terminer le jeu et sauvegarder après les crédits.

Time Attack

Terminer le jeu une fois.

VOIR DANS LE NOIR

Il existe un accessoire spécial qui permet de voir dans la pénombre. Pour le trouver, vous devez avoir récupéré le Ventus Bracelet qui permet de franchir certains gouffres. Téléportez-vous à la Storehouse de Tigray Quarry et allez à droite jusqu'à l'escalier. Ensuite, bifurquez à gauche pour atteindre un gouffre que vous pouvez franchir en faisant un saut à l'aide du bracelet de vent. Récupérez le Bob's Pendant qui git sur le sol et téléportez-vous à Redmont pour le donner à Aida, dans la maison en bas à gauche. En récompense, vous recevrez la Nightfire Gem qui permet de voir dans le noir.

AUGMENTER LA DURÉE DU BOOST

Pour augmenter la durée de votre boost, vous devez mettre la main sur un item appelé Talisman of War. Pour cela, vous devez donner trois fois de suite une certaine quantité de raval à Antonio (d'abord 10, puis 50, puis 200), dans le village de Redmont. En échange, il vous remettra 10 000 pièces et un Jade Ring. Vous devez donner ce dernier à Randolph pour recevoir le Talisman of War. Ne donnez surtout pas l'anneau à Cynthia car elle ne vous donnerait aucun objet de valeur en échange !

NE JAMAIS TOMBER

Pour éviter de vous retrouver dans les zones inférieures lorsque vous tombez d'un pont dans certains donjons, il suffit de passer dans les options pour activer la fonction No-Fall. Ceci fait, appuyez sur la touche Select pour l'activer (une icône apparaît en haut à droite de l'écran). Si vous tombez, le jeu vous ramènera alors au début de la zone où vous étiez, et non pas dans la zone en contrebas. Pensez à réactiver le No-Fall à chaque fois avec la touche Select.

LA CAPE DE SOIN

Téléportez-vous dans la zone Ritual Area de Illburns Ruins et allez vers la gauche jusqu'à atteindre un mur fissuré. Détruisez-le à l'aide du pouvoir du bracelet de terre et entrez dans la grotte. Essayez de récupérer le plus vite possible le contenu du coffre sans vous faire intercepter par les ennemis qui peuvent vous tuer en deux coups. Une fois la Spirit Cape récupérée, téléportez-vous ailleurs pour sortir facilement. En équipant cet accessoire, vous pourrez regagner de la vie très rapidement à chaque fois que vous resterez immobile.

TUER LES SKULL-ALDANA

En plus d'être redoutables, ces monstres sont immortels. Il est toutefois possible de les tuer en équipant un accessoire appelé Silver Chimes. Celui-ci se trouve dans un coffre situé au bout d'un pont, dans le temple de Genos Island.

BOSS OPTIONNELS (TIME ATTACK)

Berhardt

Terminer le mode Boss Rush dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer un combat contre Berhardt dans la section Extra Battle du mode Time Attack.

Black Pikkard

Terminer le jeu en difficulté Inferno pour débloquer un combat contre Black Pikkard dans le mode Time Attack.

TRICHER EN MODE TIME ATTACK

En mode Time Attack, ouvrez le sous-menu et faites : **R, L, R, L, R, L,** , , , , , , . Vous bénéfierez de bonus de stats considérables pour le Time Attack, mais votre chrono passera automatiquement à 999:59:999. Ce code permet de débloquer facilement les artworks de la galerie.

BONUS DU NEW GAME +

Sauvegardez après les crédits pour pouvoir recommencer le jeu dans 6 modes de difficulté différents. Vous gagnerez plus ou moins de points selon le mode choisi :

Mode de difficulté	Points obtenus
Very Easy	5
Easy	10
Normal	15
Hard	20
Nightmare	30
Inferno	35

A chaque nouvelle partie, vous pourrez dépenser ces points en achetant certains bonus parmi les suivants :

1 point

Commencer avec le dash.

1 point

Commencer avec le double-saut et le boost

4 points

La magie descend moins vite et se recharge plus rapidement.

4 points

Le boost se recharge plus rapidement.

5 points

Conserver le total d'or et de matériaux acquis durant votre dernière partie.

5 points

L'équipement récupéré démarre avec les bonus que vous aviez affecté à vos armes, boucliers et armures durant votre dernière partie. Le niveau max passe à 9 au lieu de 3.

5 points

Conserver les stats et le niveau d'expérience que vous aviez en terminant le jeu.

10 points

Commencer le jeu avec 50 HP de plus que ce que vous aviez en terminant le jeu.

GALERIE COMPLÈTE

Pour compléter la galerie intégralement en débloquant tous les artworks, vous devez terminer le jeu et le mode Time Attack dans les 6 modes de difficulté différents.

Ys I & II Chronicles

© Xseed Games / Falcom 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES TIME ATTACK ET SOUND TEST

Terminer Ys I pour débloquer le Time Attack et le Sound Test de Ys I.
Terminer Ys II pour débloquer le Time Attack et le Sound Test de Ys II.

Ys Seven

© Xseed Games / Falcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TÉLÉPORTATION

La téléportation ne devient accessible qu'une fois le boss Levard Galem, gardien du temple de feu, vaincu. Une fois le Flame Seal en votre possession, ouvrez la map pour choisir votre destination à l'aide des pierres de téléporation.

RÉGÉNÉRATION PERMANENTE

Habituellement, vous ne pouvez regagner de la vie en restant immobile qu'en extérieur. Pourtant, il existe un objet qui permet de le faire n'importe où, y compris dans les donjons. Il s'agit du Dragon Orb, un objet qui vous sera remis lorsque vous aurez battu le dinosaure Bal Kilios, un monstre optionnel qui se trouve légèrement au nord-est des plaines d'Altago. Il a certes beaucoup de vie mais ses attaques sont faciles à éviter si vous prenez vos distances. Le battre correspond à la quête n°18.

CARTE AMÉLIORÉE

Pour voir l'emplacement des coffres, des ennemis, des gisements de matériaux et des NPC sur la map, vous devez récupérer le Silver Telegnosis en cassant un rocher avec Dogi. Il se trouve dans la zone 1 du Wilderness, un endroit accessible uniquement en utilisant la Moonsong Bell près du symbole mural des plaines d'Altago est.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE EN MARCHANT

Accomplissez la quête n°3 pour obtenir l'accessoire Fortune Orb qui permet de gagner de l'expérience en marchant. Pour cela, vous devez apporter toutes les espèces de graines (9 différentes) à Belinda Nis, la femme qui se trouve sur la place d'Altago. Attention, cette quête doit être terminée avant d'aller sur l'île des ruines !

GAGNER PLUS D'XP

Le Knight's Crest est un accessoire caché dans le donjon d'Edona. Vous devez utiliser la cape de vent pour atteindre le coffre en montant à l'aide du courant d'air. Il se trouve dans la même zone que l'estoc.

Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 4

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Dark Signer Carly

Terminer le scénario de Jack.

Dark Signer Kalin

Terminer le scénario de Yusei.

Dark Signer Misty Tredwell

Terminer le scénario de Akiza.

Devack

Terminer le scénario de Luna.

Mimicry

Terminer tous les scénarios de la première page.

Roman

Terminer les scénarios de Yusei, Jack, Akiza et Luna.

CONSTELLATION HIGH NOON

Dans le magasin de cartes, faites : **Droite (5 fois),** (7 fois) et Select (3 fois) pour débloquer le pack Constellation High Noon à côté de Generation Next.

PERSONNAGES BONUS

Ces trois personnages peuvent être obtenus si vous possédez les précédentes versions de Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force.

Mina Simmington

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force.

Aki Izayoi

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 2.

Kalin Kessler

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 3.

Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 5

© Konami 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONSTELLATION "HIGH NOON"

Entrez le code suivant dans le magasin de cartes : **Haut, Haut, Bas, Bas, L, R, L, R,** , .

TOUS LES PERSONNAGES

Jack Atlas

Terminer le scénario de Lazar.

Kalin Kessler

Terminer le scénario de Leo.

Lazar

Terminer le scénario de Crow.

Lester

Terminer le scénario de Luna.

Mina Simington

Terminer le scénario de Tetsu Trudge.

Primo (Placido)

Terminer le scénario de Vizor.

Sherry LeBlanc

Terminer le scénario de Akiza Izinski.

Vizor

Terminer le scénario de Yusei.

CARTES SPÉCIALES

Ancient Fairy Dragon

Terminer le scénario de Luna.

Black Rose Dragon

Terminer le scénario d'Aziza.

Black-Winged Dragon

Terminer le scénario de Crow.

Chevalier De Fleur

Terminer le scénario de Sherry LeBlanc.

Dark Highlander

Terminer le scénario de Fake Jack.

Future Visions

Terminer le scénario de Carly.

Goyo Guardian

Terminer le scénario de Trudge.

Jester Queen

Terminer le scénario de Lazar.

Power Tool Dragon

Terminer le scénario de Leo.

Red Nova Dragon

Terminer le scénario de Jack.

Red Rose Dragon

Terminer le scénario de Akiza.

Scrap Dragon

Terminer le scénario de Poncho Yusei.

Scrap Twin Dragon

Terminer le scénario de Poncho Yusei.

Shooting Star Dragon

Terminer le scénario de Yusei.

Tech Genus Blade Gunner MAXX-10000

Terminer le scénario de Vizor.

Wattchimera

Terminer le scénario de Leo (academie).

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour débloquer ces costumes alternatifs, il vous faut commencer par battre 50 fois un personnage du jeu. Il faut ensuite l'engager en tant que partenaire et aller parler à Martha. Choisissez alors la seconde réponse lors du dialogue. La nuit tombe et votre partenaire aura non seulement changé de costume, mais sa vie sera restaurée et il utilisera un deck différent.

Leo dans l'uniforme de l'Académie Rua

Battez Leo 50 fois.

Luna dans l'uniforme de l'Académie Ruka

Battez Luna 50 fois.

Akiza dans l'uniforme de son académie

Battez Akiza 50 fois.

Yusei en poncho

Battez Yusei 50 fois.

Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 6

© Konami

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Andore

Terminer le scénario de Jean.

Antinomy (D-Wheeler/Dark Glass)

Terminer le scénario de Yusei et Bruno.

Aporia

Terminer le scénario de Jack, Rua (Normal) et Ruka (Normal).

Bommer

Terminer le scénario de Jack.

Bommer (Dark Signer)

Avoir une sauvegarde de Tag Force 5 ou affronter Bommer (Normal) 30 fois.

Brave

Terminer le scénario de Harold.

Breo

Terminer le scénario de Jean.

Carly (Dark Signer)

Avoir une sauvegarde de Tag Force 1 ou affronter Carly (Normal) 30 fois.

Demak (Dark Signer)

Terminer le scénario de Rua (normal) et Ruka's (normal).

Dragan

Terminer le scénario de Jack.

Evil Sherry

Terminer le scénario de Aki et Crow.

Jean

Terminer le scénario de Crow.

Jinbei Tanigawa

Terminer le scénario de Taro.

Jose

Terminer le scénario de Jack, Crow et Aki (Normal).

Kiryu Kyosuke (Dark Signer)

Avoir une sauvegarde de Tag Force 4 ou affronter Kiryu (Crashtown) 30 fois.

Kiryu Kyosuke (Team Satisfaction)

Avoir une sauvegarde de Tag Force 3 ou affronter Kiryu (Crashtown) 30 fois.

Lucciano

Terminer le scénario de Rua (Normal) et Ruka (Normal).

Mikage

Terminer le scénario de Ushio.

Misty (Dark Signer)

Avoir une sauvegarde de Tag Force 2 ou affronter Misty (Normal) 30 fois.

Misty (Normal)

Terminer le scénario de Rua.

Placido

Terminer le scénario de Bruno.

Rally Dawson

Terminer le scénario de Jack et Yusei.

Rex Godwin (Dark Signer)

Terminer le scénario de Antinomy (D-wheeler/Dark Glass), Sherry LeBlanc et Aporia.

Rudger Godwin (Dark Signer)

Terminer le scénario de Rex Godwin.

Sherry LeBlanc

Terminer le scénario de Crow et Aki.

Taro Yamashita

Terminer le scénario de Ruka.

Yeager

Terminer le scénario de Crow.

Yoshizo Hayashi

Terminer le scénario de Taro.

ZONE

Terminer le scénario de Yusei, Jack, Rua (Normal), Ruka (Normal), Aki (Normal), Crow et Bruno.

PERSONNAGES EN UNIFORMES

Uniforme pour Aki

Terminer le scénario de 2 personnages.

Uniforme pour Rua

Terminer le scénario de 3 personnages.

Uniforme pour Ruka

Terminer le scénario de 4 personnages

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOOSTER PACK

Allez dans l'interface de la boutique de cartes et faites le code suivant pour débloquer un Booster Pack : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, et .

GARDER LES CARTES DE LOCATION

Dans le laboratoire, tapez les codes de cartes dans la machine adéquate. Les cartes seront affichées au comptoir, déplacez-les dans votre coffre. Mettez-les dans votre deck, puis retournez au comptoir de location sur le menu des cartes louées, appuyez sur , puis Options, puis Videz l'onglet. Les cartes disparaissent et vous pouvez recommencer cette technique autant de fois que vous le souhaitez.

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MIDDDAY CONSTELLATION (BOOSTER PACK)

Lorsque vous achetez un booster, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** et .

CARTES DES DIEUX ÉGYPTIENS

Utilisez la reconnaissance UMD et insérez le premier Yu-Gi-Oh! GX Tag Force dans la PSP.

CARTES RARES

Pour débloquer un nouveau pack de cartes rares, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** et .

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 3

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MIDDAY CONSTELLATION BOOSTER PACK

Allez dans le menu Booster Pack du magasin et saisissez le code suivant pour débloquer le Midday Constellation Booster Pack : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** ⊗ et ◎ .

PERSONNAGES CACHÉS

Jaden (S3)

Terminer le jeu avec Jaden (S4)

Syrus (Ra Jaune)

Terminer le jeu avec Syrus (Obélisk Bleu)

Syrus (Slifer Rouge)

Terminer le jeu avec Syrus (Obélisk Bleu)

Trueman

Terminer le jeu avec Jaden (S4)

Yubel

Terminer le jeu avec Jaden (S4)

BONUS DE COMPATIBILITÉ

Obelisk le tourmenteur

Utilisez l'option de reconnaissance d'UMD avec le jeu Yu-Gi-Oh GX Tag Force 1

Slifer le dragon du ciel

Utilisez l'option de reconnaissance d'UMD avec le jeu Yu-Gi-Oh GX Tag Force 2

Le dragon ailé de Ra

Utilisez l'option de reconnaissance d'UMD avec le jeu Yu-Gi-Oh GX Tag Force 2

Dark Bribe

Utilisez l'option de reconnaissance d'UMD avec le jeu Yu-Gi-Oh GX Tag Force 2

Plasma Warrior Eitom

Utilisez l'option de reconnaissance d'UMD avec le jeu Yu-Gi-Oh GX Tag Force 2

Versago le Destroyer

Utilisez l'option de reconnaissance d'UMD avec le jeu Yu-Gi-Oh GX Tag Force 2

Z.H.P. : Unlosing Ranger Vs Darkdeath Evilman

© Nippon Ichi Software / NIS America 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAGASIN DE COSTUMES

A n'importe quel moment du jeu, parlez au Prinny Bikkle qui se trouve tout à fait au bout de votre base secrète 10 fois de suite rapidement pour accéder au magasin de costumes (COSPATIO). Vous y arriverez plus facilement en augmentant la vitesse d'affichage des textes à l'écran et en appuyant très rapidement sur X tout en maintenant O.

Tenue d'Etna

Débloqué en même temps que le magasin de costumes (parlez au Prinny Bikkle qui se trouve au pied de votre base secrète 10 fois de suite très rapidement).
Ou bien, battre Etna à la Mastery Cave (niveau New Hero).

Tenue de Flonne

Débloqué en même temps que le magasin de costumes (parlez au Prinny Bikkle qui se trouve au pied de votre base secrète 10 fois de suite très rapidement).
Ou bien, battre Flonne à la Mastery Cave (niveau Mid-Tier).

Tenue de Laharl

Débloqué en même temps que le magasin de costumes (parlez au Prinny Bikkle qui se trouve au pied de votre base secrète 10 fois de suite très rapidement).
Ou bien, battre Laharl à la Mastery Cave (niveau Veteran).

Tenue d'Etranger

Terminer le Level-X et regarder la séquence de fin.

Tenue Dangerama

Après avoir terminé le jeu, battez Darkdeath dans le prologue.

Tenue de Boogiepop

Terminer l'étage 10F du donjon Dengeki "Boogiepop Phantom".

Tenue de Firo

Battre Firo à l'étage 10F du donjon Dengeki "Baccano!".

Tenue d'Index

Battre Index à l'étage inférieur du donjon Dengeki "A Certain Magic Index".

Tenue de Taiga Aisaka

Battre Taiga Aisaka à l'étage 10F du donjon Dengeki "Toradora!".

Tenue de Celty Sturluson

Battre Celty Sturluson à l'étage 10F du donjon Dengeki "Durarara!!".

Tenue d'Asagi

Battre Asagi dans le mode Nippon Ichi: Netherworld Wars.

Tenue de Kichi

Terminer le donjon Dengeki "Lucky Chance!".

Tenue de Tohru

Terminer le donjon Dengeki "Asura Cryin'".

Tenue de Kino

Terminer le donjon Dengeki "Kino's Journey".

Tenue de Kirino

Terminer le donjon Dengeki "Oreimo".

Tenue de Shana

Terminer le donjon Dengeki "Shana".

Tenue de Silver Crow

Terminer le donjon Dengeki "Accel World".

Tenue de Dokuro

Terminer le donjon Dengeki "Bludgeoning Angel Dokuro".

Tenue de Haruka

Terminer le donjon Dengeki "Haruka Nogizaka's Secret".

Tenue de Horo

Terminer le donjon Dengeki "Spice and Wolf".

Tenue de Momo

Terminer le donjon Dengeki "Ballad of a Shinigami".

Tenue de Yoko

Terminer le donjon Dengeki "Inukami!".

KIT G-DARKDEATH

Pour obtenir la version Giga de l'équipement Darkdeath, vous devez jeter toutes les pièces d'équipement dans une fontaine. Les fontaines apparaissent aléatoirement dans un donjon, le plus souvent à Mid-Tier Hero Mastery Cave. Il faut une fontaine pour chaque pièce d'équipement. Attention, si l'objet ne vous est pas rendu, ne sauvegardez pas !

Bras droit G-Darkdeath

Lancer le bras droit de Darkdeath dans la fontaine.

Bras gauche G-Darkdeath

Lancer le bras gauche de Darkdeath dans la fontaine.

Corps G-Darkdeath

Lancer le corps de Darkdeath dans la fontaine.

Jambe G-Darkdeath

Lancer la jambe de Darkdeath dans la fontaine.

Tête G-Darkdeath

Lancer la tête de Darkdeath dans la fontaine.

TOUTES LES FINS

Note : Il est possible de battre le Last Boss avant la fin du jeu à l'aide d'un coup critique si vos stats sont suffisamment élevées.

Fin 1 (Prologue)

Réussir à battre le Last Boss durant l'introduction.

Fin 2 (Level-1)

Battre B.Maria à la place de Franchoise, puis battre B.Jose.

Fin 3 (Level-1)

Réussir à battre le Last Boss au Level-1.

Fin 4 (Level-2)

Réussir à battre le Last Boss au Level-2.

Fin 5 (Level-3)

Réussir à battre le Last Boss au Level-3.

Fin 6 (Level-4)

Eliminer toutes les unités Cloudie Earl "Love" sans combattre B.Geo.

Fin 7 (Level-4)

Réussir à battre le Last Boss au Level-4.

Fin 8 (Level-5)

Réussir à battre le Last Boss au Level-5.

Fin 9 (Level-6)

Réussir à battre le Last Boss au Level-6.

Fin 10 (Level-7)

Vaincre B.Kyoya et B.Mana au lieu de Desertaurus.

Fin 11 (Level-7)

Réussir à battre le Last Boss au Level-7.

Fin 12 (Level-8)

Battre d'abord B.Noire, puis B.Jean.

Fin 13 (Level-8)

Réussir à battre le Last Boss au Level-8.

Fin 14 (Level-9)

Battre B.Main (attention, cela compte comme une mort !)

Fin 15 (Level-9)

Réussir à battre le Last Boss au Level-9.

Fin 16 (Level-X)

Réussir à battre le Last Boss au Level-X.

Fin 17 (Level-X)

S'enfuir contre le premier Last Boss au Level-X.

Fin 18 (Level-X)

S'enfuir contre le deuxième Last Boss au Level-X.

Zendoku

© Eidos Interactive / Zoonami 2007

NOUVEAUX PERSONNAGES

Boom Boom

Battez-le en mode Quest.

Chips

Battez-le en mode Quest.

Djimhotep

Battez-le en mode Quest.

Hiroshi

Battez-le en mode Quest. Valable uniquement pour les personnahes issus du Hand to Hand Dojo.

Jun-Jie Long

Battez-le en mode Quest.

Kaye-Rah

Battez-le en mode Quest.

Lorraine

Battez-le en mode Quest.

Sando

Battez-le en mode Quest. Valable uniquement pour les personnahes issus du Weapons Dojo.

Suwedi

Battez-le en mode Quest.

Zero Chô Aniki

© GungHo Online Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC SHOTEN

Terminez le jeu une fois en Normal pour débloquer Shoten dans la liste des personnages jouables.

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu deux fois en mode Normal.

SOUND TEST

Terminer le jeu deux fois en mode Normal.

MODE VISUAL

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Visual permettant de visualiser tous les croquis et artworks du jeu. Le contenu de ce mode se débloquera à mesure que vous terminerez le jeu avec tous les personnages.

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

Abin STANKO
Adrien WRUTNIAK
Alan HOUMEAU
Alan ROGIER
Alexis GAUTHIER
Anas LEFRARNI
Anthony CHIAPPERO
Anthony MOLITOR
Aurélien VAUZELLE
Aymeric LIONEL
Bader Lanouar
Bernard OUELLET
Charles CARDON
Christian DUBARRY
Corentin CHAMINAND
Corentin DEVILLECHAISE
Didier TOROSSIAN
Florent LABAU
François DESOUCHES
Frédéric FAU
Gaëtan LAPLEAU
GAILIS GAILIS Johan
Gary LE QUESNAY
Gautier OMONT
George BURTON
George TCHIKAIDZE
Grégoire Lefaivre
Gregory REBAINE
Hugo GRIVEY
Hugo MARCHAND
Jamal ZEMMOU
Jean-Marc WALLIMANN
Jérémy CARRAT
Joffrey BOUCHARD
John DOE
Julien FIE
Julien FOURIER
Julien KEITH
Léonard NEVEU

Loïc POMIER
Marc PELATAN
Maxime ESTNER
Mik DORVIDAL
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas LIEATRD
Nicolas TERREUR
NICOLETTI Sébastien
Philippe SCHREIBER
Pierre MAUGEIN
Pierre-Alexandre TAIX
Quentin FEHRENTZ
Rémi De Oliveira
Rémi LEREKIN
Robin TAHON
Steven HENRI
Thomas MEDER
Thomas VAN MEUTER
Valérie PRECIGOUT
Yannick DAFFAUD
Yannick LE FUR
Yvan le FEVERE de ten HOVE

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE.**
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV*® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV*® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.