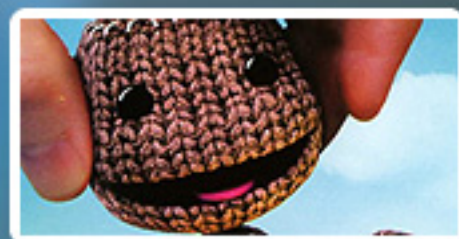




# PSVITA

PlayStation.Vita



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 Vita**. 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

» [Assassin's Creed III : Liberation](#)

### B

» [BlazBlue : Continuum Shift Extend](#)

» [Blazing Souls Accelate](#)

### D

» [Disgaea 3 : Absence of Detention](#)

» [Dynasty Warriors Next](#)

### E

» [Earth Defense Force 2017 Portable](#)

» [Escape Plan](#)

### G

» [Gravity Rush](#)

### L

» [Lego Batman 2 : DC Super Heroes](#)

» [Lego Harry Potter : Années 5 à 7](#)

» [Lego Le Seigneur des Anneaux](#)

» [LittleBigPlanet](#)

### M

» [Michael Jackson : The Experience HD](#)

» [Mortal Kombat](#)

» [MotorStorm RC](#)

### N

» [Ninja Gaiden Sigma 2 Plus](#)

» [Ninja Gaiden Sigma Plus](#)

### P

» [Plantes contre Zombies](#)

» [PlayStation All-Stars Battle Royale](#)

» [Puddle](#)

» [Pure Chess](#)

### R

» [Rayman Origins](#)

» [Retro City Rampage](#)

### S

» [Shinobido 2 : Revenge of Zen](#)

» [Silent Hill : Book of Memories](#)

» [Smart as...](#)

» [Sonic & All Stars Racing Transformed](#)

» [Street Fighter X Tekken](#)

» [Sumioni : Demon Arts](#)

## T

✧ [Treasures of Montezuma Blitz](#)

## U

✧ [Ultimate Marvel vs. Capcom 3](#)

✧ [Uncharted : Golden Abyss](#)

✧ [Unit 13](#)

## V

✧ [Virtua Tennis 4 : World Tour Edition](#)

✧ [Virtue's Last Reward](#)

## W

✧ [WipEout 2048](#)

## Z

✧ [Zone of the Enders HD Collection](#)

# Army Corps of Hell

© Square Enix / Entersphere 2012

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

## CAPES SPÉCIALES & GROUPES DE METAL

Les codes suivants débloquent des capes à équiper pour débloquer les musiques de certains groupes de Metal.

<u>Code</u>	<u>Cape &amp; BGM</u>
G75i8K8a	Gouls Attack!
GUK218Jh	GxSxD
K77w3P5a	KNIGHTS OF ROUND
KB2p3tAs	KING'S-EVIL
RJ53z42i	Rachel Mother Goose
S4R29dIu	Rebel-Survive
U541337k	United

# Assassin's Creed III : Liberation

© Ubisoft / Ubisoft Sofia 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Histoire principale

#### Séquence 1

##### *Juste un mauvais rêve*

Le jeu démarre par une petite séquence d'introduction au gameplay, suivez le poulet pour apprendre à vous déplacer. Après la cinématique, contournez les deux gardes en passant par la gauche puis rendez-vous au checkpoint avant d'atteindre votre mère. Ce n'était en fait pas elle puisque vous rêvez, parfait moyen d'introduire le combat : éliminez les 5 gardes pour conclure ce tutorial.

##### *La Nouvelle-Orléans by night*

Pour commencer la mission, descendez au sol pour interagir avec le pigeonier : votre but est de grimper au sommet du clocher. Pour se faire, suivez le chemin désigné par les orbes lumineuses pour apprendre au passage le fonctionnement du freerun avant d'atteindre le haut de la tour.

##### *Une esclave en péril*

Une fois redescendu, changez-vous en esclave dans le vestiaire puis allez aux portes de la ville et sautez rapidement dans le chariot. Ramassez ensuite une caisse pour passer devant les gardes sans éveiller les soupçons. Après, avancez de groupes en groupes quand les gardes ont le dos tourné pour aller discrètement rejoindre les esclaves du fond. En passant par les hauteurs, atteignez ensuite le point d'observation.

Repérez votre cible grâce à la vision d'aigle (un bâtiment sur la gauche) et rendez-vous y puis tuez les trois gardes qui vous agressent. Vous devrez alors conduire rapidement l'esclave en lieu sûr afin d'avoir une synchronisation complète. Pour y parvenir, éliminez rapidement les deux premiers gardes puis courez jusqu'au troisième (derrière un arbre un peu plus loin) et tuez-le avant de faire un sprint final.

##### *Le refuge*

Vous êtes à présent en apparence dame et votre première tâche consiste à arracher l'avis de recherche collé sur un mur face à votre demeure. Allez ensuite acheter des vêtements de voyages chez le tailleur puis revenez chez vous.

##### *Les affaires commencent*

Toujours en apparence dame, traversez la ville à la rencontre de Gérald dans l'entrepôt. Après la cinématique vous devez suivre Gérald discrètement : ne le perdez pas de vue trop longtemps et s'il se retourne, cachez-vous rapidement. Allez ensuite soudoyer les gardes pour monter sur le bateau puis séduisez le capitaine pour lui subtiliser une lettre vous indiquant l'endroit où se trouvent les marchandises.

##### *Problèmes paternels*

Dans cette mission, vous allez devoir retrouver les cargaisons manquantes, toujours accoutrée en dame. Pour la synchronisation maximale vous devez séduire deux gardes dans la mission, c'est justement ainsi que vous rentrerez dans la première enceinte de bois. Sur le chemin, charmez un autre soldat (qui de plus vous défendra si vous vous faites agresser) puis les caisses sont contre un mur dans la rue. Retournez ensuite voir l'ami de la famille pour lui annoncer avoir retrouvé ses biens.

### ***La clé du problème***

Dans l'entrepôt, montez à l'étage pour retrouver Gérald : votre première tâche consiste à aller acheter le vestiaire désigné sur la carte et de vous y changer en esclave. Allez ensuite au point suivant puis suivez le majordome discrètement. A un moment il donnera une clé à un autre homme, approchez-vous ensuite de ce dernier et suivez les instructions pour la lui subtiliser.

### ***Pour le bien de la colonie***

Votre nouvelle mission est à présent de rentrer dans la demeure du gouverneur sans être repéré, pour la synchronisation maximale, restez en tenue d'esclave. Grimpez alors simplement à l'arbre en face de vous sur votre droite pour passer dans l'enceinte et rentrez par la porte de la cuisine. Allez ensuite jusqu'au bureau du gouverneur qui est situé au bout du couloir de l'étage, pour ne pas être repérée vous devez éliminer un à un les gardes avec vos lames secrètes.

Après la cinématique, débarrassez-vous de tous les gardes pour pouvoir ramasser un mousquet et finir le gouverneur en ayant la synchronisation maximale. Plus qu'à vous enfuir pour conclure la mission, cela peut se faire sans combat en passant par le toit de la maison puis en sautant directement dans la rue d'où vous veniez.

### ***A la taverne***

Pour conclure ce premier chapitre, allez rencontrer Dominguez sur les docks : celui-ci est en fait à la taverne mais l'homme qui vous l'indique ne précise pas vraiment laquelle. Il se tient en fait debout dans la rue, en plein milieu de votre zone de recherche et apparait en bleu quand vous activez la vision d'aigle. Rentrez ensuite chez vous, discutez avec votre père puis ramassez une première page du journal de Jeanne.

## **Séquence 2**

### ***Que les Iwas vous guident...***

Vous voici désormais dans le Bayou à la recherche de la hutte de votre mentor. Commencez par vous diriger dans la zone verte puis avec votre vision d'aigle, repérez le masque sur l'arbre et examinez-le. Passez alors au-dessus de l'eau grâce à l'arbre incliné et faites de même pour le deuxième. Le troisième masque est situé au-dessus du marais, il vous faudra donc monter sur l'arbre incliné d'abord puis l'examiner avant de finir le trajet jusqu'à votre maître.

### ***Le faux Mackandal***

Dès le début de la mission, votre mentor vous remet la sarbacane et vous devez vous entraîner sur deux mannequins. Grimpez ensuite à l'arbre mort juste à côté pour éliminer la cible située sur le balcon puis plongez dans le tas de feuille et visez les deux autres mannequins en restant dedans pour conclure cette petite mission de tutoriel.

### ***A la rencontre des contrebandiers***

Pour mener à bien la nouvelle tâche que vous confie votre maître, vous aller devoir rendre une petite visite aux contrebandiers du Bayou. Sur place vous disposez de trois minutes pour en éliminer trois sans vous faire repérer, servez-vous donc de la sarbacane en restant caché pour le premier, puis grimpez là où se trouve le second. Pour le troisième, restez sur les toits et abattez-le de même d'une fléchette. Une phase de combat s'engage alors, vous devez tuer 4 soldats, la meilleure solution consistant à rester à distance avec votre pistolet et votre sarbacane tandis qu'ils sont



occupés avec vos alliés.

### *Un acolyte fidèle*

Après avoir retrouvé Élise, vous voici prêt pour une petite balade en canoë. Il suffit de suivre la contrebandière et de les écouter parler mais les choses se corsent une fois arrivé sur la terre ferme puisqu'il s'agit d'un combat contre un alligator ! Suivez les indications et tout ira bien puis allez récupérer son oeuf. Pour finir la mission, nettoyez le campement juste à côté en utilisant vos fléchettes et vos talents de combat, enfin ramassez la lettre dans le coffre à l'intérieur du bateau.

### *Le deuxième campement*

Allez parler à Élise pour qu'elle vous explique que sur le deuxième campement se trouvent majoritairement des esclaves recrutés par l'acolyte, ne tuez donc que ce dernier pour la synchronisation maximale. Suivez la piste par les arbres pour le filer discrètement, attendez alors qu'il soit à l'écart pour le tuer d'une fléchette empoisonnée et fouillez le coffre. Retournez ensuite chez les contrebandiers pour terminer la mission.

### *La nuit de la Saint-Jean*

Commencez par vous changer en esclave dans le vestiaire tout proche puis retournez vers Élise. Après la cinématique en canoë, passez par les arbres pour vous infiltrer discrètement sur le site puis redescendez via des rondins puis en plongeant dans un tas de feuilles duquel vous pouvez assassiner le garde en faction avec votre sarbacane. Nouvelles cinématiques puis combat contre des gardes puis contre le faux Mackandal, attention, celui-ci est insensible aux contres donc le combat risque de s'éterniser, à moins que vous n'utilisiez une bombe fumigène ! Avant de repartir, éliminez le mystérieux Citoyen E pour prendre connaissance de faits bien étranges ...

### *Toute la vérité et rien que la vérité*

Allez simplement voir votre mentor pour conclure le chapitre sur une cinématique.

## **Séquence 3**

### *Prélude à la rébellion*

De retour à la Nouvelle-Orléans, 3 ans plus tard, les choses ont bien changé et vous devez enquêter sur le terrain. Sur place, des civils mécontents se font attaquer par des gardes que vous devez mettre hors d'état de nuire uniquement avec vos poings pour obtenir la synchronisation maximale. Allez ensuite retrouver Gérald à l'entrepôt : il vous présentera votre nouvelle base d'où vous pourrez commercer avec vos bateaux et accéder à vos armes et tenues directement.

### *Elégante et mortelle*

Allez rencontrer votre informateur puis suivez-le pour voir un homme travaillant pour votre concurrent déloyal. Rendez-vous ensuite à l'entrepôt de Bouché et servez-vous de votre nouvelle sarbacane-ombrelle pour éliminer le garde en faction. Allez ensuite intimider le négoce puis retournez voir Gérald.

Après la cinématique, allez racheter le magasin désigné afin d'en libérer les esclaves puis rentrez au QG pour repartir de nouveau. Votre nouvelle destination n'est autre que le bayou mais avant de prendre le bateau, changez-vous pour éviter de salir votre belle robe.

### *Disparition d'esclaves*

Après la cinématique d'introduction, allez parler à Élise puis rendez-vous au point indiqué sur la carte. Courrez alors rapidement jusqu'au convoi puis débarrassez-vous de tous les gardes présents sur les lieux. Deux options s'offrent à vous : la sarbacane depuis les arbres surplombant les ennemis ou le combat direct mais dans un cas comme dans



l'autre le combat ne devrait pas trop vous poser de soucis.

### *L'attaque du fort*

Pour entamer l'attaque, éliminez discrètement les quatre gardes, la solution la plus simple étant de les tuer avec la sarbacane ou éventuellement avec vos lames secrètes quand ils vous tournent le dos (observez bien leurs déplacements avant). Rentrez ensuite dans le fort et poursuivez l'officier espagnol, l'échafaudage qu'il emprunte s'effondrant sous vos pieds, grimez sur le bâtiment juste en face pour monter sur le chemin de ronde. Après l'avoir tué, redescendez pour libérer les esclaves qui visiblement n'en sont pas si contents.

### *In Vino Veritas*

Après avoir commencé la mission au QG, suivez Gérald jusqu'au lieu de rassemblement (sans faire monter votre notoriété pour la synchronisation maximale). Parlez alors aux civils de la zone qui sont signalés par une étoile afin que l'affrontement s'engage mais ne vous battez pas et retournez voir votre ami. Après la cinématique, enfillez votre tenue d'assassin puis allez au point suivant et abattez discrètement avec votre sarbacane les gardes qui se tiennent aux environs du chariot.

Emparez-vous à présent du chariot et conduisez-le à travers la ville. Ne vous fiez pas trop aux indications de votre copilote qui dans la panique dit un peu n'importe quoi mais évitez les tonneaux qui jonchent le sol pour conserver l'engin dans un bon état. Finissez la mission en entrant dans le dépôt de vin en feu et en éliminant les 5 gardes qui y retenaient les émeutiers prisonniers.

### *Attirer l'attention d'Ulloa*

Pour commencer, sortez de l'entrepôt et allez aux docks. Votre mission est alors double : tuer les gardes et couper l'ancre. Nagez donc jusqu'au vaisseau, montez à bord et débarrassez-vous des soldats puis allez couper la corde. Pour la synchronisation maximale, éliminez les deux premiers en restant accroché au bord avant de vous en prendre au troisième qui vous tourne le dos. Après la cinématique, un combat s'engage. Une fois les gardes hors-jeu, fuyez le bateau avant que celui-ci n'explose.

### *La fin du gouverneur*

Après avoir lu la lettre du pigeonier, allez parler à Agaté. Rendez-vous sur le lieu de l'embuscade puis les choses se corsent : vous aurez trois minutes pour éliminer discrètement 5 gardes (avec la sarbacane donc). Sabotez après les trois châteaux d'eau pour bloquer l'accès à la place, profitez de ce moment pour vous changer trois fois si vous souhaitez la synchronisation maximale. Enfin, allez chercher le baril d'explosif pour le poser dans la zone adéquate et ainsi parfaire votre plan.

Maintenant il faut que le convoi aille tomber directement dans votre piège ! Pour cela, détruisez rapidement les châteaux d'eaux successifs afin d'empêcher le carrosse de changer de direction. Revenez ensuite, sur la place, tirez dans le baril de poudre pour tuer une bonne partie de la troupe mais finissez les survivants en combat rapproché, attention ceux-ci sont assez coriaces. Il ne vous restera alors plus qu'à conclure le chapitre en retournant voir Agaté.

## **Séquence 4**

### *Cap au sud*

Après toutes ces péripéties, rentrez chez vous puis allez dans votre bureau au deuxième étage de la demeure. Un mini-jeu demande alors de révéler une carte en observant à la lumière une lettre, cela vous amènera ensuite à vous rendre sur les docks où vous retrouverez Gérald. Entrez alors dans l'enceinte sans vous faire repérer puis fondez-vous dans un groupe d'esclaves pour conclure la mission.

### *Une nouvelle vie*

Directement après la première mission de la séquence, vous voici au Mexique ! Une fois passée cinématique, parlez aux différents esclaves en présence afin d'en savoir plus sur cette communauté aux allures de secte. Il y en a cinq en tout, répartis sur l'ensemble de la zone, l'occasion de la visiter un peu.

### **Recherche d'outils**

Toujours au Mexique, votre première tâche consistera à récupérer des ceintures sur les gardes : assassinez discrètement ceux qui patrouillent et fouillez-les pour en récupérer deux. Allez ensuite voler le cuisinier puis le coffre à côté pour récupérer deux couteaux.

Partez vers la pyramide pour y trouver des planches puis de l'autre côté de celle-ci, récupérez un tonneau de poudre, posez-le plus loin et assommez un garde pour lui voler son mousquet. Tirez alors dans le baril et profitez de l'absence du forgeron qui se rend sur place pour utiliser son établi et fabriquer vos lames secrètes.

### **L'agent de la Compagnie**

Pour découvrir les plus sombres secrets de la colonie, suivez Ferrer et le contremaître en passant dans les groupes d'esclaves, les toits mais aussi les bottes de foin, les gardes sont assez suspicieux tout de même. Après la cinématique, assassinez rapidement les gardes qui agressent un esclave avant que celui-ci ne perde trop de vie. Tuez ensuite l'homme au fouet pour lui voler son arme, elle vous sera utile dans le combat qui suit car elle peut vous servir à attirer vers vous les ennemis pour les tuer en un coup.

### **Sur la piste de la vérité**

Parlez à l'esclave que vous venez de sauver, celui-ci vous met sur la piste de votre mère et vous devez la chercher sans attendre ! Activez votre vision d'aigle à partir de la grosse maison pour suivre des traces de pas violettes mais c'est une fausse piste, orientez-vous plutôt sur les bleues qui montent par le petit chemin à commencer par un premier indice à analyser près d'un cabanon puis un second devant une maison plus haut et enfin un troisième qui est une page de journal à " scanner ".

### **Le secret du cénote**

Pour la dernière mémoire de cette séquence au Mexique, vous allez pouvoir explorer des grottes mais pour y accéder, atteignez la falaise puis plongez dans l'eau et passez par la galerie immergée. Marchez ensuite dans les couloirs puis descendez dans un puits et continuez toujours le chemin. A un moment, vous vous accrocherez à des branches pour franchir un précipice puis vous devrez plonger à nouveau sous l'eau pour franchir un obstacle par le dessous.

Pour franchir les trous suivants, mettez à parti votre nouveau fouet et tel Indiana Jones, bondissez et agrippez-vous au plafond pour retomber tout en douceur. Après une petite glissade vous arriverez dans une immense salle assez étrange : passez sous l'eau puis agrippez-vous au monolithe proche du point de passage pour continuer à explorer cette mystérieuse caverne.

Un mini-jeu d'adresse s'offre alors à vous : vous devez incliner la console pour faire parcourir à une boule un labyrinthe circulaire. Attention, la physique étant relativement imprécise, faites de tous petits mouvements au risque de déstabiliser l'objet, la limite de 2 minutes pour la synchronisation maximale est de toute façon largement suffisante. Une fois fini, redescendez prendre l'artefact puis battez-vous avec les gardes et De Ferrer. Pour conclure la mission, fuyez à travers les mines et évitez les rochers qui vous tombent dessus.

## **Séquence 5**

### **Le retour de la fille prodigue**

Après avoir bien discuté avec Gérald, sortez pour aller chercher le recruteur dans les rues de la Nouvelle-Orléans. Passez en vision d'aigle pour le repérer : celui-ci est à peu près au milieu de la zone verte. Suivez-les ensuite jusqu'à ce qu'il rencontre deux gardes et vous repère : pourchassez-le à travers la ville sans vous soucier des soldats mais celui-ci

réussit à vous échapper en rentrant dans une caserne.

### *La caserne en ruine*

A nouveau votre but va être de repérer le recruteur sans vous faire repérer cette fois car la caserne est une zone interdite. Rentrez dans l'enceinte en passant tout à gauche puis localisez le recruteur dans la grande cour. Pour la synchronisation maximale, tuez un garde sur un toit, prenez lui son mousquet et tirez dans le baril quand la cible passe à côté. Redescendez ensuite pour fouiller son cadavre puis enfuyez-vous.

### *La puissance du vaudou*

Activez votre vision d'aigle pour suivre les traces de pas et retrouver Agaté un peu plus loin dans le bayou. Rendez-vous ensuite au point de passage suivant dans un arbre afin d'espionner les soldats puis abattez-en un premier avec votre sarbacane. Continuez dans les arbres puis éliminez-en un second. Faites de même une troisième fois pour conclure la mission.

### *Le phare*

Votre nouvelle mission est maintenant de saboter un phare pour dérouter un navire : rendez-vous sur celui-ci sans vous faire repérer pour la synchronisation maximale (la solution la plus simple étant de passer par l'eau puis d'éviter le garde en patrouille sur le phare). Une fois en haut, interagissez juste avec l'objet pour conclure la mission.

### *Vol de marchandises volées*

Dernière mémoire de cette séquence avec un nom plutôt redondant mais assez explicite. Cela commence tout de suite par un combat contre quelques gardes puis vous devrez conduire les contrebandiers jusqu'à la rivière en vous battant contre les soldats qui s'interposent. Ouvrez une lettre et faites le mini-jeu pour finir la mission.

## **Séquence 6**

### *Retournez au Mexique*

Ce retour au Mexique commence par une nouvelle rencontre avec votre mère puis vous devrez aller récupérer la deuxième moitié du fragment récupéré dans la séquence 4. Commencez par aller au canoë et naviguer sur le fleuve souterrain en évitant de trop vous cogner dans les piliers. Dirigez-vous ensuite vers le point de passage : il se situe à l'intérieur d'une colonne vide que vous devez escalader. Plongez ensuite sous l'eau pour parcourir les galeries sous-marines jusqu'au point suivant.

Vous voici donc à présent dans une salle avec de grands piliers : grimpez-y en passant par toutes les poutres qui sortent des parois puis entrez dans la bouche de la bête. Une énigme fort simple commence alors : poussez le bloc du milieu-haut vers la gauche puis celui du centre vers le haut et ce sera réussi. Après la cinématique, la séquence est déjà finie et vous rentrerez à la Nouvelle-Orléans.

## **Séquence 7**

### *Un service urgent*

Après un petit détour par votre demeure, une nouvelle mission vous attend : commencez par aller retrouver l'esclave George qui est mentionné sur votre carte. Conduisez-le alors aux portes de la ville en éliminant les gardes qui tentent de vous en empêcher.

### *Des provisions pour la révolution*

Faites un petit détour par le vestiaire afin d'enfiler une tenue plus adéquate aux marais puis filez vers le bayou pour y retrouver George. Votre tâche consistera à protéger le radeau de provisions jusqu'à ce qu'il arrive à bon port, de nombreuses contraintes supplémentaires se rajoutant pour la synchronisation maximale, veillez surtout à ne pas trop vous éterniser sur les combat et à éliminer rapidement les gardes avant de passer aux ennemis suivants (quitte à ne pas tuer tout le monde).

### *La dernière danse*

De retour à la Nouvelle-Orléans, allez parler à Gérald pour préparer la soirée au bal. Sur place, interagissez avec les différentes personnes pour discuter avec elles. Localisez ensuite Vasquèz avec votre vision d'aigle puis allez lui parler également pour initier une danse avec lui. Après cela, séduisez-le pour l'emmener dans la zone reculée mentionnée sur la carte et assassinez-le. Enfin, quittez le bal pour terminer la séquence.

## **Séquence 8**

### *Des nouvelles du nord*

Après tant d'attente, voici donc la fameuse séquence de rencontre avec l'homologue console de salon d'Aveline. Dans ce nouvel environnement, allez voir Connor puis foncez pour intercepter la sentinelle qui s'enfuit (quand vous êtes tout près de lui plaquez-le au sol). Escaladez ensuite la cascade gelée puis allez jusqu'au pont en vous débarrassant des soldats trop agressifs. Traversez le vide et aidez Connor à faire de même en poussant la planche.

Continuez toujours de progresser en éliminant vos adversaires puis faites un peu d'acrobaties dans les arbres enneigés pour atteindre le fort. Toujours en suivant les points de passages, entrez dans la tour de guet. Un combat difficile s'engage alors contre Davidson puis vous devrez vous échapper en moins d'une minute de la tour pour le poursuivre et finir cet aparté newyorkais.

## **Séquence 9**

### *La fin des faux-semblants*

A l'approche de la fin de l'aventure, les révélations s'enchaînent ! Dès que vous ressortez de la maison, laissez-vous faire pour voir la suite ou tenez une minute face aux gardes en vous servant des bombes fumigènes pour avoir la synchronisation maximale.

### *Confronter Agaté*

Il est désormais temps d'affronter votre mentor mais la principale difficulté n'est pas sa résistance au combat mais le fait qu'il envoie des fantômes de personnes assassinées plus tôt dans le jeu. Pour simplifier le combat face aux faux Manckadal, grimpez sur l'arbre proche et pendez-les avec votre fouet. Montez ensuite sur la cabane d'Agaté pour vous battre contre De Ferrer puis Vasquèz et enfin Davidson. Finissez la mémoire en montant tout en haut de l'arbre pour rejoindre Agaté.

### *Réconciliation*

Après les crédits et le citoyen E, le jeu n'est pas terminé ! Une dernière mémoire vous demande de vaincre 9 gardes (pour ne pas vous faire toucher utilisez les fumigènes comme d'habitude). Les gardes arrivant en petits groupes vous pouvez également en abattre un premier avec le pistolet puis les suivants à l'aide du fouet. Monter enfin sur le balcon pour assassiner votre cible et voir le dénouement final du jeu.

## **Missions secondaires**

## Citoyens E

Il y a dans le jeu 6 citoyens E, en les tuant tous vous débloquent la " vraie " fin d'Assassin's Creed Liberation qui est constituée de cinématiques vous donnant plus d'informations. Deux d'entre eux sont immanquables car liés à la progression principale, les autres sont répartis sur la carte et se débloquent au fil de votre avancée dans le jeu. Notez qu'il existe un bug qui vous fera parfois rencontrer deux fois le même citoyen E dans un endroit, comme il n'en existe de toute façon que six, cela signifie qu'un autre emplacement sera " vide ".

Au nord-ouest de la Nouvelle-Orléans, ce citoyen E se promène dans la zone mais vous pouvez le repérer en passant en vision d'aigle.

Tout en haut de la tour de la grande église au centre de la Nouvelle-Orléans.

Dans la coque du bateau situé à l'est du bayou.

Au Mexique, en haut de la pyramide.

## Equipage du navire

Il y a 3 mission "équipage du navire " toutes sont à la Nouvelle-Orléans et sont localisées sur la carte. En les terminant, vous débloquent le trophée " Pirates ".

### *Le canon*

Ouvrez la lettre pour prendre connaissance de votre mission : infiltrer discrètement la caserne pour y voler les plans d'un canon. Pour y parvenir, passez par le chemin de ronde, exactement comme dans une mission de la quête principale. Ramassez alors le contenu du coffre et c'est déjà fini.

### *Mistress and Commander*

Retrouvez sur les quais le pauvre commandant que vous connaissez déjà bien : pour l'aider, vous devez rosser le négociant et lui voler le titre de propriété du bateau. Allez donc à sa rencontre, frappez-le (avec les poings, pas avec une arme !) et retournez voir Dominguez pour conclure la mission.

### *Devant le mât*

Une mission différente de l'ordinaire pour cette fois puisqu'il s'agit d'une course contre la montre face à un marin. Vous avez une minute pour franchir les 11 points de passages dans une course se déroulant principalement sur les toits, pas de conseils particuliers si ce n'est d'éviter de tomber et de tuer le garde au pistolet pour éviter qu'il ne vous gêne.

## Concurrents

Il y a 7 missions concurrents dans le jeu dont une dans le bayou et les autres dans la ville, toutes sont indiquées sur la map. Les finir toutes vous donnera le trophée " Femme d'affaires " mais fera surtout baisser les prix d'à peu près tout ce qu'il est possible d'acheter dans le jeu et de débloquent les magasins associés.

### *Les textiles de M. Chapperon*

Pour cette mission, vous avez trois minutes pour localiser votre concurrent qui se promène dans une large zone signalée sur votre carte : utilisez votre vision d'aigle, celui-ci est en rouge comme les ennemis. Dès que vous le voyez, tuez-le et fouillez son cadavre pour récupérer une lettre à décoder à la lumière.

### *Les marchands de M. Ratel*

Dans cette mission concurrent, la discrétion est de mise puisque votre cible est dans une zone interdite au sud de la

ville. Plusieurs pistes s'offrent à vous mais la plus simple est encore de se positionner sur le toit et de tirer une flèche empoisonnée avec la sarbacane.

### ***Les armes de M. de Chevallier***

De même que pour la précédente, vous devez approcher discrètement la cible en mouvement et la tuer sans vous faire repérer. Veillez notamment à attendre qu'elle soit dans un lieu isolé et que les gardes s'éloignent afin de pouvoir fouiller son corps sans attirer l'attention. Pour vous faciliter la tâche, utilisez bien sûr la sarbacane en restant à distance.

### ***Les navires de M. Salmon***

Encore un marchand peu scrupuleux à éliminer : celui-ci est à tuer discrètement également mais il a la particularité d'être plutôt bien entouré. Pour vous en débarrasser comme toujours, rien ne vaut une bonne petite fléchette empoisonnée depuis les toits, attention quand même à faire ça dans une ruelle déserte ou vous risquez de devoir attendre que tous les gardes s'en aillent avant de le fouiller.

### ***Le port de M. de Vandal***

Pour entamer la mission, foncez au point indiqué en vert sur votre carte, la limite d'une minute trente est large mais ne traînez pas en vous battant avec des gardes. Sur place, affrontez les ennemis en restant à proximité du bateau, vous pouvez tuer votre cible directement avec le pistolet ou attendre qu'elle vous rejoigne pour l'éliminer au corps à corps.

### ***Les matériaux de M. Marcantell***

Cette mission a pour but d'éliminer un rival dans la plantation située à l'extérieure de la ville. Le nombre d'ennemi dans la zone risque fort de vous compliquer la tâche pour la fouille, à moins de prendre la dame pour séduire la cible et l'emmener dans un endroit plus discret comme vous l'avez déjà fait dans l'histoire principale.

### ***Les détournements de M. Reynaud***

L'unique mission concurrent du bayou n'est pas plus originale que les autres : il s'agit encore une fois de localiser une cible et de l'abattre. Cette fois ci, l'homme est accompagné d'un paquet de gardes du corps mais la discrétion n'étant pas obligatoire cela revient à un simple combat.

## **Libération d'esclaves**

Il y a 3 missions "libération d'esclaves" : deux sont à la Nouvelle-Orléans et la troisième dans le bayou. En les terminant, vous débloquent le trophée " Libération".

### ***Une famille divisée***

Commencez par aller au point mentionné sur votre carte pour y voir l'esclave en mauvaise posture : tuez les gardes qui l'escortent puis revenez vers votre demeure. Sur le chemin, évitez les affrontements car votre protégé ne doit pas mourir.

### ***Possessions terrestres***

Dans un premier temps suivez l'homme puis allez tout seul dans l'endroit signalé par un marqueur vert sans vous faire repérer. Pour cela passez par les toits en prenant soin d'éliminer les gardes ou d'attendre qu'ils vous tournent le dos. Fouillez le coffre puis faites le trajet en sens inverse pour rendre à votre allié ce qui lui appartient.

### ***Une nouvelle recrue***

Pour cette dernière mission de libération d'esclave, vous devez rejoindre rapidement la femme de l'homme que vous avez déjà rencontré précédemment. Sur place, celle-ci risque de s'enfuir en courant pour une mystérieuse raison, vous

n'avez donc que quelques instants pour tuer les gardes avant de la poursuivre et de la plaquer au sol pour réussir la mission.

## Fièvre des marais

Il y a 10 missions de fièvre des marais mais celles-ci sont assez différentes des autres missions secondaires dans la mesure où à part pour la première, il faut récupérer dans le bayou des champignons avant de les " appliquer " aux malades qui sont eux aussi disséminés dans la zone.

### *La fièvre des marais*

Cette mission sert d'introduction au fonctionnement des autres, elle est nécessaire pour pouvoir trouver après les champignons et les malades. Après avoir parlé au hougan, allez donc chercher les trois champignons localisés sur votre carte puis revenez le voir rapidement. Vous devez maintenant neutraliser les malades afin de leur administrer le remède : frappez-les avec vos poings pour ne pas les tuer !

### *Carte des malades*

Une fois que vous complétez la mission d'introduction " fièvre des marais " et récolté des champignons (voir la partie sur les objets à collecter de cette solution), vous pouvez trouver les malades pour leur appliquer le remède. N'oubliez pas qu'il faut juste les neutraliser avec les poings, pas les tuer ! Ceux-ci sont tout de même assez simples à repérer vu leur étrange comportement mais au pire passez en vision d'aigle : ils sont en rouge comme les autres ennemis.

## Objets à collecter

## Statuettes Mayas

Toutes les statuettes Mayas sont bien sûr situées au Mexique, il y en a 8 dans la zone principale et deux autres sont trouvable uniquement en mission (que vous pouvez rejouer depuis le menu ADN). Les récupérer toutes vous offre le trophée " Collectionneuses de statuettes ".

### Carte des statuettes (Mexique)

Séquence 4 Mémoire 6 (Le secret du cénote) : dans la grande salle avec l'énigme, sous l'eau

Séquence 6 Mémoire 1 (Retournez au Mexique) : après le canoë, suivez le chemin à gauche avant de grimper sur le pilier

## Champignons

Ramasser tous les champignons vous permet de remplir les missions " fièvre des marais " mais également de débloquent le trophée " Reine Champignon ". Notez que vous devez réaliser la première mission Fièvre des marais avant de les récupérer.

### Carte des champignons (Bayou)

Les champignons sont toujours sur des arbres donc en hauteur : passez en vision d'aigle et regardez autour de vous quand vous êtes à proximité. Dès que vous voyez l'icône de sauvegarde, le champignon s'affiche sur votre map et vous permet d'affiner vos recherches.

## Oeufs d'alligators

Ramasser tous les champignons vous permet de débloquent le trophée " Chasse aux oeufs ". Notez que le premier se récupère dans l'histoire principale



## **Carte des oeufs (Bayou)**

Pour approcher des oeufs, vous devez tuer les alligators qui sont à côté. Pour cela, vous pouvez les attaquer par surprise ou bien face à eux, dans le second cas une unique QTE vous demande d'être très rapide et d'appuyer sur la bonne touche pour tuer l'alligator en un coup.

## **Pages du journal**

Ramasser toutes les pages du journal vous permet de lire l'histoire de votre mère et de débloquent le trophée " Journaliste ". Il y en a 30 en tout : la première page se trouve dans l'histoire et les autres sont cachées un peu partout dans la Nouvelle-Orléans, le bayou et au Mexique.

### **Carte des pages du journal (Nouvelle-Orléans)**

### **Carte des pages du journal (Bayou)**

### **Carte des pages du journal (Mexique)**

## **Objets spécifiques aux apparences**

Dans Assassin's Creed Liberation, les tenues d'Aveline font partie intégrante du gameplay mais également des objets à chercher : avec chaque tenue vous pourrez obtenir 10 objets spécifiques et chacun s'obtient différemment. Obtenir tous les objets associés à une apparence permet également de débloquent gratuitement une nouvelle tenue pour Aveline.

### ***Pièces étrangères (Assassine)***

En tenue d'assassin, trouvez les bandits et assassinez-les pour fouillez leurs cadavres et obtenir des pièces étrangères. Il y en a 7 dans la Nouvelle-Orléans et 3 dans le bayou. Quand vous êtes proche, activez la vision d'aigle car les personnes à tuer sont indiquées en rouge et notez que cela ne fait pas monter votre notoriété.

### **Carte des pièces étrangères (Nouvelle-Orléans)**

### **Carte des pièces étrangères (Bayou)**

### ***Poupées vaudoues (Voleuse)***

Avec l'esclave, cherchez les hougans et fouillez leurs poches pour récupérer les poupées vaudoues. Il y en a 5 dans le bayou et 5 dans la Nouvelle-Orléans.

### **Carte des poupées vaudoues (Nouvelle-Orléans)**

### **Carte des poupées vaudoues (Bayou)**

### ***Pierres précieuses (Dame)***

En robe de dame, cherchez des personnages et séduisez-les pour obtenir d'eux des pierres précieuses. Tous sont situés dans la Nouvelle-Orléans étant donné que la dame ne peut rester qu'en ville.

### **Carte des pierres précieuses (Nouvelle-Orléans)**

# BlazBlue : Continuum Shift Extend

© PQube / Arc System Works 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## PLUS DE NARRATEURS

### Noel (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Noel.

### Ragna (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Ragna.

### Tsubaki (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Tsubaki.

## REVOIR LES CRÉDITS ET LES VIDÉOS DE FIN

Une fois le mode Arcade terminé, les Crédits de fin de jeu se débloquent dans la galerie et peuvent être visionnés à tout moment. Même chose pour les vidéos de fin des personnages.

## PERSONNAGES UNLIMITED

<b>Arakune</b>	Avoir un profil de niveau 10.
<b>Bang</b>	Avoir un profil de niveau 9.
<b>Carl</b>	Avoir un profil de niveau 6.
<b>Hakumen</b>	Avoir un profil de niveau 12.
<b>Hazama</b>	Avoir un profil de niveau 12.
<b>Jin</b>	Avoir un profil de niveau 10.
<b>Lambda</b>	Avoir un profil de niveau 7.
<b>Litchi</b>	Avoir un profil de niveau 9.
<b>Makoto</b>	Avoir un profil de niveau 9.
<b>Mu</b>	Avoir un profil de niveau 12.
<b>Noel</b>	Avoir un profil de niveau 10.
<b>Platinum</b>	Avoir un profil de niveau 9.
<b>Rachel</b>	Avoir un profil de niveau 10.
<b>Ragna</b>	Avoir un profil de niveau 12.
<b>Relius</b>	Avoir un profil de niveau 9.
<b>Tager</b>	Avoir un profil de niveau 10.
<b>Taokaka</b>	Avoir un profil de niveau 6.
<b>Tsubaki</b>	Avoir un profil de niveau 7.

**Valkenhayn** Avoir un profil de niveau 9.

# Blazing Souls Accelate

© Idea Factory 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## 📌 TOUTES LES FINS

### Mauvaise fin

Pour débloquer la mauvaise fin, il faut atteindre la route 5 et affronter Mother Genome avant d'avoir parlé à Jadore.

### Fin basique

Pour débloquer la fin normale, il y a deux solutions :

- Affronter Mother Genome après avoir parlé à Jadore.
- Affronter Edward après avoir combattu tout les génomes humains.

### Fin parfaite

Pour débloquer la véritable fin, il faut effectuer tous les objectifs du jeu avant d'affronter Edward, c'est-à-dire :

- Activer tous les drapeaux.
- Recruter tous les personnages.
- Terminer l'Abyssal Gate.

Après tout ça, il n'y a plus qu'à terminer le combat contre Edward et ceux qui s'ensuivent.

## 📌 DÉBLOQUER LES PERSONNAGES DE SPECTRAL SOULS

Après avoir rencontré Aria, vous pouvez débloquer Hiro, Rose et Yunellia de Spectral Souls en terminant l'ancienne route 4.

# Disgaea 3 : Absence of Detention

© NIS America / Nippon Ichi Software 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## CLASSES SPÉCIALES

### Archer (femme)

Guerrier au niveau 15 (femme) et soigneur au niveau 15 (femme).

### Archer (homme)

Guerrier au niveau 15 (homme) et soigneur au niveau 15 (homme).

### Ninja (femme)

Moine au niveau 30 (femme) et Magicien au niveau 30 (femme).

### Ninja (homme)

Moine au niveau 30 (homme) et Magicien au niveau 30 (homme).

### Samouraï (femme)

Guerrier au niveau 35 (femme) et Archer au niveau 35 (femme).

### Samouraï (homme)

Guerrier au niveau 35 (homme) et Archer au niveau 35 (homme).

### Cheerleader

Géomancien et soigneur au niveau 25.

### Géomancien

Moine au niveau 20 et soigneur au niveau 20.

### Gunner (féminin)

Voleur au niveau 15 (féminin) et mage au niveau 15 (féminin).

### Gunner (masculin)

Voleur au niveau 15 (féminin) et mage au niveau 15 (masculin).

### Chevalier lourd

Guerrier au niveau 15 (masculin) et moine au niveau 15 (masculin).

## Paladin

Guerrier au niveau 25 et magicien au niveau 25.

## Héros masqué

Voleur au niveau 45 et gunner au niveau 45.

## Dresseuse de monstres

Guerrier au niveau 15 (féminin) et moine au niveau 15 (féminin).

## Shaman

Géomancien au niveau 25 et magicien au niveau 25.

## Brute Warrior

Dresseuse de Monstre niveau 40 et chevalier lourd niveau 40.

## Magic Knight

Guerrier niveau 25 (Masculin/Féminin) et magicien niveau 25 (Masculin/Féminin).

## Majin

Terminer le jeu et recommencer un nouveau cycle. Il pourra être débloqué après le premier tutoriel.

## PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir terminé le jeu au moins une fois pour débloquer ces nouveaux personnages.

## Master Big Star

Terminez la Map Extra 1

## Salvatore

Terminez la Map Extra 2

## Prism Red

Terminez la Map Extra 3

## Asagi

Terminez la Map Extra 4

## Marona

Terminez la Map Extra 5

### Axel

Terminez la Map Extra 6

### Etna

Terminez la Map Extra 7

### Flonne

Terminez la Map Extra 7

### Laharl

Terminez la Map Extra 7

## TOUTES LES FINS

### Almaz

Passez le niveau 8-4 avec Almaz uniquement ainsi que la bataille suivante.

### Fin normale

Ne remplissez aucune des conditions requises pour obtenir les autres fins.

### Human World

Tuez plus de 99 alliés et terminez deux niveaux alternatifs avant le niveau 7-6.

### Laharl

Allez dans la Homeroom, demandez de voir une nouvelle fin et terminez le niveau.

### Mao's Ambition

Terminez le niveau 1-9 sur un cycle de rang 2 ou supérieur avant le niveau 4-4.

### Raspberyl : fin 1

Perdez contre Raspberyl au niveau 1-5.

### Raspberyl : fin 2

Perdez contre Raspberyl au niveau 2-1.

### Super Hero

Utilisez Mao au niveau 500 ou plus pour vaincre le boss de fin.



## BUG DES CHAMPIGNONS DU CHAPITRE 7

Dans le niveau Mangeurs de corps du chapitre 7, vous serez opposé à 9 champignons sur une zone profitant du bonus mirifique d'EXP+100% disposés dans un carré de trois cases sur trois, après l'avoir terminé au moins une fois. Allez dans le Homeroom de la Salle de classe et sélectionnez 3 fois de suite "ennemis plus forts" pour que vos adversaires passent au level 99... ce qui équivaldra pour le jeu à un niveau 300 vaincu ! Un expert au poing pourra aussi faire un malheur puisque passé le 4ème niveau de classe, vous aurez accès à la compétence spéciale "Big bang" qui est une attaque de 3x3 ! Idéal donc dans ce cas de figure... Pour monter vos classes facilement, choisissez la méthode du club "Membres d'honneur" pour faire profiter à vos voisins d'un bonus de 10% de l'xp obtenue !

## LES CAMEOS

### Aramis

Complétez le Class World Command Attack avec moins de 100 commandes.

### Asagi

Terminer l'extra map 4.

### Axel

Terminer l'extra map 6.

### Laharl, Etna et Flonne

Terminer l'extra map 7.

### Marona

Terminer l'extra map 5.

### Master Big Star

Terminer l'extra map 1.

### Pleinair

En mode Survival, obtenir 7 Level Spheres pour le personnage mascotte.

### Prism Red

Terminer l'extra map 3.

### Salvatore

Terminer l'extra map 2.

## DÉBLOQUER HERO PRINNY ET MID-BOSS

Terminez la mission "First love!? Legend of the Super Delinquent" et sauvegardez après les crédits de fin de jeu.

# Dynasty Warriors Next

© Tecmo Koei 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## RÉCOMPENSES DU MODE GALA

### Hex Mare

Terminer le défi Steeplechase du mode Gala.

### Musou Armor

Terminer le défi Marksman du mode Gala.

### Way of Musou

Terminer le défi Calligraphy du mode Gala.

### Wind Scroll

Terminer le défi Bastion du mode Gala.

## DIFFICULTÉ CHAOS

Atteindre le rang 19 pour débloquer la difficulté Chaos.

# Earth Defense Force 2017 Portable

© D3 Publisher / Sandlot 2013

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

## PALE WING

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec Storm 1 pour débloquer Pale Wing dans le menu des armes.

# Escape Plan

© Sony / Fun Bits 2012

+ D'INFOS

FORUM

## LE TROPHÉE "ECHAPÉE BELLE"

Le trophée "Echapée Belle" qui nécessite de finir le jeu en mode défi sans mourir plus de 20 fois est certainement le plus difficile à obtenir car les pièges sont nombreux au fil de la centaine de niveaux. Il existe pourtant une technique très simple : à chaque mort il suffit de relancer le niveau. Pour cela, soyez prêt à appuyer sur Start dès que vous vous sentez mal parti, voire même quand vous êtes déjà mort (l'icône du personnage tachée de noir). Ainsi la mort ne sera pas comptabilisée et vous pourrez progresser tranquillement jusqu'à la réussite.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Section 1 : Prison

##### *Sortie côté cour*

Ce premier niveau est le plus simple : faites simplement avancer Lil vers la porte et remontez celle-ci en utilisant votre doigt.

##### *Stoppe ou crève*

Avancez vers la plaque de pression et marquez une pause en tapotant sur Lil. Dès que la plateforme est complètement avancée, bougez Lil sans perdre un instant vers la sortie du niveau.

##### *Les petites choses*

La seule difficulté de cette salle est la brique qui se situe au milieu du chemin : poussez la simplement en utilisant le pavé tactile arrière et continuez votre chemin jusqu'à la porte de sortie.

##### *Pousse-pousse*

Pour pouvoir passer tranquillement, enlevez la brique du passage en tapotant derrière et poussez le lit vers le fond de la salle.

##### *Verso*

Traversez la salle en vous créant un chemin avec les poutres qu'il est possible de pousser en tapant sur la pavé tactile arrière.

##### *Comblér le vide*

Pour passer cette salle vous allez devoir utiliser la plateforme rétractable du centre : attention celle-ci se refermera au bout de quelques instants, vous allez donc devoir passer rapidement pour ne pas tomber dans le vide.

### ***Survol***

Cette salle est la première à introduire le principe de la machine à café : tapez dessus et Lil pourra courir très vite quand vous le " pincerez " (un doigt à l'avant, un autre à l'arrière), utilisez ceci pour éviter la tapette à mouche qui s'abattra sur vous.

### ***A petit feu***

Pour traverser cette salle vous devez pousser Laarg qui se trouve dans une cage mais attention, le tapis roulant l'emmènera vers un broyeur. Pour l'éviter, utilisez le levier avec Lil avant de pousser la cage.

### ***En pincée***

Commencez par vous abreuver à la machine à café puis positionnez-vous sur la plaque de pression. Pincez Lil pour aller jusqu'à la plateforme centrale puis une seconde fois pour finir le niveau.

### ***Moyen du bord***

Encore une fois le boost offert par le café vous sera précieux : attendez le bon moment pour vous élancer en pinçant Lil deux fois de suite quand les plateformes seront à l'horizontale.

## **Section 2 : prison**

### ***Merci de rester assis***

L'un des niveaux les plus faciles du jeu : pousser simplement les obstacles pour que le tapis roulant puisse emmener Laarg.

### ***La ligne grise***

Commencez par faire tomber la cage de Laarg sur le premier plan puis faites-le avancer vers la gauche. Au bon moment, abaissez la trappe pour éviter qu'il ne s'électrocute.

### ***La flèche à qui ?***

Commencez par attirer le petit être vers l'électricité en tapotant le pavé tactile, attention à ne pas le faire s'approcher trop près de Laarg sinon il le tuera. Ensuite traversez cette salle comme la précédente, c'est-à-dire en abaissant les trappes.

### ***A travers bois***

Pour la première fois vous allez pouvoir contrôler Lil et Laarg en alternance mais c'est Laarg qui vous sera le plus utile pour ce niveau : positionnez -le au-dessus des planches de bois et effectuez un mouvement de haut en bas pour le faire traverser le plancher. Ensuite dirigez-vous vers le mur de planches de droite et défoncez-le avec Laarg, ce qui libèrera aussi le chemin pour Lil.

### ***Faire son lit***

Pour traverser cette salle vous allez encore devoir casser le plancher avec Laarg mais il y a une différence : il s'écrasera au sol contrairement au niveau précédent. Pour y remédier faites tomber le lit situé à l'arrière-plan. Sélectionnez ensuite Lil et passez par le trou nouvellement formé (il ne meurt pas grâce à la réception sur le matelas). Finissez le niveau en

passant par la porte déjà ouverte.

### ***Grand ventilateur***

Pour passer ce niveau il faut simplement ouvrir la porte en utilisant le ventilateur : faites-le tourner en décrivant des cercles sur l'écran tactile puis avancez avec les deux compères pour conclure le niveau.

### ***Crevé***

Dans ce niveau la seule difficulté est la fumée mortelle mais vous pouvez boucher le tuyau en maintenant un doigt dessus. Servez-vous de votre autre main pour faire avancer Lil et Laarg pendant ce temps.

### ***Passer au-dessus***

Exactement comme dans le niveau précédent vous devez colmater la fuite pour passer sans risque, à la différence qu'il y en a maintenant deux ! Maintenez donc vos deux doigts appuyés sur les trous et faites avancer les personnages en même temps, tout en prenant soin de ne pas bouger la caméra (vos doigts ne seraient alors plus en face des fuites). Vous pouvez ensuite faire monter l'ascenseur pour arriver à la porte de sortie du niveau.

### ***Une seule issue***

Ce dernier niveau de la prison est assez ardu : pour commencer, utilisez la machine à café avec Lil puis dès que vous êtes prêt, faites tomber successivement les trois barils en utilisant l'écran tactile. Ceux-ci ne restant que quelques instants vous allez devoir pincer rapidement deux fois Lil pour le faire traverser jusqu'à l'autre plateforme.

Une fois là-bas, utilisez l'interrupteur : cela ouvrira la trappe pour Laarg qui pourra alors traverser le plancher en sautant dessus tandis que Lil passera par la porte située à sa droite.

## **Section 1 : Usine**

### ***Gonflé à bloc***

Ce niveau introduit pour la première fois le " gonflement " de Lil : pour le diriger utilisez la gyroscopie de la console en la penchant dans la bonne direction. Pour commencer, allez vous gonfler puis tapez un coup sur le personnage pour le faire voler : la sortie est en haut à gauche.

### ***Avec des pincettes (ou pas)***

Dans ce niveau vous allez devoir utiliser le pincement (un doigt devant, un doigt derrière) pour faire dégonfler Lil : attention à ne pas le faire quand il est trop haut sinon il mourra. Reprenez alors de l'air en bas et finissez le niveau en sortant en haut à gauche.

### ***Aspiration***

Maintenant que vous maîtrisez le fonctionnement du mode " ballon " de Lil vous allez pouvoir traverser sans difficulté cette salle ! Gonflez-vous pour passer le premier mur puis pincez Lil pour le faire redescendre, enfin regonflez-vous pour finir le niveau.

### ***Attendre de poids ferme***

Ce niveau est très similaire à " Survol " : prenez de l'énergisant, tenez-vous sur la plaque le temps que la porte s'ouvre puis enchaînez rapidement deux pincements pour finir la salle.

### ***La passion de l'inclinaison***



Pas de difficultés dans ce niveau, penchez juste la console pour éviter les plateformes faisant office d'obstacles et filez vers la sortie.

### ***Sens dessus dessous***

Ce niveau se fait en deux temps : dégonflez-vous d'abord pour atteindre le sol et regonflez-vous pour remonter. Quand vous dégonflez Lil en le pincement l'orientation de sa tête est décisive pour déterminer le côté où il va aller : utilisez l'écran tactile pour le diriger et finissez le niveau ainsi.

### ***Rasé de près***

Encore une fois la gyroscopie sera votre amie puisque si l'ascension se fait sans difficultés, en revanche les lames de rasoir vous empêchent de redescendre tranquillement. Il n'y a pas de techniques particulières, arrivé en haut dégonflez Lil jusqu'à ce qu'il tombe naturellement et penchez la console pour arriver sans peine à la sortie.

### ***Ça va couper, chéri !***

Retour de Laarg dans un niveau plutôt facile : faites le avancer et activez les plateformes au bon moment en tapant à l'arrière de la console.

### ***La vie ne tient qu'à un tapotement***

Le piège de cette salle est l'hélice qu'il faut habilement stopper pour faire progresser Laarg : commencez par pousser la poutre de gauche pour bloquer sa progression puis celle du haut. Avancez au maximum puis libérez la poutre de gauche et foncez à la sortie avant d'être rattrapé par l'hélice.

### ***Fumer Tue***

Même principe que " Ça va couper, chéri ! " avec deux fois plus de plateformes et de la fumée : coordonnez vos gestes pour activer les plateformes tout en colmatant la fuite.

### ***Crier " aux moutons "***

Commencez par libérer les moutons de leurs cages en tapant à l'arrière de celles-ci : votre but est maintenant de les faire monter tous les deux sur la plaque en même temps. Pour cela vous devez les faire avancer en utilisant le pavé tactile arrière et leur faire des " croches-pattes " au bon moment en utilisant l'écran tactile. Une fois ceci fait, Lil n'a plus qu'à avancer jusqu'à la sortie de la salle.

### ***On pousse !***

Même principe que " Fumer Tue ", avancez en faisant sortir les plateformes une par une et tapez la poutre centrale pour ne pas être bloqué au milieu.

## **Section 2 : Usine**

### ***Chute devant, chute***

Ce niveau est plutôt long et demande un peu de méthode : tout d'abord il faut éliminer les deux minions afin qu'ils ne vous gênent pas par la suite. Pour celui de droite abaissez simplement l'ascenseur pour l'écraser puis attirez celui de gauche sur les plateformes mouvantes en tapotant derrière la console afin qu'il meurt aussi.

L'étape suivante est de réunir les deux compères : remontez d'abord la plateforme puis commencez par défoncer le mur de planches avec Laarg. Immédiatement après sortez les plateformes, avancez avec le personnage jusqu'au deuxième mur et défoncez le à nouveau pour être tiré d'affaire.

C'est maintenant au tour de Lil d'entrer en scène : vous devez faire l'aller-retour pour actionner le levier et finir le niveau. Pour cela utilisez la machine à café, pincez Lil au bon moment, utilisez le levier et revenez de la même manière (en ayant repris du café). La porte est maintenant ouverte et vous pouvez sortir de la salle avec les deux personnages.

### ***Gaz mortels***

Le piège de ce niveau est le gaz contenu dans la pièce centrale : commencez par faire tourner l'hélice jusqu'à ce que celui-ci soit complètement dissipé. Ensuite faites avancer Laarg jusqu'à la première plaque puis Lil à la deuxième et enfin Laarg à la troisième, tout en faisant encore tourner l'hélice de temps à autre avant que la fumée ne revienne. Les deux personnages peuvent maintenant passer la porte de fin sans difficulté.

### ***Tout doux***

Encore une fois vous devez utiliser successivement les deux compères pour venir à bout du niveau. Tenez-vous d'abord avec Laarg sur la plaque de pression pour faire avancer la plateforme et permettre à Lil de se gonfler. Avec ce dernier montez puis redescendez à droite en évitant l'électricité et marchez sur la plaque de pression nouvellement atteinte. Il ne reste alors plus qu'à Laarg de traverser la plateforme jusqu'au dernier capteur de pression, il y a largement le temps à allure normale mais ne traînez pas.

### ***Tombé du ciel***

Pour réussir ce niveau vous devrez utiliser la capacité de Laarg à passer à travers les planchers mais aussi les moutons ! En effet pour descendre du premier étage il suffit de faire tomber le sac, ce qui amortira votre chute. Effrayez ensuite les moutons de sorte à la faire passer par la canalisation de gauche afin qu'ils descendent dans la plus basse salle et disposez-les en dessous de la trappe de façon à réceptionner Laarg quand il sautera. N'oubliez pas que pour arrêter les moutons il faut taper dessus. Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à passer la porte pour compléter le niveau

### ***Ascension finale***

Dans ce niveau l'ascenseur est contrôlé par l'hélice : commencez par faire monter le minion sur la plateforme et faites-la monter jusqu'à ce qu'il se fasse empaler sur les piques du hauts. Il ne vous reste alors plus qu'à faire monter Laarg sur la plateforme pour le laisser tranquillement descendre jusqu'à la sortie.

### ***Histoire de colle***

Pour finir cette salle vous devez passer par le plancher au milieu mais en faisant cela le plafond s'écroulera sur vous. Pour y remédier, commencez par défoncer les planches puis faites sortir rapidement la poutre en tapant derrière et traversez le sol pour finir le niveau.

### ***Le choc des boules***

Ce niveau introduit pour la première fois " l'électricité verticale " : en touchant les boules en haut vous changez l'emplacement du rayon. Avancez simplement et tapez un coup quand vous arrivez au premier rayon, puis bougez le deuxième avant de le remettre en place juste avant de mourir, enfin continuez votre marche jusqu'à la sortie du niveau.

### ***Zeppelin éteint***

Même principe mais dans l'autre sens ! Gonflez Lil et montez en actionnant au bon moment les rayons afin de ne pas être électrocuté puis pincez Lil dans la direction de la sortie pour finir la salle.

### ***Ça éclate***

Pour commencer débarrassez-vous des deux ennemis en les faisant marcher sur des plateformes rétractables : celui de gauche tombera tout seul dans les pics et pour celui de droite poussez la plateforme pour le faire s'écraser au sol.

Ensuite gonflez Lil et montez jusqu'à la plateforme en haut à droite puis pincez le pour le remettre sur ses jambes. La procédure est alors classique : faite avancer le personnage en continu en sortant les plateformes pour lui former un sol et en poussant les poutres qui gêneraient sa progression

### **Caresse**

Pour réussir ce niveau vous devez avoir Lil gonflé au minimum, attention à ne pas s'écraser sur les pics de gauche en le pinçant. Il ne vous reste alors plus qu'à descendre doucement vers la porte en bas à gauche en penchant la console pour éviter le piège central

## **Section 1 : Décharge**

### **Sac mortuaire**

Pour passer cette salle, vous devez amortir la chute de Laarg avec un des sacs qui défilent : faites-en tomber un en tapant derrière tout en tenant compte du tapis roulant qui va le faire avancer. Avec le bon timing, vous traverserez le plancher sans vous écraser et pourrez ainsi finir le niveau en continuant vers la droite.

### **Mon gyroscope, ce héros**

Encore une fois, ce niveau demandera un peu d'organisation. La première étape est de tuer le minion en l'électrocutant, faites le aller sur une marque noire au sol et bougez le rayon pour l'éliminer. Ensuite vous devez faire avancer Laarg jusqu'au milieu de la salle en déplaçant au bon moment les boules d'électricité puis c'est au tour du mouton : faites le bouger jusqu'à la plaque de gauche pour que la porte s'ouvre et sortez de la salle avec votre personnage.

### **Grosse masse**

Cette salle qui semble simple de prime abord recèle un piège redoutable : si vous essayez d'avancer une masse sera actionnée par l'ennemi et vous écrasera. Cependant après une tentative celle-ci se bloquera et vous pourrez passer sans crainte : il suffit donc de s'avancer puis de reculer rapidement pour éviter l'écrasement et finir ensuite la salle tranquillement.

### **Rondeurs**

Après Lil c'est au tour de Laarg de s'envoyer en l'air ! Utilisez le tactile pour pousser une bulle jusqu'à lui puis dirigez là avec votre doigt pour conclure rapidement le niveau par la canalisation du haut.

### **Couic en bulles**

Même principe que le niveau précédent avec une nuance : si vous heurtez un engrenage la bulle se crèvera et vous mourrez, évitez donc le murs et vous pourrez finir sans peine la salle.

### **Il pleut des moutons**

Pour commencer, éclatez la bulle de Laarg et passez de l'autre côté du vide en utilisant la même technique que pour " Chute devant, chute " (activez les plateformes juste après avoir détruit le mur de planches. Mais un problème se pose à vous : il y a deux plaques pour seulement un personnage ! Pour y remédier vous devez faire venir deux moutons du haut (sortez les poutres pour ne pas qu'ils tombent) et arrêtez-les une fois sur la plaque (avec l'écran tactile). Concluez alors le niveau en traversant le plancher de la salle qui vient de s'ouvrir.

### **L'amour de l'ascenseur**

Ce niveau est exactement l'inverse de " Ascension finale " mais la technique reste la même : faites monter la plateforme jusqu'à mi-hauteur et attirez les ennemis dessus puis faites-les s'écraser sur les pics du haut. Il ne vous reste alors plus

qu'à monter tranquillement avec Lil puis à passer par la porte de gauche.

### ***Flotteur***

Encore une salle connue mais bien plus facile dans ce sens-là : gonflez-vous et utilisez la gyroscopie pour passer sans difficulté les étages jusqu'à la sortie qui est le tuyau du haut.

### ***La vie en rose***

Un des niveaux les plus durs du jeu : il faut réussir à dégonfler Lil sans heurter les pics. Montez jusqu'à la mi-hauteur et pincez Lil vers la droite. Puis orientez le personnage vers la porte et pincez-le à nouveau : une dernière impulsion devrait vous permettre de finir la salle à ce stade, sinon penchez la console jusqu'à passer la porte.

### ***Toc Toc Toc***

Dans ce niveau vous allez devoir jouer avec l'électricité pour vous en sortir : poussez les deux transformateurs vers le fond pour faire sortir la plateforme et avancez Lil vers la sortie. La plateforme se rétractera quand les deux parties reviendront à leur état d'origine donc dès qu'une sortira, repoussez-là vite avant que l'autre ne la rejoigne.

### ***Qui est là ?***

Pour commencer, éliminez les deux ennemis en les attirant sur les poutres que vous aurez au préalable sorti : en se rétractant elles les feront tomber dans le vide. Ensuite poussez au maximum les 2 bûches de gauche : avancez sur la première puis repoussez-là pour que Lil tombe sur la deuxième (celle d'en bas à gauche donc). Puis sortez la poutre de droite et servez-vous en pour aller rapidement au centre de la pièce. La suite est alors plus facile : utilisez l'interrupteur pour ouvrir la porte et passez comme d'habitude en actionnant les poutres au bon moment.

### ***Claquettes***

Ce niveau n'est pas difficile mais demande un itinéraire bien précis pour être terminé. Tout d'abord éliminez le minion en l'attirant sur la poutre à sa droite (qu'il faut sortir) puis en la repoussant. Ensuite sortez toutes les poutres métalliques sauf les deux plus à gauche qu'il faut rentrer. Une fois sur la première plateforme mobile le trajet est le suivant : bas, droite, droite, droite jusqu'à l'ascenseur (en ayant poussé les obstacles), monter au maximum avec l'ascenseur puis droite jusqu'à la porte de sortie.

### ***A la santé des absents***

La difficulté de ce niveau est le bac de lave du milieu : faites tourner l'hélice au-dessus pour faire office de ventilateur. Quand la lave est noircie vous pouvez marcher dessus, redonnez des petits coups d'hélice au cas où pendant la traversée de Lil jusqu'à la fin du niveau.

### ***Court-circuiter***

Nouvelle utilisation des transformateurs électriques : les plaques s'activent quand les deux sont réunis. Pour commencer faites disparaître le courant, attirez l'ennemi sur la plaque de droite et attendez que le courant se rétablisse pour que celui-ci soit électrocuté. Pour faire passer Lil, il ne reste plus qu'à pousser successivement les transformateurs afin qu'ils ne soient jamais au même moment au même endroit (quand ils se croisent il n'y a pas d'électricité)

## **Section 2 : Décharge**

### ***La petite boutique des horreurs***

Les deux compères se retrouvent réunis à nouveau dans une salle avec deux hélices mortelles : commencez par les bloquer en sortant la poutre centrale. Puis sortez les 4 plateformes du coin supérieur gauche et faites avancer Lil sur la

première. Repoussez-la ensuite pour le faire tomber sur celle du dessous puis sur le côté non tranchant de l'hélice.

Ensuite il faut un bon timing pour parvenir à vos fins : faites d'abord sortir Laarg de la salle par la droite puis libérez les hélices pour que Lil puisse tomber sur les cartons de gauche. Ne sortez alors plus que la deuxième poutre en haut, avancez Lil jusqu'au milieu et sortez la poutre centrale avant de repousser la dernière encore présente : ainsi les deux hélices devraient être à l'horizontale et vous permettent de finir tranquillement le niveau.

### ***Fumée et éclaboussures***

Encore une fois la coopération sera de mise pour venir à bout de cette salle ! Tout en maintenant un doigt sur la fuite, alimentez Lil en café puis pincez-le au bon moment pour passer le flux de liquide noir et activer l'interrupteur. Vous pouvez alors faire venir Laarg (toujours en colmatant la fuite) et sortir de la salle avec les deux amis.

### ***Visage de la mort***

Un niveau où votre doigté sera essentiel puisqu'il y a en tout 4 fuites à boucher pour passer sans risquer l'asphyxie. Pas de technique particulière donc, mettez vos doigts sur les deux premiers trous puis allez sur l'ascenseur et reproduisez la même chose en bas avant de descendre et de filer vers la sortie

### ***Tabagisme passif***

Pour réussir à passer vous devez éliminer le garde qui fermera systématiquement la porte avant que vous n'ayez eu le temps de passer. Pour cela actionnez la vague avec Laarg et avancez Lil au niveau de l'interrupteur. Une fuite de gaz commence et vous devez la colmater pour faire sauter les bouchons successivement jusqu'à asphyxier le minion. Utilisez alors rapidement le bouton puis sortez avant que le gaz ne se répande dans toute la pièce.

### ***Aéra-tueur***

Pour commencer, faites avancer Lil jusqu'à la plateforme, il passera sans mal en dessous des lames acérées. Puis pour faire traverser Laarg il faut faire un premier tour avec l'hélice et la maintenir délicatement en l'air de sorte que l'espace soit suffisant pour son gros gabarit. Une fois ceci fait, il ne reste plus qu'à faire monter la plateforme en tournant la roue, attention à ne pas aller trop vite où vous vous écraserez au plafond.

### ***Revenons-en à nos moutons***

Ce niveau requiert que 3 plaques de pression soient activées au même moment : commencez par gonfler Lil et emmenez-le en haut à droite. Puis vous aller devoir faire venir deux moutons en évitant les champs électriques au moment où ils passent. Enfin positionnez Lil sur la troisième plaque pour ouvrir les deux portes et complétez ainsi le niveau.

### ***Engrenage infernal***

Encore un niveau demandant un certain timing ! Laarg étant sur l'ascenseur c'est Lil qui sera le plus actif ici : actionnez le bouton puis gonflez-le rapidement avant que la plateforme ne se rétracte. Montez alors vers la porte de sortie et pincez-le en sa direction pour finir mais n'oubliez pas Laarg qui risque de le heurter aux engrenages du plafond. Ainsi vous atteindrez sans difficulté la sortie du niveau

### ***Sauce rouille***

Commencez par défoncer le mur avec Laarg : mettez-vous suffisamment en retrait afin que la roulade ne finisse pas dans le liquide noir. Puis utilisez Lil classiquement avec la machine à café pour traverser et actionner l'interrupteur. Ne reste alors plus qu'à monter jusqu'à la sortie en haut à droite.

### ***Explosions***

Dernier niveau de la décharge et celui-ci est très exigeant : vous devez pincer successivement Lil pour éviter les liquides noirs qui se déversent tout en sachant que le sol s'effondre derrière vous. Une fois l'autre côté atteint, actionnez l'interrupteur et passez la porte tandis que Laarg pourra passer par le plancher sous ses pieds qui vient d'être libéré par la plateforme rétractable.

## **Section 1 : Atelier**

### ***Spa sympa***

Ce premier niveau de l'atelier est assez technique : vous devez vous gonfler pour passer de l'autre côté mais les rayons ne vous simplifient pas la tâche. Commencez par monter jusqu'au milieu de la salle puis pincez Lil deux fois de suite et descendez vers la plateforme de droite en penchant au maximum la console pour ne pas toucher la lave, le tout en actionnant au bon moment les champs électriques.

### ***Café chaud***

Cette fois-ci les champs électriques sont des deux côtés à la fois et ne se désactivent que le temps d'une rotation, vous devrez donc passer rapidement pour ne pas finir en paratonnerre. Utilisez cette technique pour passer le premier champ puis abreuvez-vous en café, pincez Lil et faites tourner les champs avant de les atteindre pour finir en pinçant une nouvelle fois le petit personnage.

### ***Chouette en bulle***

Ce niveau n'est pas très dur mais demande beaucoup de rapidité : prenez du café et mettez-vous au bord. Vous devez alors pincer Lil et rapidement descendre la caméra pour pousser les deux poutres sur lesquels il s'écraserait. Votre chute étant amortie par des bulles vous n'avez plus qu'à l'éclater pour revenir sur la terre ferme et finir le niveau par la porte de droite.

### ***Tape dans le dos***

Vous devez simplement vous frayer un chemin dans les poutres, suivez ce parcours : droite, droite, bas, bas, bas, droite, bas, droite, droite. Ainsi vous devriez être arrivé juste à côté de la porte de fin de niveau.

### ***Friture***

Pour passer cette nouvelle salle, vous devez noircir la lave en faisant suffisamment tourner la roue mais aussi pousser poutres. Attention celles-ci revenant rapidement il faut avoir un timing très serré : en l'activant trop tôt elle risque de revenir avant la fin du trajet et inversement en le faisant trop tard vous vous cognerez dedans et mourrez. Avec un peu de technique vous parviendrez donc à la sortie située à droite.

### ***Ne pas serrer la pince !***

Pour commencer, gonflez-vous et naviguez entre les pinces électrifiées en orientant la console. Ensuite poussez toutes les poutres vers l'intérieur et pincez Lil successivement deux fois en direction de la droite pour atteindre la plateforme. Vous pourrez alors vous regonfler pour sortir par le tuyau du haut.

### ***Chaud devant***

Aucune grande difficulté dans cette salle : rentrez ou sortez les poutres pour faire descendre Laarg jusqu'en bas puis marchez jusqu'à la porte de sortie.

### ***Diversion fatale***

Pour réussir ce niveau il faut effectuer une séquence précise de mouvements : poussez le transformateur de droite,

attirez l'ennemi sur la plateforme électrisante puis poussez celui de gauche pour le tuer et faire coulisser un nouveau plancher. Il ne vous reste alors qu'à traverser avec Laarg en évitant que les deux transformateurs ne se touchent à nouveau.

### ***Gardes du corps***

Le but de ce niveau est, comme son nom le suggère, de se servir des moutons comme bouclier contre l'ennemi qu'il n'est pas possible d'éliminer. Pour commencer, abaissez la plateforme pour faire avancer le minion jusqu'à l'autre côté de la salle puis remontez l'ascenseur. Poussez les moutons sur la côté gauche de la plateforme et positionnez Laarg à droite : une fois arrivé en bas, l'ennemi mettra suffisamment de temps à tuer les deux moutons pour que Laarg puisse s'être échappé par la porte de droite.

### ***En fer***

Pour ouvrir la porte il faut mettre suffisamment de poids sur la balance située au milieu de la salle : commencez par pousser les bûches du bas pour faire tomber une première poutre puis faite des même avec celles du haut en prenant soin d'activer les poutrelles métalliques et de rapidement ressortir les bûches du bas pour retenir la traverse de fer. Vous pouvez ainsi passer sans difficultés.

### ***Court-jus***

Même technique que précédemment : poussez les trois transformateurs au fond pour libérer la plateforme et évitez qu'ils ne se touchent à nouveau pour ne pas être électrocuté. A effectuer deux fois successivement pour compléter le niveau.

### ***Monsieur Boule***

Pour réussir ce niveau vous devez récupérer une bulle sortant à droite de la salle et l'amener jusqu'à Laarg : dirigez-le ensuite vers la sortie en actionnant au bon moment les champs électriques et en évitant les engrenages mortels.

## **Section 2 : Atelier**

### ***Les lames du gore***

Cet avant-dernier niveau est plutôt impressionnant mais pas très compliqué : commencez par emmener Laarg vers la sortie en choisissant le bon moment pour passer (là où les deux lames laissent la plus grande ouverture). La partie avec Lil est un peu plus corsée : vous devez monter au maximum sans heurter d'hélice puis délicatement vous dégonfler en direction de la droite pour descendre tranquillement vers la porte de sortie.

### ***Homme-fusée***

Dans ce dernier niveau vous contrôlerez Lil : marchez vers la droite en évitant la brique posée au sol (poussez-la par derrière). Actionnez l'interrupteur et récupérez la bulle pour faire décoller Lil : évitez les nombreux obstacles (assez simples) et sortez par la trappe du haut : félicitations, vous avez fini Escape Plan !

## **Guide des panneaux**

### ***Pousse-pousse***

A l'arrière-plan des cages défilent, le panneau est sur l'une d'elles

### ***Comblér le vide***



Le panneau est une flèche grise située en haut au milieu

### ***Survol***

Le panneau est sur la tapette qui s'abaisse sur Lil

### ***A petit feu***

Poussez la cage de Laarg pour trouver le panneau

### ***Moyens du bord***

Décalez la caméra vers la droite pour voir le panneau situé à l'arrière-plan

### ***La ligne grise***

Abaissez la trappe avec le pavé tactile arrière pour dévoiler le panneau

### ***A travers bois***

Le panneau se situe derrière les cartons dans la salle du bas, tapez les avec le pavé tactile arrière pour le dévoiler

### ***Faire son lit***

Le panneau est derrière le lit que vous devez faire tomber pour réussir le niveau

### ***Gonflé à bloc***

Le panneau est tout en haut à droite

### ***Attendre de poids ferme***

Le panneau est sur un des barils qui défilent, attendez-le et restez vigilant.

### ***La passion de l'inclinaison***

Le panneau est tout en haut

### ***Fumer Tue***

Le panneau est en bas à gauche, sous la plateforme de départ.

### ***Chute devant, chute***

Le panneau est à l'intérieur de la troisième plateforme qu'il faut pousser en partant de la gauche.

### ***Gaz mortels***

Le panneau est situé au-dessus de l'hélice qu'il faut faire tourner : vous l'aurez presque accidentellement en essayant de finir la salle normalement

### ***Tout doux***

Le panneau est dans un angle en bas à droite de l'écran

### ***Tombé du ciel***

Après avoir fait tomber le sac censé amortir votre chute, le panneau se révélera à vous

### ***Ascension finale***

Faites monter l'ascenseur au maximum pour dévoiler le panneau.

### ***Ça éclate***

Le panneau est au milieu de la partie gauche de la salle, juste sous une plateforme mouvante.

### ***Sac Mortuaire***

Le panneau est tout en bas à droite

### ***Grosse masse***

Une fois le marteau abaissé par l'ennemi vous le verrez à son ancien emplacement

### ***Rondeurs***

Le panneau est tout en bas

### ***Couic en bulles***

Le panneau est sur l'engrenage au plafond, soyez patient il met un certain temps à apparaitre.

### ***La vie en rose***

Le panneau est en bas, sous les pics

### ***A la santé des absents***

Le panneau est tout en haut à droite

### ***Aéra-tueur***

Faites monter la plateforme pour dévoiler le panneau

### ***Café chaud***

Le panneau est dans le coin supérieur droit de la pièce

### ***Friture***

Le panneau est sur la fusée qui passe en arrière-plan.

### ***Ne pas serrer la pince !***

Le panneau est tout en haut sur la pince qui monte et descend

### ***En fer***

Le panneau est en-dessous de la plateforme, déplacez la caméra pour le voir

## *Homme fusée*

Le panneau est derrière une planche noire qui tombe sur vous durant votre ascension

## COSTUMES DES DLC

### The Asylum

#### *Tenue Poindexter*

Terminer 50% de ce DLC.

#### *Tenue SuperHero*

Terminer 100% de ce DLC.

### Underground

#### *Tenue Furry*

Terminer 50% de ce DLC.

#### *Tenue Tourist*

Terminer 100% de ce DLC.

# Gravity Rush

© Sony / Team Siren 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Vieille ville, Auldnoir

##### *Episode 1 : Des tréfonds de l'oubli*

Pour commencer la grande aventure de Gravity Rush, commencez par taquiner la pomme qui se trouve devant vous grâce à l'écran tactile. C'est aussi l'occasion pour vous de vous familiariser avec la fonction gyroscopique de la console omniprésente au fil des parties. Après le réveil de votre héroïne, montez les escaliers jusqu'à rencontrer un homme qui nécessite votre aide. Suivez-le jusqu'au pont où se déclenche une nouvelle cinématique. Vous découvrirez alors les pouvoirs qui sont vôtres en contrôlant la gravité de manière à marcher sur des murs flottants dans le ciel. Empruntez donc le chemin de façades volantes jusqu'à sauver le petit garçon en difficulté.

**Vous obtenez le trophée bronze : Kat est perdue**

**Vous obtenez le trophée bronze : Le permis du savoir**

C'est au tour de Poussière, votre chat noir tout récemment baptisé de vous guider : suivez son chemin, puis faites de même avers le corbeau qui attire votre attention. Ce nouveau tutoriel vous mène jusqu'à une mystérieuse fille qui semble posséder les mêmes dons que vous. Rejoignez-la sur le toit pour une nouvelle cinématique.

**Vous obtenez le trophée bronze : Des tréfonds de l'oubli**

##### *Episode 2 : Des ombres sur la ville*

Un nouveau tutoriel s'ouvre à vous, celui des combats contre des monstres au sol nommés Névis. Après avoir appris comment esquiver, passez aux ennemis volants grâce à la technique du coup de pied sauté. Rejoignez ensuite l'icône rouge sur la carte de la ville qui représente votre prochaine mission principale. Vous arrivez devant une fontaine où un homme a besoin de vos services.

Vous devez récupérer plusieurs gemmes au sol, sur les toits ou dans les airs, afin de pouvoir réparer la fontaine. Pour cela, utilisez à bon escient vos pouvoirs gravitationnels. Les gemmes débloquent donc l'accès à des défis annexes et permettent surtout d'améliorer vos compétences via le menu select. Ceci fait, vous apercevez une demoiselle chapeautée de trois points de suspension. Il s'agit de petits dialogues disponibles ci et là dans le quartier qui vous en apprendront davantage sur Auldnoir. Ouvrez la carte pour repérer toutes les conversations disponibles à un instant donné de la partie.

**Vous obtenez le trophée bronze : Des ombres sur la ville**

##### *Episode 3 : Qu'on est bien chez soi !*

Allez aider la vieille dame qui crie à l'aide en affrontant les Névis qui la martyrisent. Il est temps pour vous de meubler votre petit nid douillet : récupérez la chaise en formant un champ d'apesanteur (bouton O) et apportez-le devant la bouche d'égout, en bas des fondations de la ville. Allez ensuite voir l'homme qui n'a plus besoin de son bureau pour le

glaner. Empruntez cette fois les égouts qui sont un raccourci rapide jusqu'à chez vous. Enfin, trouvez Syd qui vous parle d'un lit disponible pour l'obtention duquel il faudra batailler contre une nouvelle race de Névis, plus grands et surtout armés d'un terrible harpon.

### **Vous obtenez le trophée bronze : Qu'on est bien chez soi !**

`tb Episode 4 : Le fantôme d'Hekseville

Maintenant que votre chambre est finie et sert d'ailleurs de point de sauvegarde manuelle, il est temps de se lancer dans les choses sérieuses. Rendez-vous à l'endroit du début de l'épisode (icône rouge sur la carte) pour y rencontrer un homme sur un pont. Il s'agit de Syd qui a été promu grâce à vos précédents efforts. Il vous donne un talkie-walkie qui lui permettra de rester en contact avec Kat et de l'aiguiller dans ses péripéties. Dirigez-vous ainsi vers l'église indiquée sans éveiller l'attention des gardes. Le mieux est de passer par le chemin mural sur lequel sont disséminés des gemmes d'apesanteur.

Votre mission est de remplacer la gemme de la statue au milieu de la place par la copie que vous venez de récupérer. Pour cela, passez une nouvelle fois par le dessous de la ville, ou plutôt par le côté qui contient de nombreuses gemmes régénératrices. Ceci fait, Syd vous donne rendez-vous dans la forêt pour que vous lui rapportiez la véritable pierre précieuse. Encore une fois, suivez les gemmes vertes visibles depuis la place qui indiquent le meilleur chemin à emprunter. Pas de bol, Alias vous a piégé et c'est à lui que vous remettez le précieux trésor... L'heure est grave !

Retournez sur la place à la statue pour faire face à une sacrée meute de Névis. Encore une fois, le meilleur moyen d'attaque est les coups de pied gravitationnels, notamment pour briser la coquille de ces espèces d'escargots géants. Une seconde vague d'ennemis arrive ensuite, composée de plusieurs libellules qu'il est astucieux d'atteindre en jetant des objets comme indiqué par le didacticiel. Quoiqu'il en soit, plusieurs gemmes de santé sont disponibles dans les coins de la place, derrière des buissons. Vous êtes ensuite félicité par les policiers et la population pour votre bravoure et votre aide précieuse. Rendez-vous donc à la prochaine étoile rouge pour la mission suivante.

### **Vous obtenez le trophée bronze : Le fantôme d'Hekseville**

`tb Episode 5 : La rencontre avec le destin

Après une visite assez spéciale chez la voyante du coin, suivez le pigeon blanc jusqu'à dénicher un petit garçon qui pleure. Montez alors dans le ciel pour y trouver le drapeau bleu dont parle la lettre de la voyante. Il s'agit d'un caleçon accroché à la tour TV (image ci-dessous). Attrapez ensuite tous les ballons rouges qui s'envolent, puis suivez le dernier qui vous mènera directement au père du gamin. Transportez-le dans une bulle d'apesanteur jusqu'à son fils pour trouver une ouverture mystérieuse dans le mur...

Pénétrez dans cette sorte de musée et avancez jusqu'à aboutir sur une sorte de désert étrange. Là, Poussière s'enfuit. Poursuivez-le au milieu de ce chemin rempli de Névis immenses qui vous harcèlent de lasers rouges. Une fois votre chaton retrouvez, sautez dans le conduit souterrain pour faire la rencontre d'un vieillard assez surprenant. Ce n'est pas vraiment le genre d'homme prédit par la voyante auquel s'attendait Kat. Quoiqu'il en soit, après quelques mots, vous revoilà dans Auldnoir... Direction la prochaine étoile rouge où vous attend le papy.

### **Vous obtenez le trophée bronze : La rencontre avec le destin**

#### **Episode 6 : La ville perdue**

Le soi-disant créateur du monde vous invite à rejoindre un monde parallèle afin d'y retrouver une partie perdue de la ville... Vous voilà donc dans une sorte de nébuleuse qui grouille de Névis. Chaque vague d'ennemis éliminée vous dévoile le chemin à suivre via le biais du rayon rose dégagé par les grandes fleurs que vous voyez. N'hésitez pas à prendre le temps de récolter toutes les gemmes qui se trouvent sur votre chemin, ainsi qu'un nouveau pouvoir d'attaque grâce à l'arbre lumineux qui attise la curiosité de Kat.

Une fois tous les Névis battus et la partie manquante d'Hekseville retrouvée, vous devez affronter le maître des lieux. Il s'agit d'un Névi géant qui ressemble à une sorte de pieuvre. Commencez par crever ses deux yeux grâce au coup de pied gravitationnel, puis passez à son cœur qui se trouve sous ses tentacules. Pour cela, il faut rester au sol et attaquer au corps à corps entre chacun de ses vagues de lasers rouges. Le combat n'est pas difficile, et plusieurs gemmes de soins sont disponibles autour de l'arène de combat. Une fois votre ennemi vaincu, le quartier de la gare se raccroche à

Auldnoir au grand plaisir des habitants. Mais l'heure n'est pas à la réjouissance pour vous car la mystérieuse fille au corbeau vous a retrouvé...

## **Vous obtenez le trophée bronze : La ville perdue**

### **Quartier festif, Plijeune**

Vous avez désormais accès au second quartier de la ville, Plijeune. Pour y accéder, approchez de l'icône événement à la gare qui vous montera à bord du train. Ce nouveau quartier comporte également son lot de gemmes disséminées ci-et-là, davantage intéressante puisqu'il s'agit presque tout le temps de losanges (10 gemmes). Dirigez-vous vers l'icône de mission.

`tb Episode 7 : De trop nombreux secrets

Vous faites la connaissance de Newt, un étudiant charmant qui vous demande de retrouver son amie, Echo. Pour cela, il va vous falloir interroger plusieurs passants indiqués sur votre carte. Cependant, votre nouveau costume d'étudiant n'est pas très crédible, et vous devez répondre à quelques questions...

-Que tient la statue de la déesse qui se trouve dans Plijeune ? Un flambeau

-Comment s'appelle l'école de Plijeune ? L'Ecole Arquebuse

-Avec quelle partie de son corps la statue de l'école montre quelque chose ? La main gauche

Il faut voudra également poursuivre un étudiant ayant eu le malheur de regarder dans la besace de la fameuse Echo... Direction l'école pour résoudre ce mystère. Là, vous devrez inspecter les alentours à partir du ciel en rejoignant différents checkpoints, le tout en transportant Newt grâce à un champ de gravité.

Vous trouvez enfin l'endroit où se cache Echo. Malheureusement, le contenu de son sac était... Un Névi ! Il prend possession d'elle pour devenir une sorte d'araignée géante.

A vous de la battre en attaquant ses différents points faibles avec des coups de pied gravitationnels. Inutile de l'attaquer quand elle s'enfuit, attendez qu'elle s'arrête. Au terme du combat, les deux étudiants se retrouvent avec tendresse. Il vous est maintenant possible de changer de tenue dans votre maison-bouche d'égout !

## **Vous obtenez le trophée bronze : De trop nombreux secrets**

`tb Episode 8 : Les cent et une nuits

Vous retrouvez votre ami Créateur qui vous demande une nouvelle fois de l'aide afin de récupérer un autre morceau manquant de la ville. Cette fois, c'est dans un véritable volcan qu'il vous emmène, puisque vous êtes sans cesse entouré de murs de lave. Progressez en suivant toujours les chemins tracés par les fleurs et battez les différentes vagues de Névis qui s'opposent à vous. Vous trouverez sur votre route un nouvel arbre de compétence qui vous apprendra votre deuxième attaque spéciale, le typhon gravitationnel. N'oubliez pas non plus d'inspecter les recoins de chaque zone avec de dénicher de grosses gemmes qui en valent 25 petites.

Le boss de ce volcan n'est pas l'espèce de Névi oiseau que vous apercevez mais bien la personne qui n'en fait qu'une bouchée sous vos yeux : Raven ! Attention, cette fille est redoutable. Pour la vaincre, utilisez des typhons et des coups de pied gravitationnels quand elle est immobile, c'est-à-dire aux moments où elle prépare une attaque. Une fois le combat achevé, une nouvelle partie d'Hekseville se rattache et vous disposez des lignes d'aérogliisseurs pour rejoindre d'autres parties de la ville. Direction la zone industrielle d'Endestria.

## **Vous obtenez le trophée bronze : Les cent et une nuits**

### **Zone industrielle, Endestria**

#### ***Episode 9 : Le repos des vieux fantômes***

Bienvenue dans le troisième quartier d'Hekseville. Il regorge de gemmes qui équivalent à 10 et 25 gemmes de base, donc encore une fois, direction les fondations de la ville pour faire le plein de bijoux en vue d'améliorer ses compétences. Pour votre première mission ici, vous renouer contact avec Syd qui vous demande une nouvelle fois de

l'aide. Il vous faudra donc récupérer une bombe dans un conteneur en prenant soin de le vider grâce aux champs gravitationnels, abattre plusieurs Névis, puis aller chercher des policiers prisonniers au sommet des plus hautes cheminées de l'usine.

Vous voilà enfin face à Alias. Lors de la première partie du combat, il va falloir le suivre dans la ville en éliminant les Névis qu'il invoque. Quand il se multiplie, c'est l'Alias entouré des serpents noirs qui est le bon et qu'il faut suivre. Il se transforme ensuite en gigantesque Névi muni de deux tentacules... C'est elles qu'il faut atteindre (coup de pied gravitationnel) en attendant qu'elles soient fixes. Une fois sonné, dépêchez-vous de viser la tête d'Alias sans quoi il se relèvera en retrouvant de la vie. Répétez la manipulation jusqu'à la victoire.

### **Vous obtenez le trophée bronze : Le repos des vieux fantômes**

`tb Episode 10 : La curiosité a eu raison du chat.

Vous reprenez le contrôle de Kat dans son maison. Utilisez une plaque d'égout pour arriver jusqu'à Endestria et allez voir le Créateur (icône rouge) pour aller chercher la troisième partie manquante d'Hekseville. Malheureusement, votre idiot de chat a mangé un produit toxique et vous vous retrouvez avec des pouvoirs restreints : votre jauge de gravité se vide très rapidement ! Vous devrez donc utiliser les nombreux champignons mouvants pour progresser à l'ancienne (une grande ressemblance avec les champignons de Mario d'ailleurs...). Le mieux est d'avoir augmenté la vitesse de rechargement de la barre dans le menu capacités, ce qui permet de se reprendre en plein vol. N'oubliez pas l'arbre de pouvoir au milieu du niveau ainsi que de récolter toutes les grosses gemmes. Les gemmes de gravité sont aussi à privilégier afin de restaurer souvent votre jauge.

Le boss de cette faille n'est pas spécialement difficile à battre. Le souci c'est qu'il est très haut perché et que vous n'avez pas vos pouvoirs... Pour commencer, tuez tous les petites pieuvres accrochées le long du phare en vous aidant des champignons pour monter. Passez ensuite à la "maman pieuvre" qu'il faut abattre grâce à des coups de pied gravitationnels. Attention, lorsque sa barre de vie est presque vide, elle envoie des libellules pour vous attaquer. De nombreuses gemmes de soin sont posées sur les feuilles de nénuphar non loin du sommet du phare. Ceci fait, vous sauvez le morceau manquant d'Endestria. Tout est bien qui finit bien... Ou pas.

### **Vous obtenez le trophée bronze : La curiosité a eu raison du chat**

#### **Episode 11 : La peau dure**

En effet, le gros monstre de la faille est toujours en vie, et déploie toutes ses forces sur la ville ! A vous de le vaincre une nouvelle fois. Vous avez retrouvé vos pouvoirs, ce sera donc chose facile, même si cette fois il y a beaucoup plus d'ennemis qui vous harcèlent. Au terme du combat, Kat fait la connaissance du commandant des forces armées qui l'ont aidée, mais refuse la proposition de recrutement pour garder sa liberté. Une fois remis de vos émotions, prenez le chemin de la gare pour rejoindre en train le centre d'Hekseville.

### **Vous obtenez le trophée bronze : La peau dure**

#### **Centre-ville, Vendecentre**

Bienvenue dans ce quartier gigantesque rempli de gratte-ciels démesurément grands. Ici, les grosses gemmes qui en valent vingt-cinq petites sont légions. En revanche, il n'y a rien à trouver en dessous de la ville comme précédemment ; cette fois, c'est dans le quartier bas de la ville, en dessous des buildings, qu'il faut fouiller pour trouver son bonheur. Attention, la mission suivante vous emmènera bien loin d'Hekseville pendant un grand moment. Faites tout ce que vous voulez y faire avant de vous lancer dans l'aventure.

`tb Episode 12 : Attention en bas

Vous apprenez de la jeune fille à laquelle vous parlez qu'elle a perdu une lettre importante... Vous décidez donc de plonger au plus profond de la tempête gravitationnelle afin d'y rechercher l'objet. Vous ne trouvez rien, mais votre curiosité vous pousse à descendre en suivant les rangées de gemmes puis à pénétrer dans un tuyau étrange. Là, vous êtes privé de l'usage de vos pouvoirs et devez descendre en bas. S'il est possible de se lâcher dans le vide comme un bourrin, le mieux est de suivre encore une fois les gemmes pour en récupérer plusieurs centaines ! Vous sortez une nouvelle fois à l'extérieur, puis reentrez, et ainsi de suite jusqu'à arriver dans une salle décorée de... colonnes vertébrales géantes. Là, vous devez affronter Raven, ou plutôt éviter ses attaques dans une chute libre de plusieurs

kilomètres.

**Vous obtenez le trophée bronze : Attention en bas**

### **Quartier du bout du monde, Boutoume**

#### ***Episode 13 : Trop jeunes pour comprendre***

Après une chute dans l'inconnu, vous êtes retenu prisonnier par une bande de gamins mystérieux. Pour vous échapper de votre cage sphérique, sautez plusieurs fois sur place jusqu'à ce qu'elle se décroche. Partez ensuite à la recherche de Poussière en remontant le village tout en prenant soin de ne pas être aperçu par les quelques enfants qui patrouillent. Pour cela, attendez qu'ils tournent le dos pour passer. Une fois au sommet, une véritable armée de Névis attaque le village ! Venez à bout de chacun d'entre eux, dont le gros oiseau volant qu'il est plus facile d'atteindre grâce à l'attaque spéciale qui lance des pierres automatiquement sur les cibles proches. Une fois le ménage fait, les enfants vous remercient et vous apprennent qu'ils sont une tribu abandonnée.

**Vous obtenez le trophée bronze : Trop jeunes pour comprendre**

`tb Episode 14 : La tribu perdue

Ce chapitre est uniquement composé du combat contre un Névi géant, celui qui est responsable de votre chute en ce lieu : le terrible Nushi. Contentez-vous de le suivre et d'attaquer la sphère sur sa tête quand il prépare une grosse attaque. Le combat n'est pas difficile. Une fois vaincu, il retrouve ses forces... Mais vous pouvez désormais compter sur l'aide de Raven ! Celle-ci prépare des pièges : attirez Nushi en-dessous pour l'avoir. En réalité, il vous suffit juste de vous rendre au point indiqué sans prendre en compte les déplacements du boss. Une fois abattu, vous découvrirez un peu plus la personnalité secrète de Raven. Serait-ce la petite soeur que Lolo dit avoir perdue ?...

**Vous obtenez le trophée bronze : La tribu perdue**

`tb Episode 15 : Les souvenirs d'un autre monde.

Après avoir parlé aux différents enfants qui se sentent d'humeur bavarder, allez voir la fille aux cheveux bleus qui est seule loin du village sur une branche. N'oubliez pas de faire un tour des environs pour récupérer plusieurs grosses gemmes, souvent sur les espèces de mains qui sortent des troncs d'arbres. Parlez donc à la fillette pour entretenir une conversation plutôt étrange... Vous arrivez dans un nouveau monde parallèle qui vous prive de Poussière. Progressez au milieu des cubes en changeant la gravité grâce aux pyramides blanches. Ce n'est pas très compliqué, et après plusieurs niveaux, vous arrivez dans un château censé détenir la vérité sur votre passé...

**Vous obtenez le trophée bronze : Les souvenirs d'un autre monde**

#### ***Episode 16 : Les enfants du passé***

Grâce à l'ouverture spirituelle que vous venez de subir, vous voyez désormais toutes les gemmes (grosses) du village qui vous étaient auparavant invisibles. Faites donc le tour des lieux pour augmenter votre porte-monnaie puis parlez de nouveau à Cyanea. Transportez-la au point indiqué pour dirigez-vous vers l'Arche pour le faire voler et embarquer tout le monde à bord. Malheureusement, Nushi attaque encore ! Mais cette fois, vous pouvez voir tous ses points faibles le long de sa colonne vertébrale : attaquez-les simplement puis visez de nouveau la tête comme lors du précédent combat pour en venir à bout. Vous remontez enfin l'Arche à la surface et découvrez la véritable identité de Raven : c'était bien la petite soeur de Lolo ! Mais encore une fois, Nushi vous surprend et vous tombez inconsciente dans le vide, laissant l'Arche à un avenir incertain...

**Vous obtenez le trophée bronze : Les enfants du passé**

`tb Episode 17 : Une lumière déclinante

Vous devez rejoindre Hekseville. Pour cela, remontez en suivant les grosses gemmes jusqu'à l'entrée du tuyau géant. Ignorez les Névis beaucoup trop nombreux, sauf les cinq derniers qu'il vous faut éliminer pour ouvrir l'accès. Dans le tunnel, vous trouvez un homme qui vous demande de le monter plus haut. Il vous mène jusqu'à la lettre que vous cherchiez ici initialement, avant de disparaître tel un fantôme. Continuez de monter et affrontez les huit puissants Névis pour sortir de là. A votre retour à Hekseville, tout a changé : cela fait en réalité un an que vous êtes parti ! Maintenant,



une dictature militaire est au pouvoir...

**Vous obtenez le trophée bronze : Une lumière déclinante**

**Retour à Hekseville, un an après**

### *Episode 18 : Adreaux au rapport*

Il y a tout de même un avantage à cette année entière écoulée : de nombreuses gemmes sont réapparues ! Placées à des endroits différents que l'an précédent, elles sont aussi un peu moins nombreuses mais plus grosses. Partez donc fouiller les quatre quartiers d'Hekseville à la recherche de joyaux, puis direction Vendecentre où vous attend votre prochaine mission. Le scientifique Adreaux vous demande une succession de commission très simples : aller chercher une valise, poser des capteurs, les activer, le transporter lui-même... Tout en éliminant les Névis qui se mettent sur votre chemin. Mais ce que vous ne saviez pas et que vous ne tardez pas à apprendre, c'est que cet homme enquête sur vous, ou plutôt sur votre chat...

**Vous obtenez le trophée bronze : Adreaux au rapport**

`tb Episode 19 : Tomber en lambeaux

Devinez qui vient vous réveiller pendant que vous dormez ? Alias ! Ce dernier kidnappe Poussière et le divise en vingt chats différents qu'il vous faut récupérer. Pas de souci, ils sont placés sur votre chemin, dans l'ordre, et vous ne pouvez pas les rater. Au fur et à mesure que vous retrouvez vos pouvoirs, des Névis vous attendent, contrôlés par la panthère noire d'Alias... Exterminez-les tous puis achevez le gros félin pour... Vous réveiller. Tout ceci n'était qu'un rêve. C'est Cyanea qui vous attend à votre réveil, même si elle n'a pas grand-chose à vous apprendre d'intéressant. Elle permet juste de retourner à Boutoume, tout comme Gade permet de retourner dans les trois failles.

**Vous obtenez le trophée bronze : Tomber en lambeaux**

**Le combat final**

### *Episode 20 : Faible défense*

Attention, cette mission mène directement à la fin du jeu. Ne la commencez pas si vous avez encore des choses à faire dans les quatre quartiers. Vous êtes convié, comme toute la population d'Hekseville, à une annonce officielle du nouveau maire sur la grande place de Vendecentre. Là, vous assistez à la présentation d'une nouvelle arme surpuissante censée éradiquer la menace Névis... Ça tombe bien, une meute ennemie est en approche ! Combattez aux côtés de la sphère géante pour en éliminer le plus possible. Malheureusement, la soldate Yunica au service du maire se rue sur vous pour vous arrêter. Le combat est facile si vous avez la bonne méthode : utilisez plusieurs typhons gravitationnels pour en venir à bout rapidement. Après l'affrontement, Poussière se fait piéger et Kat congeler... Comme dans la prémonition de Cyanea. Mais heureusement, Syd est là pour vous sauver...

**Vous obtenez le trophée bronze : Faible défense**

### *Episode 21 : Pas de repos pour les braves*

Vous voilà tout juste libérée de votre cercueil de glace en train de prêter main forte à votre récente ennemie pour arrêter l'Anémone devenue incontrôlable. Commencez par l'attaquer de front.

Après plusieurs coups de pied, vous comprenez que vous ne pouvez rien faire face à son blindage... C'est alors que la soldate tire à pleine puissance sur l'Anémone, révélant sa véritable identité : la sphère renferme un Névi géant ! Attaquez donc son oeil pour le blesser comme vous avez maintenant l'habitude de le faire. Soyez rapide, car la ville subit des dégâts constants. L'Anémone sort ensuite plusieurs yeux à attaquer. Le plus simple est d'utiliser un typhon gravitationnel.

Ceci fait, la sphère part s'accrocher sur le beffroi pour déverser tout sa puissance destructrice sur Vendecentre. Essayez de l'attaquer, en vain, puis dirigez-vous vers Gade qui a un plan tout particulier. Il fait surgir l'Arche d'une faille, qui vient décrocher l'Anémone ! Et bien sûr, Raven fait son apparition pour vous prêter main forte ! Vous pouvez aussi compter sur Yunica. S'ensuit alors une course contre le temps : vous avez cinq minutes pour arrêter l'arme avant qu'elle ne détruise la ville. Pour cela, répondez successivement aux appels de Raven et de Yunica qui vont chacune stopper la frénésie de l'Anémone. C'est à ce moment précis qu'il faut l'attaquer grâce à vos coups de pied gravitationnels. Répétez l'action jusqu'à la victoire. Félicitations, vous avez terminé Gravity Rush !

**Vous obtenez le trophée or : Pas de repos pour les braves**

## Défis

Accessibles indépendamment de l'histoire principale, les défis mettent à l'épreuve vos compétences de déplacement gravitationnel ou bien de combat. Selon votre score réparti en trois niveaux, ils permettent de récupérer plus ou moins de gemmes, indispensables pour augmenter ses aptitudes via le menu d'amélioration. Pour les débloquer, il faut réparer les différentes infrastructures indiquées à l'aide des gemmes récoltées.

### Vieille ville, Auldnor

#### Attaque à chrono

Ce défi nécessite sept gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 1200 points (300 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 500 points (200 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 100 points (100 gemmes obtenues).

#### Course libre

Ce défi nécessite dix gemmes pour être débloqué. Passez par tous les points de contrôle et terminez la course !

- Médaille d'or à 00'46"00 (300 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 00'55"00 (200 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (100 gemmes obtenues).

#### Course d'énergie

Ce défi nécessite dix gemmes pour être débloqué. Foncez jusqu'à l'objectif en attrapant des gemmes pour remplir la jauge de gravité !

- Médaille d'or à 00'50"00 (300 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'00"00 (200 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'15"00 (100 gemmes obtenues).

#### Défi de lancer

Ce défi nécessite dix gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles en n'utilisant que des lancers gravitationnels !

- Médaille d'or à 1500 points (300 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 1000 points (200 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 400 points (100 gemmes obtenues).

#### Course de glisse

Ce défi n'est accessible qu'après avoir sauvé le morceau de la gare d'Auldnor, et nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Terminez la course en n'utilisant que la glissade gravitationnelle !

- Médaille d'or à 01'00"00 (400 gemmes obtenues).

- Médaille d'argent à 01'10"00 (300 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (200 gemmes obtenues).

## **Quartier festif, Plijeune**

### ***Epreuve de taxi***

Ce défi nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Aidez à évacuer les civils en les attrapant avec un champ d'apesanteur et en les cuisant à la sortie !

- Médaille d'or à 500 points (400 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 350 points (300 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 150 points (200 gemmes obtenues).

### ***Attaque à chrono***

Ce défi nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 1800 points (400 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 1500 points (300 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 700 points (200 gemmes obtenues).

### ***Course de glisse***

Ce défi nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Terminez la course en n'utilisant que la glissade gravitationnelle !

- Médaille d'or à 00'50"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'00"00 (300 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'20"00 (200 gemmes obtenues).

### ***Course d'énergie***

Ce défi n'est accessible qu'après avoir battu Raven dans le volcan, et nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Foncez jusqu'à l'objectif en attrapant des gemmes pour remplir la jauge de gravité !

- Médaille d'or à 00'58"00 (500 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'10"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'25"00 (300 gemmes obtenues).

## **Zone industrielle : Endestia**

### ***Course libre I***

Ce défi nécessite trente gemmes pour être débloqué. Passez par tous les points de contrôle et terminez la course !

- Médaille d'or à 00'48"00 (500 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'00"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (300 gemmes obtenues).

### ***Course libre II***

Ce défi nécessite trente gemmes pour être débloqué. Passez par tous les points de contrôle et terminez la course !

- Médaille d'or à 00'50"00 (500 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 00'58"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (300 gemmes obtenues).

### ***Attaque à chrono***

Ce défi n'est accessible d'après avoir sauvé la partie du phare d'Endestria, et nécessite quarante gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 6000 points (600 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 3000 points (500 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 1500 points (400 gemmes obtenues).

### **Course d'énergie**

Ce défi n'est accessible d'après avoir sauvé la partie du phare d'Endestria, et nécessite quarante gemmes pour être débloqué. Foncez jusqu'à l'objectif en attrapant des gemmes pour remplir la jauge de gravité !

- Médaille d'or à 01'00"00 (600 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'15"00 (500 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'45"00 (400 gemmes obtenues).

## **Centre-ville, Vendecentre**

`tb Course de glisse

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Terminez la course en n'utilisant que la glissade gravitationnelle !

- Médaille d'or à 00'55"00 (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'10"00 (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (600 gemmes obtenues).

`tb Course aérienne

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Courez jusqu'à la ligne d'arrivée en sautant d'aérogisseur en aérogisseur !

- Médaille d'or à 01'30"00 (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 02'00"00 (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 02'30"00 (600 gemmes obtenues).

`tb Course libre

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Passez par tous les points de contrôle et terminez la course !

- Médaille d'or à 01'22"00 (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'35"00 (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'45"00 (600 gemmes obtenues).

`tb Attaque à chrono

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 3000 points (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 2000 points (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 1200 points (600 gemmes obtenues).

`tb Opération coup de balai

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Attrapez des objets en appuyant sur O, et appuyez de nouveau sur cette touche pour les lancer sur la cible.

- Médaille d'or à 6000 points (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 4000 points (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 2000 points (600 gemmes obtenues).

## **Quartier du bout du monde, Boutoume**

### **Course d'énergie**

Ce défi nécessite cinquante gemmes pour être débloqué. Foncez jusqu'à l'objectif en attrapant des gemmes pour remplir la jauge de gravité !

- Médaille d'or à 01'05"00 (700 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'20"00 (600 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'40"00 (500 gemmes obtenues).

`tb Attaque à chrono

Ce défi nécessite cinquante gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

-Médaille d'or à 4200 points (700 gemmes obtenues).

-Médaille d'argent à 3500 points (600 gemmes obtenues).

-Médaille de bronze à 1400 points (500 gemmes obtenues).

## Eléments à trouver

### Voyageurs perdus

Seize voyageurs perdus sont à trouver au fil des différents environnements du jeu. Il s'agit en réalité d'un même couple, donc d'un homme et d'une femme, qui sont égarés et que vous rencontrez à divers endroits afin de poursuivre des conversations intéressantes qui permettent de percer davantage les mystères de Gravity Rush. Dans chaque zone se trouve deux voyageurs : le mari, et la femme.

En dénichant les seize voyageurs, vous obtenez le **trophée argent : Perdu dans le temps et l'espace**.

*Vieille ville, Auldnoir*

*Quartier festif, Plijeune*

*Zone industrielle, Endestria*

*Centre-ville, Vendecentre*

*Quartier du bout du monde, Boutoume*

*Première faille, les ruines*

Le premier voyageur se trouve au sommet de la grande tour principale.

Le second voyageur se trouve sur un balcon, en dessous de la fleur qui indique le chemin jusqu'au boss de la faille.

*Deuxième faille, l'enfer*

Le premier voyageur se trouve au-dessus de la première fleur.

Le second voyageur se trouve en contrebas, non loin de la troisième fleur.

*Troisième faille, le mirage*

Le premier voyageur se trouve sur un champignon, sur la gauche par rapport à la première fleur.

Le second voyageur se trouve sur une feuille de nénuphar, en-dessous de l'espèce de planète Saturne sur laquelle se trouve la troisième fleur.

### Bouches d'égout

Les bouches d'égout permettent de se déplacer ultra-rapidement d'un quartier à l'autre d'Hekseville. Il suffit de marcher

sur ces halos lumineux pour les débloquent. Mais avant, il faut les trouver.

En dénichant les treize bouches d'égout, vous obtenez le **trophée argent : Dans les profondeurs**.

*Vieille ville, Auldnoir : trois bouches d'égout + maison de Kat.*

*Quartier festif, Plijeune : trois bouches d'égout.*

*Zone industrielle, Endestria : trois bouches d'égout.*

*Centre-ville, Vendecentre : quatre bouches d'égout.*

# Lego Batman 2 : DC Super Heroes

© Warner Bros Games / Traveller's Tales 2012

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

## CODES DE TRICHE

Ces codes sont accessibles via la section dédiée du menu Pause.

4LGJ7T	<b>Coeurs supplémentaires</b>
5KKQ6G	<b>Détecteur de briques rouges</b>
74EZUT	<b>Pièces x2</b>
7TXH5K	<b>Switch bonus</b>
95KPYJ	<b>Sbire de Double-Face</b>
9ZZZBP	<b>Sbire du Joker</b>
BCT229	<b>Kart de Mr. Freeze</b>
BDJ327	<b>Bruce Wayne</b>
BJH782	<b>Acolyte du Pingouin</b>
BTN248	<b>Sous-marin du Pingouin</b>
BWQ2MS	<b>Déguisements</b>
C79LVH	<b>Moto d'Harley Quinn</b>
CCB199	<b>Le Joker (tropical)</b>
CHP735	<b>Hélicoptère du port</b>
CRY928	<b>Sbire de l'Homme-mystère</b>
CWR732	<b>Hélicoptère de police</b>
DDP967	<b>Commissaire Gordon</b>
DUS483	<b>Camion de poubelles</b>
DWR243	<b>Employé de zoo</b>
EFE933	<b>Camion blindé de Double-Face</b>
GCH328	<b>Hélicoptère</b>
GTB899	<b>Sbire de Poison Ivy</b>
HAHAHA	<b>Jet de l'Homme-mystère</b>
HGY748	<b>Poissonnier</b>
HJK327	<b>Sbire du Clown</b>
HKG984	<b>Tireur d'élite</b>
HPL826	<b>Moto de Catwoman</b>
HS000W	<b>Planeur du chapelier fou</b>
HTF114	<b>S.W.A.T.</b>
ICYICE	<b>Iceberg de Mr. Freeze</b>
JCA283	<b>Chapelier Fou</b>
JFL786	<b>Scientifique</b>
JKR331	<b>Batgirl</b>
JN2J6V	<b>Super Construction</b>
JRY983	<b>Officier de police</b>
JUK657	<b>Van du Joker</b>
JXN7FJ	<b>Vigne</b>
KJL832	<b>Voiture de police</b>
KJP748	<b>Homme de main du Pingouin</b>
KNTT4B	<b>Bat-Tank</b>
LEA664	<b>Jet privé de Bruce Wayne</b>
LJP234	<b>Moto de police</b>
LRJAG8	<b>Détecteur de Minikit</b>
M1AAWW	<b>Catwoman (classique)</b>

M4DM4N	<b>Bateau à vapeur du Chapelier Fou</b>
MAC788	<b>Van de la police</b>
MBXW7V	<b>Détecteur de briques d'or</b>
MKL382	<b>Militaire</b>
MNZER6	<b>Attraction de pièces</b>
MVY759	<b>Nightwing</b>
NAV592	<b>Marin</b>
NJL412	<b>Acolyte de Freeze</b>
NJL412	<b>Yéti</b>
NKA238	<b>Homme de main du Pingouin</b>
NYU942	<b>Man-Bat</b>
PLB946	<b>Garde de sécurité</b>
PLC999	<b>Bateau de police</b>
Q2851k	<b>Sbire de l'homme-mystère</b>
RDT637	<b>Camion d'Harley Quinn</b>
RYD3SJ	<b>Détecteur de danger</b>
TPGPG2	<b>Impossible de tomber</b>
TPJ37T	<b>Pièces des personnages</b>
TTF453	<b>Sous-marin de Robin</b>
UTF782	<b>Homme de main du Joker</b>
V9SAGT	<b>Policier</b>
VJD328	<b>Navire de police</b>
W49CSJ	<b>Lexbot</b>
XEU824	<b>Acolyte de l'Homme-mystère</b>
XVK541	<b>Freeze Girl</b>
YUN924	<b>Acolyte du Joker</b>
ZAQ637	<b>Alfred</b>
ZHAXFH	<b>Beep Beep</b>
ZQA8MK	<b>Sbire du Mime</b>
ZXEX5D	<b>Régénérateur de coeurs</b>



# Lego Harry Potter : Années 5 à 7

© Warner Interactive / TT Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### L'Ordre du Phénix

#### Des Jours Sombres

Vous vous retrouverez dans un jardin d'enfants. Pour commencer, récupérez tous les clous éparpillés et brisez tous les objets que vous trouverez autour de vous : les nombreux buissons, le manège. Le jeu vous indiquera lui-même quels objets vous pouvez briser ou faire léviter.

Sautez sur la balançoire et récupérez encore des clous.

Faites léviter la poignée orange et fixez-la au manège. Utilisez Dudley pour tirer sur la poignée et récupérer les clous qui en jaillissent. Sauter sur le trampoline et sur le jeu de bascule pour récupérer un maximum de clous.

Pour le moment, vous devez ignorer certaines choses telles que les clous tout en haut de la cage à poule et les symboles concernant les animaux domestiques.

Pour sortir du jardin d'enfants, faites léviter les buissons qui obstruent la sortie. Brisez-les et ramassez les clous. Puis changez de personnage et utilisez Dudley pour tirer sur la poignée orange sur la porte.

En dehors du jardin, continuez de briser tous les objets autour de vous. La poignée orange sur la vieille auto sert à briser cette dernière pour libérer des Lego qu'Harry doit faire léviter pour construire un pont afin d'atteindre l'autre côté.

En passant, ignorez la personne enfermée dans le tunnel. De l'autre côté, collectez les clous. Faites exploser les caddies à l'entrée du tunnel pour libérer les Legos et faites-les léviter pour construire un petit escalier et atteindre le niveau supérieur.

Dans le tunnel, vous devrez vous défendre contre les Détraqueurs.

Une cinématique se déclenchera et vous serez sur votre balai. Allez de gauche à droite et de haut en bas pour ramasser les clous.

Après une deuxième cinématique, vous serez dans une cour. Détruisez tous les objets que vous trouverez pour ramasser vos clous. Dans un petit coin sombre à gauche de la cour, vous trouverez deux Lego violets que vous devrez faire léviter afin de pouvoir couper l'arbre et libérer ainsi Tonks.

Pour information, les Lego violets peuvent tous être attachés à un objet. Allez vers le kiosque et utilisez les pouvoirs de Kingsley pour détruire le verrou et libérer un marteau.

Reprenez le contrôle d'Harry et servez-vous du marteau pour libérer encore un membre de l'Ordre du Phénix.

Allez à gauche de la fontaine, vous trouverez trois Lego violets, attachez-les à la brouette et libérez encore un sorcier.

Ensuite, allez vers la fontaine et utilisez vos pouvoirs de lévitation afin de libérer Maugrey Fol-Œil. Vous trouverez sa canne vers la droite de la fontaine.

En cours de jeu, vous remarquerez des flèches ou des Lego translucides qui vous indiqueront le chemin à suivre.

Après la cinématique, vous serez dans le Ministère de la Magie. Ramassez les clous autour de vous, faites pivoter les chaises au fond pour collectionner encore des clous et utilisez les pouvoirs d'Arthur Weasley pour réparer le Lego bleu.

Faites léviter les objets dans la cheminée et allez-y pour vous retrouver de l'autre côté de la petite barrière. Faites le tour de la salle et collectez tous les clous que vous trouverez, dans les chaises, autour de la fontaine, dans les nombreux objets aux alentours.

Utilisez vos pouvoirs de lévitation et faites tourner la soupape rouge au milieu de la fontaine. Vous devez former un mini-avion avec les Legos qui en tomberont et l'envoyer au-delà du portail doré. Le portail s'ouvrira, allez-y.

Changez de personnage et réparez la porte de l'ascenseur en Lego bleu.

Trouvez le crapaud du sorcier, il se trouve dans l'ascenseur à côté de celui dont Arthur a réparé la porte. Rendez-le au sorcier et il fera léviter la boîte qui se trouve à côté de lui. Elle libérera deux Lego verts que vous assemblerez avec une valve jaune au milieu de la pièce. La valve se place sur un support dans l'ascenseur du milieu.

Une cinématique se déclenchera. Vous passez un niveau.

Harry est maintenant sur le Chemin de Traverse avec Ron et Hermione. Les magasins et les échoppes sont pour la plupart inaccessibles pour le moment. Allez au fond de l'allée, placez-vous sur le point rouge et ouvrez le mur. Passez la porte au fond à droite. Dirigez-vous vers l'entrée de la gare à gauche.

Récupérez un billet de train dans le distributeur bleu et remettez-le au chef de gare.

Avant, vous passez par Pré-au-Lard. Cette fois, vous êtes accompagné de Luna Lovegood. Allez vers le point indiqué par la flèche sous l'arcade. Suivez le sentier de terre, mais faites attention car un champignon sortira de terre pour vous attaquer. D'autres êtres similaires vous attaqueront sur le sentier. Vous trouverez un chariot auquel il manque deux roues. Allez sur le talus à droite pour trouver une première roue et placez-la sur le chariot au milieu du sentier. Interagissez avec le buisson juste à gauche du chariot cassé pour trouver une deuxième roue. Sautez sur le chariot et pénétrez dans l'enceinte du château. Ramassez les clous autour de vous, puis suivez le petit Lego fantôme jusqu'à l'entrée de Poudlard.

Vous êtes maintenant dans le dortoir d'Harry et Ron est avec vous. Sortez du dortoir et rendez-vous dans la Salle Commune, où vous retrouvez Hermione. Suivez le fantôme. Vous devez ensuite passer la trappe menant en dehors de la Salle Commune mais une fille vous demandera d'abord de lui apporter des fleurs que vous trouverez dans un petit pot à côté du fauteuil rouge. Pour sortir, servez-vous de votre baguette magique.

Dans le couloir, vous trouverez des clous à droite. Avant de descendre les escaliers, vous trouverez un petit chaudron qui propose différentes potions. Pour le moment, vous avez seulement accès à la potion de puissance. Descendez les marches.

En interagissant avec le panneau serpent vert au devant de la classe, vous devrez reproduire la séquence que le jeu vous montrera puis placez le Lego vert sur le projecteur et observez.

Allez casser les objets suspendus à droite complètement et trouver une pelle. Ramassez la pelle et donnez-la à l'étudiant à l'arrière de la classe, il vous donnera un ingrédient.

Servez-vous de votre magie sur la malle qui se trouve à côté et assemblez un chaudron, mettez l'ingrédient que vous possédez déjà pour commencer.

Utilisez le balai que vous trouverez à gauche sur la toile d'araignée au plafond. Elle libère un ingrédient pour votre potion. Pour le dernier ingrédient, interagissez avec poids suspendu au plafond à droite. Vous pouvez maintenant aller préparer votre potion pour augmenter votre puissance et aller tirer sur la poignée orange sur l'armoire à droite.

Utilisez votre magie sur l'armoire à droite pour libérer des Legos, assemblez-les pour faire l'avion que Ron vous a dessiné pendant la cinématique.

Servez-vous du sort vert de Ron ou d'Hermione pour faire venir leur animal de compagnie. Grimpez dans le tuyau et jetez les livres que vous trouverez en montant. Revenez aux sorciers pour ramasser la clé et passer la porte.

Suivez votre fantôme jusqu'à une porte à gauche. Continuez et vous trouverez un étudiant qui bloque le mur. Pour passer, allez trouver l'étudiant qui porte une cuillère et effrayez-le en utilisant votre cape d'invisibilité, que vous pouvez sélectionner en choisissant le sort de couleur vert et en pressant sur la touche d'interaction. Ramassez la cuillère et donnez-la à l'élève. Il vous donnera en retour des os, utilisez-les pour nourrir la tête de lion et libérer le passage.

Suivez encore le fantôme. Des plantes grimpantes vous bloquent la route. Pour passer, servez-vous du sort de lumière, Lumos ; celui-ci servira à repousser les plantes.

Suivez le fantôme dans la cour jusqu'à la prochaine apparition de plantes grimpantes. Répétez votre action précédente pour les effrayer.

Vous serez mené jusqu'à la Forêt Interdite. Ici, vous vous retrouvez avec Luna et vous devez nourrir les trois Sombrals. Le premier, vous le trouverez en haut du sentier à droite. Plus loin, vous devrez vous servir de Lumos et de vos pouvoirs magiques pour tuer la plante qui bloque l'arbre. La magie permettra à l'arbre de vous donner des Legos, servez-vous en pour construire une canne à pêche et attrapez un poisson que vous donnerez au premier Sombral.

Continuez votre chemin et trouvez un marécage. Passez sur le rocher pour atteindre l'autre côté et affrontez la plante qui se dresse contre vous. Construisez les Legos restants et placez-les sur le rocher pour le faire couler. Continuez votre route en passant par le tronc d'arbre. Des champignons vous attaqueront, défendez-vous. Un Lego jaune près de l'escarpement servira à faire pousser des plantes qui vous mèneront au deuxième Sombral. Ce dernier vous demandera une cuisse de poulet que vous obtiendrez en usant de votre magie sur le Lego rouge à proximité.

Sautez de l'escarpement et trouvez le ruisseau. Plus loin se trouve un barrage. Vous y trouverez une crevasse que vous devrez détruire pour libérer des Legos. Ces derniers vous serviront à construire un pont. Vous trouverez plus loin le troisième animal qui vous demandera également un poisson. Regardez à droite et cherchez l'oiseau qui tient un poisson dans le bec. Pour le faire lâcher le poisson, servez-vous de la magie. Retournez auprès du Sombral et nourrissez-le. Vous venez de débloquer les Sombrals.

Maintenant, suivez de nouveau le fantôme pour retourner à votre dortoir.

## **L'Armée de Dumbledore**

Suivez les clous jusqu'à votre dortoir.

Une cinématique s'ensuit et vous serez à Pré-au-Lard avec Ron et Hermione. Vous verrez quatre élèves en haut de votre écran : allez à leur recherche et aidez-les.

Premièrement, allez à droite sur la petite pile de clous à creuser. Servez-vous du chat d'Hermione pour creuser et vous aurez trouvé le premier élève. Il vous demandera de lui remettre sa baguette qui est au sol à côté de lui. Grâce à lui, vous obtiendrez de quoi construire un petit pont pour passer de l'autre côté.

Une fois de l'autre côté, détruisez les quatre poulaillers pour obtenir des blocs qui vont vous permettre de construire la tête d'une statue de sanglier. Puis faites léviter la tête et placez-la à l'entrée de la clôture. Utilisez la magie sur les deux têtes en même temps pour ouvrir la porte.

Montez le long du sentier enneigé pour aller vers la petite boutique. Utilisez votre magie sur le tonneau pour libérer la deuxième élève. Celle-ci vous demandera une cruche, vous la trouverez sur une table près du rebord de la vitrine de la boutique. Elle vous aidera en libérant le passage plus loin.

Vous rencontrez deux élèves qui ont besoin de votre aide. Trouvez une pelle pour le garçon et des fleurs pour la fille. Retournez sur vos pas et trouvez une petite cour sur le sentier : la pelle s'y trouve. Remettez-la à l'élève et il vous donne un chaudron.

Vous devrez trouver trois ingrédients, dont un os que vous trouverez en utilisant la magie sur le coffre. Le deuxième ingrédient est une fiole blanche sur le rebord de la fenêtre. Vous trouverez le troisième ingrédient en nettoyant les débris au milieu de la neige avec le balai qui se trouve à droite.

Une fois la potion prête, buvez-la et allez tirer sur les poignées de couleur orange. Celles-ci libéreront les fleurs que vous devez donner à l'élève. Avec son aide, vous obtiendrez un Lego violet.

Appelez Pattenrond, faites-le creuser où indiqué et faites-le grimper dans le tunnel pour débloquer le Lego coincé en haut. Assemblez tous les Legos et placez-les sur la façade de l'auberge.

A l'intérieur, vous devrez convaincre trois élèves de l'école. Pour le garçon à côté du bar, ouvrez les trois tonneaux à gauche et servez-vous des Legos pour assembler une image animée, ramassez l'objet rouge et donnez-le au garçon.

Allez voir Ginny à côté de la fenêtre de droite. Vous devrez lui trouver une figurine de Lord Voldemort. Vous y parviendrez en vous servant de votre baguette pour démolir la table rouge et blanche au-delà de la porte d'entrée. Un petit théâtre de marionnette apparaîtra, sautez dedans pour l'animer et récupérez la statue à la fin pour la remettre à Ginny.

A gauche du spectacle de marionnette, il y a une petite étagère. Interagissez avec et les symboles s'allumeront. Répétez à votre tour la séquence que l'on vous montrera. Ramassez la pomme qui apparaîtra et donnez-la à la tête de sanglier suspendu à gauche de la pièce. Un Epouvantard en forme de Détraqueur apparaîtra, tuez-le avec votre sort anti-Mangemorts. Ramassez l'os laissé derrière et donnez-le au dernier étudiant.

Vous venez de terminer ce niveau avec une petite cinématique.

Afin de passer la porte indiquée par la flèche, ramassez la caméra qui traîne à gauche sur les bancs et donnez-la à l'élève et recevez une clé en retour. Allez maintenant dans la salle indiquée.

Après la cinématique, vous incarnez les jumeaux Weasley. Vous devez compléter le tutoriel pour pouvoir continuer. Vous verrez que le côté de votre adversaire est d'une couleur différente que le vôtre. Il faut que les deux couleurs soient les mêmes pour que votre sort prenne effet sur l'ennemi.

Permutez entre vos sorts pour trouver le sort violet. Puis, quand la couleur du côté de votre ennemi vire au blanc, changez encore de sort et choisissez celui de couleur blanche. Maintenant que vous avez compris ce concept basique, éliminez votre adversaire.

Une fille vous affrontera après : bougez de gauche à droite pour éviter les sorts qu'elle vous lance et changez rapidement entre vos sorts pour la vaincre. Il arrive qu'un rayon lumineux se forme entre vous. Dans ces cas-là, pressez aussi rapidement que possible sur la touche d'attaque. Dans le cas où vous identifiez une couleur de sort que vous ne possédez pas, mettez-vous en mode défense jusqu'à qu'elle reprenne des couleurs de sort que vous possédez.

Après l'avoir vaincue, vous débloquez l'option de duels magiques.

Retournez ensuite à votre dortoir et vous commencerez le prochain niveau.

**Concentrez-vous !**

En reprenant la partie, vous serez dans une sorte d'état semi-conscient avec le professeur Rogue. Pour avancer, prenez contrôle de Rogue et visez le nuage au-dessus de Dudley. Ce dernier vous réclamera du gâteau. Pour en trouver, détruisez la pile de Legos au milieu du jardin d'enfants. Utilisez les Legos qui en sortent pour former un petit véhicule et commencer à déblayer le bac à sable. Donnez à Dudley le gâteau que vous trouverez.

Vous êtes maintenant dans une maison. Allez utiliser votre magie sur le placard à droite au bout du couloir. Prenez la brosse que vous trouvez au sol et brossez le tableau à votre droite. Ramassez la boule que l'homme du portrait vous enverra. Permutez avec Rogue et utilisez votre magie sur le nuage au-dessus de la fille devant la porte. Donnez-lui la boule magique.

Dans la grande pièce, qui est en fait une salle d'entraînement, attaquez les quatre mannequins, cela libérera un monstre. Abattez-le également, ramassez la baguette qu'il laissera au sol. Servez-vous de Rogue pour briser le nuage au-dessus de la fille et rendez-lui sa baguette.

Dans le couloir du Ministère, cassez la poubelle devant vous à droite ainsi que l'objet accroché au mur en face pour créer un filet. Faites-le léviter pour attraper un des petits avions en papier volants et allez au fond détruire le nuage au-dessus du monsieur avec l'aide des pouvoirs de Rogue, donnez-lui ensuite l'avion en papier que vous avez attrapé.

Sur la gare, courez tout droit le long du train, puis attendez que la foule se disperse pour lancer un sort jaune sur le nuage au-dessus de Lord Voldemort.

De retour à l'école, suivez le fantôme.

En classe, utilisez votre sort de Diffindo sur les Legos rouges. Vous créez ainsi une séquence que vous devrez suivre et couper du bloc.

Construisez les briques qui en tomberont en les faisant léviter. Brisez les Legos rouges des deux côtés de la salle de classe et utilisez encore Wingardium Leviosa pour placer les Legos au devant de la salle et construire un aspirateur qui aspirera les débris à gauche de la classe.

Une autre surface de Lego rouge sera ainsi libérée. Cette fois-ci, interagir avec la surface de Lego rouge en vous servant de Diffindo créera un escalier.

Montez-y, assemblez les Legos pour former un seul gros tube. Cassez la prochaine surface rouge que vous rencontrez, à l'entrée du tube, et servez-vous de l'animal de compagnie de Ron ou d'Hermione.

Un dernier mur rouge apparaîtra, recommencez et construisez les Legos qui en sortent. Diffindo est maintenant à votre disposition.

Suivez le fantôme de nouveau, lancez un Diffindo sur la porte et passez à travers. Vous serez amené jusqu'à la gare. Encore une surface de Lego rouge se présentera à vous. Vous pouvez directement prendre votre train.

## Les gênes de Kreattur

Vous êtes de retour à 12, Square Grimmaurd. Vous devez trouver une boule de crystal à accrocher à la porte de derrière. Il y a une porte à votre gauche, sur laquelle vous pouvez utiliser la magie. Construisez les Legos qui en tombent et le four vous donnera un gâteau pour attirer le Père Noël et lui faire abandonner une boule. Placez-la sur la porte vers le couloir et faites-la tourner.

Éliminez l'armure en sortant, sortez de la salle-à-manger et continuez à l'étage. Vous trouverez des têtes de gobelins, faites-les tourner une à une pour vous permettre de continuer de monter.

En haut, servez-vous de votre Cape d'Invisibilité pour passer devant la dame du portrait sans la faire hurler et atteignez l'étagère. Vous devrez couvrir le tableau afin d'interagir avec l'étagère. Pour ce, cassez l'armoire Lego marron à côté et servez-vous des Lego pour créer une corde et baisser le rideau sur le

portrait. Permutez avec Hermione et suivez les symboles indiqués par le tableau.

Vous venez d'obtenir la boule de crystal que vous cherchiez. Vous pouvez maintenant descendre l'attacher à la porte au rez-de-chaussée. La porte s'ouvre sur une pièce de puzzle.

Vous êtes maintenant en compagnie du parrain d'Harry, Sirius Black. Utilisez sa magie sur le coffre et placez le Lego dans l'emplacement correspondant aux couleurs. Détruisez l'horloge. Prenez le Lego vert et mettez-le sur la surface de Lego vert à gauche.

Harry devra interagir avec les symboles serpents. Un Lego vert apparaîtra. Dirigez-vous vers le portrait animée à gauche et renversez le vase que vous trouvez. Prenez les contrôles de Sirius Black et métamorphosez-vous en chien en utilisant son sort vert. Creusez, ramassez le dernier Lego vert et allez l'insérer dans la surface de Lego vert.

Vous terminez ce niveau.

Vous êtes de retour à l'école et vous devez suivre le fantôme encore. Vous apprendrez maintenant à jeter le sort d'Spero Patronum. Le sort est celui de couleur blanche complètement à gauche sur votre menu de sort. Sélectionnez-le et utilisez-le sur les Epouvantards.

Vous devez utiliser chaque étudiant pour lancer ce sort sur les nombreux Epouvantards cachés dans la salle. Vous en trouverez un dans le coin droit de la pièce. Construisez et attaquez la boîte qui apparaîtra quand vous utilisez votre magie sur les Lego bloquant la fenêtre du fond.

Pour Ron, trouvez les tuyaux au fond à gauche. Faites léviter le ballon rouge à gauche, en haut et à gauche encore pour atteindre le bouton rouge. Envoyez le hibou de Ron dans les tuyaux, alignez les tuyaux grâce au bouton rouge. Ramassez la clé au bout. Renvoyez votre animal et ramassez la clé pour ouvrir le placard. Servez-vous d'Spero Patronum sur l'Epouvantard qui en sortira.

Maintenant, dirigez-vous vers la gauche et trouvez l'étagère. Entrez la séquence que vous montre le panneau. Assemblez les pièces libérées et sautez sur l'objet formé pour faire apparaître un Epouvantard. Débarrassez-vous de lui.

Vous trouverez le dernier Epouvantard en forme de Détraqueur à droite de la salle. Chassez les plantes grimpantes et servez-vous de votre baguette sur les Lego. Le Détraqueur apparaîtra.

Vous serez ensuite mené jusqu'à la Forêt Interdite. La force de Hagrid servira à déraciner le tronc d'arbre et Pattenrond servira à creuser les Lego.

Déplacez l'arrosoir à droite et faites pousser une fleur. Brisez toutes les fleurs que vous trouverez et utilisez les briques pour échafauder un ventilateur dans le tronc d'arbre creux. Le vent dans le tunnel vous permettra de monter sur le tertre plus haut.

Attaquez les buissons à gauche, juste à l'entrée et faites léviter le cor pour le géant, Graup.

Assemblez les Lego à droite et construisez un canard. Amenez le canard hors de l'eau. Montez sur le canard.

Le géant voudra ensuite un accordéon. Utilisez votre magie sur les Lego à la droite du géant, faites-les léviter puis servez-vous encore de votre magie. Le géant s'adoucira.

Vous devez suivre les clous transparents jusqu'à un grand portail. Pour passer, brisez le coffre à côté de Rogue et donnez-lui la louche que vous trouverez.

Vous êtes maintenant dans la peau de James Potter en alternance avec Sirius Black et Remus Lupin, tous à l'époque où ils étaient encore à Poudlard. Courez après Rogue. Pour passer la porte fermée, assemblez les pièces de l'écusson de Poudlard. La clé ouvre la porte par où Rogue est passé.

Servez-vous de la magie sur les casiers et dès que Rogue en sort, il fuit. Suivez-le jusqu'à l'arbre.

Pour avancer, servez-vous de Sirius Black pour creuser et trouver des pièces de Lego pour fabriquer des cisailles. Celles-ci servent à faire descendre Rogue de l'arbre. Vous devez maintenant l'affronter en duel. En ce faisant, vous apprenez à vous concentrer.

Suivez le fantôme de Poudlard et incarnez les jumeaux Weasley après la cinématique. Faites sauter les Lego de la boîte et connectez la fusée à la base. Ramassez les Lego répandus pour en faire un marteau qui sert à détruire le portail.

Débarrassez les plantes au centre pour trouver le chaudron caché.

Il vous faut trois ingrédients pour compléter la potion. Allez à droite et interagissez avec la surface rouge comme vous l'avez appris en classe, vous trouvez ainsi la fiole. Trouvez le deuxième ingrédient en renversant le pot suspendu à l'entrée à gauche du chaudron. Trouvez ensuite la lanterne à côté des Lego multicolores et interagissez avec pour obtenir votre troisième ingrédient.

Mélangez tout dans le chaudron et approvisionnez-vous en puissance. Tirez sur la poignée orange sur la grille à gauche.

Vous trouverez des Baskets Collantes dans la boîte. Les murs multicolores sont maintenant à votre portée : vous pouvez y grimper. Montez sur celui qui se trouve devant vous et utilisez l'interrupteur pour baisser les marches de l'escalier.

La prochaine boîte ouverte, vous collecterez des Lego pour construire encore une fusée. Puis, de l'autre côté, faites un des frères Weasley tenir le mur en lévitation pendant que l'autre l'escalade. Puis allez en haut et ouvrez la boîte pour créer une nouvelle fusée et ouvrir la porte de Poudlard.

Vous êtes dans une salle sombre à l'intérieur de l'école. Détruisez les étagères au fond à droite de la salle. Assemblez-les pour former une lampe et placez-la sur la petite surface violette au fond. Servez-vous de votre magie pour découvrir un compartiment caché.

Allez vers les étagères au mur au fond à gauche. Assemblez les Lego qui en sortiront et mettez-les sur la table.

Puis brisez les deux cages à gauche. Ce sont les cages qui sont superposées que vous devez détruire. Les Lego doivent être assemblés de nouveau et mis sur la table.

Détruisez les étagères complètement au fond de la salle et ramassez votre fusée. Vous venez de débloquent les Boîtes Weasley.

Retournez suivre votre fantôme dans la cour de Poudlard.

## Une Virtuose Gigantesque

Dans le bureau d'Ombrage, ramassez la bouteille à gauche de la porte et mettez-la dans un des portraits vides. Utilisez la magie sur le portrait à trois reprises et ramassez la soucoupe qui en tombera.

Ramassez-la et mettez-la dans le coin à droite et faites tourner trois fois le portrait violet pour libérer les pièces de Lego qui vous aideront à assembler un dernier portrait.

Tournez ce portrait-ci trois fois également, ramassez la potion que renverse le chat et déposez-la dans la cheminée.

Arrivé dans la forêt, vous devez vous diriger vers la droite avec Hermione. Trouvez les buissons Lego et bougez-les jusqu'à qu'ils disparaissent et assemblez les pièces restantes. Des plantes grimpantes apparaîtront plus loin.

Servez-vous de Lumos sur les plantes. Continuez ensuite dans la forêt et vous trouverez encore des plantes. En les chassant, vous trouverez un Lego que vous devez attacher à la plante violette à droite de l'escarpement. Servez-vous de Pattenrond pour trouver encore deux Lego, assemblez-les.

Les rafales de vents créées vous mèneront en haut de la falaise. Allez à droite, vous trouverez des Lego bleus mobiles. Brisez-les tous. Les briques restantes servent à assembler un sécateur, servez-vous en pour cueillir quatre fleurs pourpres. Passez par le chemin qui s'ouvre devant vous et sous les toiles d'araignées.

La cinématique terminée, regardez à gauche dans le fond. Servez-vous de la magie sur les plantes sous l'oiseau vert que vous verrez. Brisez tout ce qui est destructible autour de vous. Assemblez les Lego que vous trouverez pour terminer l'engin à cloche. Conduisez la petite voiture en sonnant votre cloche sur tous les points rouges pour que les oiseaux ouvrent le chemin dans la forêt.

Descendez de l'engin pour tuer la plante et retournez sur votre machine pour aller à la rencontre de Graup, réveillez-le avec votre cloche.

Pour mener le géant à la grille, roulez sur chacune des marques rouges sur le sol et sonnez votre cloche.

Vous avez terminé ce niveau.

Suivez les clous translucides et sautez sur le dos du Sombral.

## Une Menace Voilée

Quand vous commencez, utilisez Wingardium Leviosa sur les Lego illuminés sur les étagères.

Ramassez le Lego qui en tombe et allez le placer sur le point indiqué, dans le chaudron au fond à droite complètement.

Pour trouver les fleurs qui manquent, regardez au fond derrière le chaudron.

Vous trouverez un chariot de plusieurs couleurs. Faites correspondre les Lego aux couleurs pour obtenir votre fleur.

Retournez dans l'allée en allant à gauche, montez sur le vieux chariot en-dessous de la toile d'araignée, faites léviter le chariot et récupérez l'araignée rouge qui est votre dernier ingrédient.

Allez mettre tous les ingrédients dans le chaudron. Un chemin s'ouvrira à vous vers la droite, suivez-le. Après la cinématique, courez et évitez en même temps les globes qui tombent. Dans la nouvelle pièce, défendez-vous contre les ennemis qui apparaîtront.

Puis, vous serez en compagnie de Sirius Black que vous devez métamorphoser en chien et utiliser pour creuser la mini figurine, tout en faisant attention aux éclats de sorts autour de vous. Passez la guirlande de Lego et courez creuser la plante à gauche. Regardez à droite, vous trouverez des Lego rouges, jetez un sort de Diffindo sur la surface rouge. Cassez les roches à gauche. Faites léviter les Lego que vous avez trouvé et envoyez les sur les ennemis et vous libérez ainsi vos amis. Assemblez les briques près du portail pour faire un squelette et lancez-le. Vainquez un des sorciers qui vous attaquent.

Vous avez ensuite la possibilité de jouer avec Dumbledore. Pour commencer, défendez-vous, puis attaquez. Evitez les boules de feu lancées par le dragon qui apparaîtra jusqu'à qu'il s'écrase au sol. Quand il lève sa tête, des Lego apparaîtront. Assemblez-les pour pouvoir vous servir des soupapes à droite et à gauche, ouvrez-les et le diffuseur mettra le dragon hors jeu. Allez à la fontaine et servez-vous de la boule d'eau pour assommer Voldemort. Quand il se lèvera, appuyez rapidement sur les touches que votre écran vous montrera. Ensuite, vous devrez rassembler les Lego qui tomberont quand les éclats de vitre cogneront contre le bouclier de Dumbledore et les jeter sur Voldemort. Retournez à Harry et assemblez des Lego pour les jeter encore à Voldemort.

## Le Prince de Sang-Mêlé



## Reprise d'Activités

Suivez les doublons translucides jusqu'aux rues de Londres.

Vous incarnerez Dumbledore et Harry Potter. Courez le long de la rue vers la caméra vers la droite et trouvez la grille de Lego. Chassez les plantes grimpantes à gauche pour pouvoir assembler les Lego qu'elles feront tomber. Vous créez ainsi un point de Transplanage uniquement utilisable par Dumbledore pour l'instant. Allez testez le point pour passer la barrière.

Derrière le point de Transplanage, servez-vous du sort orange sur le Lego métallique pour libérer le passage. Puis vous aurez besoin d'ingrédients pour une potion. Trouvez l'os dans les poubelles à gauche du garage.

Attaquez ensuite la statue et brisez la, assemblez les Lego et un oiseau viendra vous porter la fiole.

Le troisième ingrédient se trouve par-dessus la grille. Lancez une attaque sur la tondeuse à gazon et passez dans la cour. Un des personnages doit tourner la valve pendant que l'autre soulève la brouette pour qu'une fleur apparaisse.

La prochaine étape consiste à trouver le chaudron. Allez au garage et faites léviter les deux cordes en même temps en alternant entre vos personnages. La porte s'ouvre, lancez des sorts sur le coffre de la voiture. Les Lego que vous voyez sont les pièces à assembler pour obtenir votre chaudron. Buvez la potion que vous venez de fabriquer pour augmenter votre puissance.

Allez maintenant ouvrir la porte d'entrée de la maison. Lancez un sort au piano que vous verrez à l'intérieur, attachez le Lego aux portes à l'arrière. Avec l'aide de votre partenaire, ouvrez les portes.

Dumbledore s'en va. Servez-vous du sort de couleur orange de Slughorn pour détruire deux Lego à l'arrière.

Construisez les pièces que vous ramassez pour faire une table à manger. Vous gagnez une image que vous devez aller placer sur le meuble à gauche. Lancez des sorts au plafond sur l'installation qui étincelle et sur la lampe qui étincelle également. Une deuxième image vous sera donnée. Lancez un sort sur la cheminée et utilisez le balai pour nettoyer la saleté pour trouver une troisième image. Mettez les images que vous avez trouvées sur la table à gauche.

Maintenant vous êtes avec Hermione et Ron dans la boutique des jumeaux Weasley. Détruisez les Lego verts qui menacent la dame sur les escaliers et empruntez les escaliers.

Faites ouvrir la bouche du clown et lancez des sorts dans sa bouche.

Ron doit fouiller l'étage et trouver de quoi fabriquer une Boîte-à-farce Weasley. Utilisez la Boîte-à-farce Weasley et placez la fusée en avant-plan. Retournez au rez-de-chaussée de là où vous venez et connectez le Lego au reste. Vous pouvez ensuite vous échapper de la boutique.

Vous complétez ce niveau après la cinématique.

Suivez de nouveau les doublons translucides pour prendre le train.

Vous serez avec Luna cette fois. Prenez des Lorgnospectres dans le distributeur à droite.

Mettez les lunettes et tournez à droite pour voir les Lego qui sont autrement invisibles, à côté du mât.

A droite construisez encore deux Lego. Donnez le marteau géant que vous avez créé à l'armure pour qu'elle libère le passage.

Suivez les doublons translucides. Ramassez les lunettes à côté du grand portail, puis assemblez les pièces devant le portail et servez-vous de la magie pour enclencher l'alarme.

La nouvelle année à Poudlard commence.

Suivez le fantôme. La route est bloquée. Il y a des Lego invisibles autour de vous, vous pouvez voir des étincelles colorées mais ni voir ni assembler les Lego. A gauche de la grille se trouve un distributeur, à côté du perron. Avec les lunettes, vous pouvez assembler les Lego à gauche et à droite de la statue, les soulever et les placer sur les socles violets.

Passez la porte et assistez à votre classe. Il vous manque trois ingrédients à votre potion. Regardez à l'arrière de la classe, faites correspondre les peintures du haut avec celles du bas en liant les couleurs pour obtenir votre premier ingrédient.

Allez maintenant à l'autre bout de la classe et dirigez vous à gauche. Assemblez un distributeur de Lorgnospectres avec les Lego, puis créez un coffre-fort avec les Lego invisibles. Ouvrez-le et assemblez les Lego pour obtenir le deuxième ingrédient.

Enfin, allez au cabinet serpent, prenez le contrôle d'Harry et entrez le code pour obtenir le troisième ingrédient. Allez préparer votre potion.

Suivez à nouveau les doublons.

Vous arriverez à un point où les escaliers disparaissent. Retournez sur les escaliers et trouver un distributeur à Lorgnospectre à gauche complètement. Retournez en haut et trouvez les Lego invisibles que vous devez assembler pour former un escalier.

Une surface rouge apparaîtra, servez-vous de Diffindo pour l'ouvrir. Des briques en tomberont, assemblez-les en une cloche. En lui lançant un sort, un nouvel étage apparaît.

Vous trouverez en haut une Boîte-à-farce Weasley et seulement Ron pourra l'ouvrir et faire exploser la fusée pour créer de nouvelles marches.

Vous verrez devant deux cordes. Pour pouvoir continuer à monter, servez-vous de deux personnages pour faire léviter les cordes.

Vous arrivez enfin à la rencontre de Dumbledore.

Après la cinématique, vous contrôlez Dumbledore et Madame Cole. Madame Cole possède la clé pour la porte à droite et pour la prochaine serrure qui fait venir un ascenseur. Montez et allez à l'étage avec Dumbledore. Servez-vous des pouvoirs magiques de ce dernier pour faire léviter le Lego, l'attacher et faire tourner la valve.

La fontaine libèrera des Lego que vous devez transformez en une serrure et une porte tournante. Madame Cole doit interagir avec la serrure et faire tourner la porte tournante.

Montez les escaliers et laissez Dumbledore réparer les escaliers à l'aide de Lego. Puis, faites Madame Cole descendre et faire monter l'ascenseur.

Traversez l'ascenseur et utilisez vos pouvoirs pour placez un Lego au-dessus de l'autre. Madame Cole peut maintenant passer la porte. Assemblez les Lego au rez-de-chaussée pour créer une porte et aller à droite. Vous voyez une porte en haut des marches et Madame Cole en a la clé. Passez la porte et c'est la fin de ce flashback.

Descendez maintenant les marches et tirez sur les deux cordes. Suivez le parcours des doublons translucides toujours et approchez vous de Pré-au-Lard. L'étudiant près de la porte vous demandera une cuillère que vous trouverez en brisant les Lego à droite de l'entrée. Vous obtenez la clé de la porte de Pré-au-Lard. Suivez les doublons.

**Un Dessert Bien Mérité**

Vous êtes maintenant dans une taverne. Pour trouver la Bièraubeurre du professeur, montez les escaliers au fond, jetez le canard à l'aide d'un sort puis ramassez-le et allez le donner au portrait de l'homme dans le bain, ramassez la pièce qu'il vous donnera. Placez-la sur le tonneau le plus grand et récupérez la bière pour le professeur.

Une cinématique s'enclenchera et vous devez ensuite aider Professeur Slughorn à nettoyer. Vous devez prendre le balai et nettoyer tout ce que vous trouverez sur la table et attaquer ensuite le Lego indiqué. Transformez les Lego que vous récolterez en évier et mettez-y les plats qui se trouvent sur la table. L'éponge qui apparaîtra vous servira à nettoyer la table à l'aide de la magie.

Vous êtes maintenant dans la fête de Noël. Avec Luna comme partenaire, courez vers l'arrière et trouvez Hermione en rose. Elle se trouve au fond à droite. Servez-vous de la magie et elle s'enfuira vers les citrouilles en décoration vers le fond à gauche. Soulevez la citrouille et attachez-la à la plante.

Hermione trouvera une autre cachette en avant-plan, sous la marmite noire. Assemblez les Lego verts qu'Hermione jette au passage et placez-les aux endroits indiqués par l'écran. Faites-les tourner et vous complétez le niveau.

Vous devez maintenant vous rendre en classe, suivez-les donc les doublons translucides. Vous devez apprendre le sort d'Aguamenti, pour faire jaillir de l'eau de votre baguette. Choisissez le sort bleu de votre menu et faites apparaître de l'eau.

Pour éteindre le feu sur l'étagère, cherchez le récipient Lego de couleur claire et remplissez-le d'eau à l'aide de votre sort d'Aguamenti. Faites le léviter au-dessus des flammes et renversez le tout dessus. Les petites flammes seront éteintes grâce à votre sort bleu. Permutez avec Hermione et interagissez avec l'étagère que vous venez d'éteindre.

Entrez la séquence indiquée. Ramassez le Lego vert qui en sortira et mettez-le au point indiqué. Remplissez de nouveau le Lego clair avec de l'eau. Quand le récipient sera rempli, servez-vous des marches qui apparaîtront pour atteindre le prochain niveau.

Une peinture est en feu devant vous : répétez le même processus avec le Lego clair que vous trouvez. Lancez un sort à la pompe à gauche du récipient pour obtenir des Lego que vous devez transformer en nouveau Lego clair. Remplissez-le d'eau pour donner à la plante à droite et recevoir une clé. Allez maintenant délivrez votre professeur de la boîte.

Suivez les doublons jusqu'au train.

## Un Noël Malheureux

Vous êtes maintenant Harry et Arthur Weasley. Vous trouverez un des trois Lego verts dont vous avez besoin en lançant un sort sur la pile de papier à gauche de la table devant vous. Vous trouverez le deuxième Lego à l'arrière dans un buffet. Un verrou vous empêche d'ouvrir la porte du buffet, utilisez le sort orange d'Arthur pour le faire sauter.

Débarrassez-vous des toiles d'araignées à l'intérieur et ramassez le Lego vert. Il y a une machine cassée sur la table au centre. Arthur peut la réparer mais elle explosera. Ramassez les Lego qui en sortent puis lancez un sort sur ce que vous aurez construit. Ramassez le Lego vert et mettez le tout dans la machine.

Après la scène animée, vous serez en possession de Molly Weasley, Remus Lupin et Nymphadora Tonks. Passez la petite cabane devant vous et continuez pour trouver une pile de Lego en bois. Soulevez-les et métamorphosez Lupin en loup-garou en utilisant son sort vert.

Creusez pour trouver les Lego enfouis. Re-métamorphosez Lupin en humain. Il y a une poignée orange au sol, ramassez-la et attachez-la à la cabane. Redevenez loup-garou et tirez sur la poignée orange.

Ramassez le Lorgnospectre dans la cabane. Trouvez les Lego invisibles. Assemblez -les et attachez la roue à gauche de la cabane et tournez.

Allez à droite de la maison et assemblez les Lego que vous trouvez pour faire un récipient que vous devez remplir. Quand vous aurez fini de remplir, approchez-vous de la machine et montez dessus et éteignez le feu.

Dans le reste de la cour, attaquez les Lego et sauvez Arthur. Ramassez la roue Lego verte contre la maison à l'arrière. Placez-la sur l'ajutage et utilisez les compétences d'Arthur pour réparer les Lego qui lancent des étincelles. Volez à gauche à bord du chariot à eau et arrosez les flammes. Passez le portail et servez-vous d'Arthur pour réparer les Lego cassés que vous trouverez. Retournez dans votre charrette et éteignez le feu à droite.

Dans cette nouvelle scène, vous serez Tonks ou Remus Lupin. Utilisez le sort vert de Lupin pour creuser et trouver les Lego enfouis. Utilisez ces Lego pour en faire des cisailles et couper les buissons à droite. Courez à droite et trouvez le bateau. Chassez les plantes grimpantes qui le retiennent avec Lumos et rechangez Lupin en loup-garou et tirez sur la poignée orange. Courez affrontez les Mangemorts à l'arrière.

Vous jouerez ensuite Harry, Molly, Arthur, Remus, Tonks et Ginny et devrez affronter encore des Mangemorts. Au bout d'un moment, Bellatrix Lestrange apparaîtra. Attendez qu'elle jette deux Lego et préparez-vous : utilisez la magie au moment même où elle vous lance le troisième Lego. Relancez-lui son Lego et attaquez-la tout de suite avec vos sorts offensifs. D'autres Mangemorts arriveront, affrontez-les. Attaquez Fenrir Greyback, l'homme-loup, quand il apparaît. Laissez-le attaquer un de vos joueurs et dès qu'il l'attrape, changez de joueur et lancez des attaques magiques.

Bellatrix revient et répétez les mêmes actions qu'avant pour la vaincre. Puis, tous vos ennemis attaquent en même temps. Affrontez d'abord les Mangemorts, puis Greyback et en dernier la sorcière. C'est en la mettant hors jeu que vous terminerez ce niveau.

Après cette scène, vous êtes en sécurité à Poudlard. Allez en classe pour apprendre le sort d'attaque orange, Réducto. Utilisez ce dernier pour détruire les statues dans la classe. Trouvez les autres statues et détruisez-les : deux au milieu de la classe, deux au fond et une en haute des escaliers.

Allez à l'escalier dans le Grand Hall et tirez sur les deux cordes pour retrouver Dumbledore.

Après la scène animée, descendez et faites descendre les escaliers en usant de votre magie sur les deux cordes. Continuez à la rencontre du professeur Slughorn.

## **L'Amour Fait Mal**

Vous devez ici guérir Ron de son empoisonnement. C'est le Professeur Slughorn qui vous aidera ici. Vous trouverez dans la pièce un chaudron, vous avez donc trois ingrédients à trouver. Approchez-vous de la table derrière Ron et prenez la partition pour la placer sur le piano.

Ensuite remplissez le récipient d'eau pour trouver la deuxième partition que vous devez également placer sur le piano.

Jouez du piano et les sorciers du portrait vous lanceront un ingrédient. Lancez un sort dans le feu de la cheminée pour collecter le deuxième ingrédient. Cassez l'objet métallique sur la table en bois à droite pour obtenir le dernier ingrédient. Allez préparer votre potion et donnez-la à Ron.

Une petite scène s'animera. Quand le jeu reprend, assemblez les Lego à côté de Ron, mettez tout au-dessus de la cheminée. Le lustre descendra, utilisez votre Réducto dessus et brisez-le. Ramassez la clé qui en tombe et allez l'insérer sur le Lego brun à gauche du portrait. Lancez des sorts deux fois à l'intérieur du récipient et attendez la cinématique.

Vous êtes dans les toilettes des garçons. Affrontez en duel Drago Malfoy. Puis, regardez autour et cherchez un engin à pression. Ron doit tenir la machine ouverte tandis que vous la remplissez avec de l'eau.

Appelez ensuite l'hibou de Ron et faites-le passer par le tuyau jusqu'en haut. Utilisez le tuyau obtenu du plafond pour ajouter de l'eau à l'engin à pression. Assemblez les Lego qui en sortent afin de former de la dynamite et placez-la devant la cabine indiquée. Lancez ensuite un sort pour tout déclencher.

Vous devez encore affronter l'ennemi.

Dans la chambre secrète, Ginny vous accompagne. Trouvez les ingrédients pour votre potion. Attaquez-vous au buffet à côté de la surface Diffindo rouge, cassez le verrou à l'aide d'un sort orange et assemblez les briques pour récupérer un premier ingrédient.

Changez avec Ginny et remplissez le récipient clair derrière le chaudron avec de l'eau. Ginny a un animal de compagnie, servez-vous de lui pour escalader le tuyau et en haut vous trouverez le deuxième ingrédient.

Lancez Diffindo sur la surface rouge et créez un escalier, le dernier ingrédient est tout en haut.

Allez trouver votre chaudron et compléter votre potion. Vous obtenez plus de puissance et pouvez maintenant tirer sur la poignée orange à droite du chaudron. Cassez le Lego métallique que vous trouvez avec Réducto, assemblez-le en lustre, faites léviter le lustre pour faire tomber une Boîte-à-farce Weasley. Seule Ginny pourra ici ouvrir la boîte. Construisez votre fusée.

Dans le reste de la pièce, il y a une statue: brisez-la à l'aide d'un sort orange. Assemblez les Lego que vous trouvez et continuez ensuite à droite. Vous voyez une bâche au bout du couloir. A gauche de la bâche, il y a un Lego clair, remplissez-le d'eau et découvrez une moitié de la bâche. Lancez un sort de Diffindo sur le mur rouge à droite, assemblez les pièces et servez-vous de Wingardium Leviosa pour attacher l'ancre sur la chaîne.

Retournez à présent à Poudlard. Vous serez mené jusqu'à une grande plante verte, remplissez la plante d'eau pour la détruire.

Dirigez-vous vers un autre niveau.

## **Felix Felicis**

Vous êtes dans la cour et le Professeur Slughorn vous accompagne. Vous devez détruire plusieurs plantes pour affaiblir l'énorme plante qui bloque le chemin. Dirigez-vous le long du sentier et allez un peu vers la droite pour trouver des débris. En lançant un sort sur chacune des piles de Lego, vous ouvrez la porte d'une serre. Allez à l'intérieur de la serre et dirigez-vous vers la surface de Lego marron. Soulevez le tonneau rouge et arrosez la plante à droite. Soulevez le tonneau vert et le tonneau bleu et arrosez encore. Détruisez la plante qui apparaît.

Retournez dehors, courez vers l'avant-plan et allez à droite. Remplissez le récipient que vous trouvez et arrosez les fleurs, détruisez la plante qui jaillit d'entre les fleurs. Allez maintenant à gauche de la grille et servez-vous de Lumos sur les plantes grimpantes que vous trouvez. Trouvez le seau orange et ramassez le poison qui s'y trouve, donnez le poison aux plantes qui bloquent l'entrée de la serre et tuez-les.

Il y a une plante dans la serre. Cassez-le cadenas qui la tient avec Réducto et détruisez-la. Retournez maintenant vous attaquer à la plante qui bloque toujours le sentier. Lancez trois sorts sur les trois plants.

Rendez-vous à l'extérieur. Trouvez le Lego métallique et brisez-le. Un tronc d'arbre creux apparaît, montez dessus et grimpez sur le rebord. Vous voyez une araignée géante morte devant vous. Crockdur vous accompagne. Allumez votre baguette et chassez les plantes grimpantes à gauche de l'araignée. Assemblez les Lego qui apparaissent pour former une pompe. Lancez un sort pour écarter les buissons que vous trouvez à droite. Faites Crockdur fouiller et trouver d'autres Lego à placer sur votre pompe.

Il vous faut un chaudron pour fabriquer l'élément manquant à votre pompe. Revenez vers l'avant-plan à droite de l'araignée et ramassez le chaudron.

Il y a des toiles d'araignées et des buissons à gauche, dégagez le tout à l'aide de la magie pour trouver deux des trois ingrédients nécessaires. Pour obtenir le troisième ingrédient, retournez au tronc d'arbre et interagissez avec le mur rouge en lançant Diffindo, puis assemblez les Lego et allez à votre chaudron. Quand la potion est complète, allez placer la pièce que vous venez d'obtenir sur votre pompe pour fabriquer le venin d'araignée.

Vous avez complété ce niveau et pouvez donc retourner à l'intérieur de l'école.

## Le Horcruxe et La Main

Vous êtes avec Dumbledore dans la grotte. Transplanez à partir de la plateforme rouge avec les pouvoirs de Dumbledore. Formez un pont avec les Lego au milieu de l'île. Longez le pont à gauche, trouvez le mur rouge et utilisez Diffindo pour le briser. Assemblez les pièces pour former une torche et allumez-la avec le feu. Effrayez maintenant les plantes grimpantes. Montez l'échelle. A droite, il y a un Lego métallique que vous devez détruire à l'aide de votre Réducto. Effrayez les plantes grimpantes plus loin et permutez avec Harry pour pouvoir interagir avec le panneau serpent. Passez par le pont qui apparaîtra et dirigez-vous à gauche. Vous trouvez plus loin des Lego violets, placez-les là où vous verrez le plus d'étincelles roses. La porte qui mène à la cave s'ouvrira. Créez un pont en utilisant les Lego que vous trouvez dans la fosse. Vous arrivez bientôt à une étendue d'eau. Faites léviter le Lego vert à votre droite pour faire apparaître un placard-serpent et entrez la séquence indiquée. Ramassez le balai et nettoyez les toiles d'araignées sur le rivage. Les Lego de différentes couleurs vont s'allumer, entrez : rouge, jaune, vert, bleu, rouge, jaune, vert, jaune, rouge, bleu. Si tout se passe bien, un bateau apparaît. Servez-vous du bateau pour vous dirigez droit devant et entrer une nouvelle partie de la cave. Continuez tout droit vers l'arrière et trouvez les boutons à droite. Montez sur les boutons pour débloquent un emplacement secret en bas à droite. Vous y trouverez un château Lego que vous devez placer au point indiqué. Pressez les nouveaux boutons qui apparaissent et vous découvrirez un deuxième emplacement secret. Prenez encore une fois les Lego et placez-les sur le marqueur.

Une armée d'Inferi apparaît. Pour vous en sortir, servez-vous des pouvoirs d'Harry, surtout du sort orange, pour vous défendre et empêcher les zombies de vous approcher pendant que Dumbledore interagit avec le Lego à cinq reprises.

Quand vous aurez réussi, vous retournez à Poudlard en compagnie de Ginny. Suivez les doublons translucides et combattez les Mangemorts. Servez-vous de votre sort d'eau, Aguamenti, sur le Lego en feu. Trouvez l'ajutage parmi les flammes et placez-le sur la pompe en avant-plan, remplissez la pompe d'eau. Servez-vous trois fois de la pompe que vous avez remplie pour éteindre le feu. Courez tout droit jusqu'au duel. Affrontez Rogue et gagnez le duel.

## Les Reliques de la Mort

### Sept Harry

Suivez les doublons.

Vous commencez le niveau maintenant et êtes avec Maugrey Fol-Œil et Arthur Weasley. Vous devez trouver trois ingrédients pour votre potion. Un aspirateur cassé se trouve à gauche. Servez-vous d'Arthur pour le réparer. Lancez un sort sur l'aspirateur et ramassez l'ingrédient.

Allez dans la cuisine. Trouvez le verrou et brisez-le à l'aide de Réducto, puis prenez les cerises sur le gâteau.

A droite du chaudron se trouve un abat-jour, lancez un sort sur chacune des trois tasses et ramassez la pomme qui tombe. Allez préparer votre potion de Polynectar pour que tout le monde se transforme en Harry.

Après la cinématique, vous devez trouver les pièces manquantes à la moto de Hagrid. Remplissez le Lego clair et placez l'ajutage sur la gouttière pour la réparer. Ramassez la roue qui tombe et allez l'assembler à la moto.

Servez-vous de la magie pour faire tomber une autre pièce de la plante à gauche.

Vous avez besoin de Hagrid pour tirer sur la poignée orange sur la poubelle devant la moto, qui contient la dernière pièce manquante.

Tout juste après la cinématique, vous serez sur l'autoroute. Evitez les sorts lancés par les Mangemorts du mieux que vous pouvez et en même temps portez attention au trafic jusqu'à rejoindre vos alliés.

Vous découvrez que Ron ne peut plus se servir du sortilège Lumos mais possède à la place le Déluminateur. Utilisez-le sur la lampe dans le fond et allez mettre la lumière que vous avez capturée dans la cheminée pour faire apparaître un Lego. C'est Hermione qui doit se servir de la pièce rose. Puis vous pouvez quitter la maison.

D'autres Mangemorts attaquent. Continuez de vous défendre et servez-vous de Ron en même temps pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley à gauche. A droite, lancez un sort d'Aguamenti pour éteindre les flammes qui entourent le gâteau et détruisez-le ensuite. Vous créez ainsi un mini nuage et la pluie sert à éteindre le feu partout.

Assemblez les Lego marron qui tomberont et continuez à droite.

Ici, vous trouverez d'autres petites flammes qui peuvent être éteintes à l'aide d'Aguamenti. Servez-vous d'Hermione pour interagir avec la plaque rose que vous avez dégagée. Assemblez les pièces pour former un pic. Utilisez le pic pour casser le bloc Lego blanc et violet.

Placez la sculpture sur les plus grandes flammes pour les éteindre et assemblez les briques qui tombent. Vous voyez une nouvelle plaque rose, répétez les mêmes actions pour la dégager et laissez Hermione s'en servir. Remplissez le distributeur d'eau qui apparaît et placez-le sur les flammes pour les éteindre. Assemblez les pièces. Servez-vous du Déluminateur de Ron et relâchez la lumière sur la lampe du gâteau. Vous complétez ainsi ce niveau.

Une fois de retour à Londres, entrez dans le café et affrontez les deux sorciers qui vous attaquent. Défendez-vous et lancez des sorts sur les tables pour qu'elles vous protègent.

Ils vous lanceront des plats, saisissez les plats en plein vol et renvoyez-les leur, puis attaquez-les avec vos sorts. Attendez qu'ils lancent une troisième boule de feu pour les attaquer. Ils lanceront ensuite des Lego, saisissez les Lego en plein vol et renvoyez-les sur les ennemis avant d'attaquer.

Vous êtes de nouveau dehors et devez suivre les doublons jusqu'au prochain niveau.

## La Magie est Pouvoir

Vous êtes ici sous l'influence du Polynectar avec Ron. Allez à droite et cassez les poids qui tiennent le grand portrait. Utilisez Diffindo sur le mur rouge. Assemblez les pièces que vous voyez et lancez un sort sur le petit objet quand il sera face aux sorciers pour tous les chasser.

Allez maintenant au fond, cherchez une lampe à gauche, ramassez sa lumière avec le Déluminateur de Ron et relâchez la lumière sur la lampe à gauche de la porte du milieu.

Assemblez les blocs et pressez sur votre touche magie jusqu'à ouvrir la porte. Allez maintenant à l'intérieur. Lancez un sort sur le bouclier blanc et rouge et sur le bureau pour trouver une des deux clés violettes qui vous permettront d'entrer dans le buffet verrouillé à l'intérieur du bureau. La seconde clé est sur le bureau.

Plus loin, la porte à droite s'ouvre. Passez la porte et allez à droite. Remplissez le Lego clair que vous trouvez avec de l'eau.

Faites léviter la plante qui apparaîtra jusqu'au Lego violet sur la fenêtre. La porte s'ouvre à votre droite, continuez, tournez à droite et entrez dans la salle des ascenseurs.

Cassez les cadenas sur la porte de l'ascenseur avec votre sort orange et assemblez les pièces pour en faire un tuyau dans lequel vous devez envoyer l'hibou de Ron renverser les Lego coincés.

Assemblez les briques pour faire marcher l'ascenseur.

Une cinématique s'enclenchera et ensuite vous devez combattre les officiers. Puis, on vous lancera des objets. Evitez-les et saisissez le troisième et renvoyez-le. Affrontez la sécurité. On vous lancera maintenant quatre objets, saisissez le quatrième pour le renvoyer. Puis, vous aurez droit à un duel magique. Quand celui-ci sera terminé, elle vous lancera encore 5 objets, saisissez le cinquième pour le lui renvoyer. Maintenant vous affrontez le boss. Elle se cachera en



même temps que vous, n'oubliez donc pas que vous pouvez lancer des sorts à travers votre bouclier.

Quand vous gagnez, vous êtes dans un couloir ; courez droit devant.

Vous complétez le niveau.

A Poudlard, servez-vous d'Hermione pour interagir avec la plaque rose. Assemblez les Lego et formez un bloc de Transplanage pour commencer le prochain niveau.

### En Grave Danger

Harry et Hermione sont maintenant dans un cimetière. Utilisez Hermione pour débayer les tombes et trouver des indices. Dépassez la première tombe et allez à droite trouver une tombe couverte de neige. Prenez le shaker et placez-le sur la tombe pour enlever la neige. Rien ne se passe. Continuez à droite pour trouver une de vos plaques roses. Servez-vous en pour faire apparaître un sèche-cheveux et faire fondre la neige.

Rien ne se passe encore une fois. Allez brisez le tuyau métallique près de l'entrée, à côté de l'église. Construisez le tout pour faire une machine à vapeur qui va évaporer toute la neige et permettre à Hermione d'examiner le cimetière. Mais elle ne trouve rien.

Allez à gauche du cimetière, prenez les Lorgnospectres sous la petite arcade. Assemblez les pièces et faites évaporer la neige. C'est le bon indice.

Après la cinématique, il y a des livres qui bloquent le chemin et vous empêche de suivre Bathilda Tourdesac en haut des escaliers. Utilisez Réducto sur le verrou qui retient les livres. Hermione peut interagir avec la plaque rose qui apparaît pour créer une pompe à eau. Remplissez celle-ci d'eau et faites-la léviter au-dessus de la chaudière. Assemblez les pièces qui tomberont pour former des dents géantes que vous devez porter jusqu'aux livres et la voie des escaliers sera libre.

Affrontez le serpent géant qui vous attend. Evitez autant que vous pouvez le venin du serpent. Ramassez les Lego jetés par le serpent et utilisez-les contre lui trois fois. Il sera étourdi, profitez-en pour lui faire avaler un objet, puis servez-vous de l'objet dans son estomac et repoussez-le. Vous aurez maintenant plus de place pour vous battre contre le serpent. Continuez d'éviter son venin et envoyez-lui du gâteau dès que possible, cela l'aveuglera. Assemblez les Lego qui tombent pour en faire une plaque rose et utilisez Hermione pour l'utiliser et former un marteau pour assommer le serpent. Envoyez encore un objet dans la gueule du serpent et faites-le reculer. Vous êtes dans encore une nouvelle pièce. Evitez son venin à nouveau mais lancez-lui des objets à chaque fois cette fois-ci. Dès qu'il sera étourdi, lancez un objet dans sa gueule, visez son estomac et lancez des sorts pour le vaincre enfin.

Vous serez ensuite en plein air et vous devez utiliser Hermione pour produire une petite créature encagée à partir de la plaque rose. Faites fondre le bonhomme de neige avec la créature et allez à gauche suivre le Patronus et les doublons.

Vous complétez le niveau.

### Epée et Médaillon

Vous êtes sous l'eau avec Ron. Lancez un sort au tentacule sur votre droite et sur l'espadon squelette et scier à travers la glace. Descendez vers la gauche en gardant votre baguette allumée pour éloigner les plantes grimpantes et allez jusqu'au corral. Descendez maintenant vers la droite. Un crabe essaiera de vous arrêter. Il y a un large rocher et en-dessous, il y a des Lego. Faites-les léviter et laissez votre compagnon passer à côté des rochers. Il devra aussi tenir les bulles pour passer le crabe, qui vous libère le passage. Allez vers la gauche et attachez le Lego au fond à la ligne que vous verrez. Un poisson apparaît ainsi qu'un squelette. Assemblez les Lego en marteau et amenez-le aux Lego violets dans la glace. Cassez tout et récupérez l'épée de Gryffondor.

Courez à gauche vers l'avant-plan dans la forêt. Nettoyez les plantes qui obstruent l'embase. Transplanez et allumez



vosre baguette pour effrayer les plantes, sautez sur la feuille et utilisez la magie pour monter. Descendez et nettoyez les débris. Détruisez tous les débris et ramassez une partie des pièces dont vous avez besoin.

Descendez et placez la statue sur la plateforme. Allez vers l'avant-plan à droite maintenant, cassez la glace qui vous empêche d'interagir avec le mur rouge et utilisez Diffindo.

Assemblez les pièces pour en faire un flambeau et utilisez-le pour faire fondre la neige à gauche. Vous obtenez ainsi une deuxième statuette que vous devez mettre sur la plateforme.

Interagissez avec le panneau serpent qui apparaît en entrant la séquence indiquée. Voldemort apparaît devant vous.

Restez à proximité de Ron et courez vers le point rouge devant le médaillon. Combattez l'armée d'araignées qu'il lance sur vous. Servez-vous de l'épée en possession de Ron pour attaquer et dès que les tourbillons vous attaquent, assemblez les Lego en une plateforme et placez la chaise et la fleur dessus pour vous défendre contre les formes translucides. Continuez jusqu'à qu'elles se retournent contre l'Horcruxe. Avec une dernière attaque à coup d'épée et vous serez débarrassé de Voldemort pour le moment.

Une petite plaque rose attend Hermione après ce combat et un oiseau en jaillira pour faire tomber un arbre qui vous permettra de former un point de Transplanage en l'assemblant.

## La Folie de Lovegood

Vous êtes devant une maison : remplissez le Lego clair à droite d'eau. Des plantes et un ballon se rempliront en même temps. Attaquez un des cerfs-volants avec le ballon.

Allez vers les plantes grimpantes et dégagez les Lego enfouis avec Lumos. Appelez Pattenrond pour qu'il creuse et fasse apparaître la plaque rose d'Hermione. Elle formera une glace que vous devez donner à l'abeille géante. Activez votre magie sur le ballon orange pour faire disparaître le deuxième cerf-volant. Allez vers les marches menant à la maison et faites léviter le dernier ballon pour détruire le dernier cerf-volant.

Assemblez les Lego qui sont apparus dans la cour en un heurtoir que vous devez attacher à la porte d'entrée et utiliser pour frapper à la porte.

Vous êtes à l'intérieur de la maison, allez à gauche et cherchez le buffet au verrou rouge. Utilisez Diffindo sur le verrou et assemblez en une corde. Tirez sur les deux cordes maintenant et vous aurez accès à l'escalier.

Montez et vous vous retrouvez dans l'histoire des Reliques de la Mort, incarnant les trois frères. Servez-vous du frère aîné pour briser toutes les roches devant vous, y compris le Lego doré. Continuez à droite, montez sur la feuille et faites un des autres frères léviter la feuille et la faire monter. Lancez des sorts aux fruits au-dessus de vous et assemblez les Lego qui tombent pour former un champignon et sautez sur le champignon pour accéder au niveau plus haut et continuez à droite. Servez-vous du frère cadet et de sa Pierre de Résurrection sur le fantôme que vous rencontrez. Bougez le fantôme à droite et faites le activer l'interrupteur. Passez le pont, continuez à droite et vous atteindrez un pont à bascule. Reprenez contrôle du frère aîné pour casser les briques dorées et lancez des sorts aux plantes pour vous en débarrasser. Retournez au pont et montez dessus pour l'incliner vers le haut, courez dessus et allez à droite. Prenez contrôle du dernier frère et servez-vous de la Cape d'Invisibilité pour passez incognito à côté de la Mort. Amenez la hache que vous trouvez devant à l'arbre. Brisez le Lego doré avec la baguette de sureau et sortez de la forêt par la droite. Continuez à travers les prés jusqu'au moulin et servez-vous de la Pierre de Résurrection sur le fantôme que vous trouvez pour lui faire éteindre l'interrupteur. Passez et plus loin vous rencontrez la Mort encore une fois. Reprenez le troisième frère et mettez la Cape, passez à côté, enlevez la Cape et jetez les trois citrouilles à la Mort. Vous verrez ensuite un Lego doré en forme d'ancre, le premier frère peut le détruire avec sa baguette. Changez ensuite avec le frère à la Pierre et servez-vous d'elle sur le fantôme pour la faire activer un interrupteur qui libère des boîtes sur lesquelles vous pouvez sauter pour traverser l'eau. Allez jusqu'au pont à droite et retournez dès que la Mort coupe le pont en deux. Réparez le pont avec la magie et servez-vous de la Cape pour contourner la Mort. Continuez jusqu'au portail, brisez le Lego doré et prenez contrôle du fantôme pour s'élever le long de l'ascenseur à gauche et activer l'interrupteur.

Passez le portail, redevenez invisible avec le dernier frère. Utilisez la magie sur la lampe pour effrayer la Mort et continuez à droite. Continuez votre chemin et cassez le Lego doré avec la baguette de sureau.

Lancez un sort sur le puits et assemblez les Lego. Sautez dans la cave et cassez les prochaines pièces dorées, construisez ensuite des escaliers avec ce que vous trouvez.

Vous êtes maintenant de retour dans la maison des Lovegood. Servez-vous d'Hermione pour entrer la combinaison dans le buffet.

Regardez au-dessus de vous, il y a un levier : en tirant dessus, la presse vous donnera un ingrédient.

Il y a également un distributeur de Lorgnoscope, prenez-en un et cassez le verrou au fond de la chambre. Assemblez les Lego invisibles et collectez le second ingrédient dans la bouche du monstre.

Il y a une surface rouge à côté du buffet, utilisez Diffindo dessus et créez une brosse et utilisez-la sur les toiles d'araignées sur la fenêtre, lancez un sort sur le vase et récupérez votre dernier ingrédient.

Avec votre nouvelle potion, vous acquérissez une nouvelle puissance. Tirez sur la poignée orange au fond et appelez un des animaux pour qu'il passe dans les tuyaux et jette des Lego.

Assemblez les Lego et faites-en une corde. Faites descendre les escaliers en tirant sur les deux cordes. Cassez le verrou en haut des escaliers avec Réducto, ramassez le Lego vert et placez-le où indiqué. Tournez le levier pour compléter ce niveau.

Une plaque rose attend Hermione. Vous obtenez une boule, soulevez-la et attachez-la à une chaîne et brisez la grille. Vous avez terminé.

## **DOBBY !**

Vous avez cette fois quatre personnages à votre disposition. Servez-vous du hibou de Ron pour monter dans le tube à l'arrière.

Ramassez l'ingrédient qui tombe du tuyau. Prenez des Lorgnospectres sur votre droite et construisez les Lego invisibles.

Collectez la lumière de la lampe à gauche et allez la mettre dans la lampe au fond à droite. Les plantes grimpantes laissent tomber votre deuxième ingrédient.

Roulez dans le buffet à droite pour ramasser une clé, puis reconstruisez les Lego pour faire votre chaudron.

Allez complètement à gauche de la cellule, cassez les trois tonneaux et reconstruisez les Lego. Ramassez le dernier ingrédient fourni par l'araignée.

Allez préparer votre potion. Interagissez avec le panneau serpent qui apparaît et entrez la séquence comme montrée. Assemblez les Lego.

Vous terminez le niveau.

Choisissez un ennemi à l'étage et affrontez-le. Attendez que le boss lance un dernier Lego. Attrapez le dernier Lego et renvoyez-le-lui. Lancez-lui des sorts et répétez le tout avec le deuxième Mangemort et pour la deuxième fois que le boss vous attaque (lancez-lui le Lego violet). Les deux autres Mangemorts vous lanceront encore des Lego, attendez de voir le Lego violet, saisissez-le et renvoyez-le. Le boss revient, affrontez-la avec la même tactique.

## **La Chute du Voleur**

Suivez les doublons mais faites attention aux attaques que vous lancent les Mangemorts.

Tirez sur tous les feux rouges.

Vous avez cinq membres dans votre équipe dont deux Goblins. Faites léviter le marteau à gauche pour faire apparaître une clé.

Assemblez les débris à droite pour faire une plaque rose, interagissez avec et insérez la clé sur le taureau mécanique. Poussez ce dernier jusqu'au point rouge pour effrayer le dragon et courez à droite jusqu'à l'autre pièce.

Cherchez maintenant le calice qui se trouve dans cette pièce. Cherchez le serpent vert et lancez un sort orange sur le Lego métallique qui se trouve juste en dessous.

Eteignez les flammes avec votre Aguamenti. Hermione doit se servir de la plaque rose pour appeler un oiseau. Approchez-vous du museau du serpent et ramassez la plume que laisse tomber l'oiseau. Celle-ci vous servira à gratter le museau du serpent et à le faire cracher des Lego.

Assemblez les Lego et ceux qui sortent du coffre également. Allez au panneau serpent qui apparaît et entrez la séquence indiquée. Plus d'objets apparaîtront quand vous essayez de ramasser le calice qui tombe. Assemblez les Lego et utilisez la clé de Griphook sur l'objet que vous venez de créer. Servez-vous du Déluminateur de Ron pour prendre la lueur de la lampe qui descend.

Allez au fond à droite, en-dessous de la petite corniche et relâchez la lumière sur la lampe que vous trouvez. Les plantes grimpantes se retirent et vous pouvez utiliser la clé de Griphook sur l'engin que vous trouvez.

Encore une fois, les plantes grimpantes s'en vont quand la lampe monte. Montez sur la pile de trésors et laissez Hermione agir sur la plaque rose.

Vous êtes de retour dans la chambre du dragon et Griphook n'est plus avec vous. Allez éteindre le feu sur la plaque rose du fond et laissez agir Hermione. Servez-vous du marteau que vous avez fait apparaître pour casser le cadenas sur la chaîne et lancez un sort pour libérer la chaîne.

A gauche, vous trouverez encore un cadenas et vous pouvez vous servir des deux mini-figurines pour tourner les clés et libérer la chaîne. Utilisez la clé de Bogrod pour allumer la lampe et chasser les plantes qui retiennent le cadenas à gauche. Faites la même chose avec la dernière chaîne à droite. Ramassez la lumière à l'aide du Déluminateur et relâchez-la sur la lampe à gauche. La clé de Bogrod sert à soulever la lampe et à chasser les plantes encore une fois.

Tirez maintenant sur les Lego violets et relâchez le dragon. Harry contrôle le dragon, servez-vous donc d'Hermione pour combattre les 5 Goblins, en haut sur les terrasses, qui vous attaquent. Faites attention au Goblin sur la terrasse à droite complètement. Quand vous les aurez abattus, vous sortez automatiquement de la banque.

Vous êtes de retour à votre camp. Servez-vous de Diffindo sur le mur rouge et assemblez les Lego qui en tombent. Créez une Boîte-à-farce Weasley et laissez Ron créer une fusée. Assemblez les Lego qui tombent et formez un point de Transplanage, servez-vous en.

## La Rentrée

Vous êtes à Pré-au-Lard. Combattez les Mangemorts autour de vous. Au bout de la rue, vous serez bloqué par des Lego sur votre route. Servez-vous de Pattenrond pour creuser et faire apparaître une plaque rose. Hermione fait apparaître une machine aspiratrice. Attachez la manivelle aux Lego qui apparaissent et faites-la tourner à l'aide la magie.

Assemblez les Lego qui tombent et continuez votre route jusqu'à la prochaine pile de Lego. Combattez les Mangemorts qui vous attaquent et cherchez les trois ingrédients manquants pour une potion. Allez à droite et trouvez celui qui se trouve dans la charrette. Assemblez les Lego qui sont plus loin à droite et servez-vous des pouvoirs d'Hermione sur la plaque rose. Remplissez la baignoire qui apparaît avec de l'eau et collectez le deuxième ingrédient.

Retournez maintenant à l'installation que vous avez laissée derrière vous, regardez sur le mur de droite et capturez la lumière que vous verrez et allez la placer sur la lampe devant à gauche.

L'étudiant dans la glace vous donnera le dernier ingrédient. Préparez votre potion. La voie est libre.

Une cinématique s'enclenchera.

A l'intérieur de Poudlard, cherchez la surface rouge à gauche. Lancez votre Diffindo et assemblez les Lego, lancez un sort sur le réveil pour réveiller l'élève.

Allez à droite et placez les Lego de différentes couleurs dans l'emplacement correspondant. Assemblez les Lego qui tombent en une Boîte-à-farce Weasley, servez-vous en pour réveiller un autre élève.

Allez à droite maintenant et servez vous de la plaque rose. Faites léviter la radio qui apparaît et réveiller un troisième et dernier élève.

Après la cinématique vous serez dans le Grand Hall et devrez affronter votre ennemi en duel. Courez trouver Rogue au bout du couloir et attendez qu'il vous lance le Lego violet pour le lui renvoyer. Faites ceci trois fois et entrez ensuite en duel contre Rogue. Le niveau sera complet quand vous l'aurez vaincu.

Suivez les doublons translucides. Trouvez les objets que les professeurs vous demandent. Le premier est sur le banc tout près de là où vous venez.

Les deux autres sont au milieu de la cour et à gauche.

Vous terminez ce niveau.

## Brûler les Ponts

Vous commencez ce niveau avec Luna. Dirigez-vous à droite et tirez sur la corde à gauche du tableau. Placez le soleil tout en haut, les nuages, puis tout au bas l'oiseau. Assemblez les Lego que vous débloquez pour former un distributeur à Lorgnospectres.

Prenez-en un et allez éteindre le feu dans la cheminée et assemblez les Lego invisibles que vous trouvez. Allez faire léviter le burin et soulevez le marteau pour heurter le burin à chacun de ses mouvements.

Cassez le reste de la barrière avec un sort orange. A droite, il y a un chaudron sous les escaliers. Arrosez les plantes à gauche du chaudron pour obtenir le premier ingrédient.

Puis allez chercher une autre paire de Lorgnospectres si nécessaire pour assemblez les Lego en haut près de la fenêtre.

Cassez la statue avec un sort orange et récupérez le deuxième ingrédient.

Allez vers le chaudron et utilisez la magie sur la statue au-dessus du chaudron. Les escaliers sont en place, servez-vous de la magie sur le symbole de Serpentard et un panneau apparaît, entrez la séquence que vous montre le panneau. Tournez la statue du chevalier et reprenez l'ingrédient dans la bouche du serpent.

Allez préparer une potion de puissance et tirez sur la poignée orange à droite. Assemblez les Lego et utilisez ce que vous avez construit pour ramasser la substance verte gluante au sol.

Continuez à droite et vous serez bloqué par un grand feu. Un récipient clair se trouve à droite, remplissez-le d'eau et renversez-le sur le feu. Dirigez-vous vers le fantôme.

Après la cinématique, vous êtes Seamus et Neville. Vous avez besoin de cinq explosifs. Allez à l'avant-plan à gauche,

brisez la boîte Lego et ramassez le premier explosif. Allez le placer à l'endroit indiqué.

Allez à droite sur l'allée du pont. Arrosez les plantes avec un sort d'eau et sautez sur les coussinets vers la droite.

Allez au fond et chassez les plantes sur le coffre avec Lumos, ramassez les explosifs et allez les placer comme indiqué. Allez faire léviter la torche en haut de la rampe pour libérer la planche et vous permettre de passer. Soulevez la première planche et faites la même chose avec la deuxième pour créer un passage.

Connectez les deux Lego violets et sautez dessus pour traverser, lancez des sorts sur les toiles d'araignée et placez l'explosif. Allez sur le sentier vers le bas, retournez sur les rampes vers le haut et allez sur la planche pour aller à droite. Allez localiser le mur rouge et Assemblez les Lego qui en tombent quand vous utilisez votre Diffindo dessus. Après une petite animation, utilisez la toile qui apparaît à gauche pour sur le rebord au-dessus. Explodez le coffre, ramassez votre explosif et placez-le.

A gauche du mur rouge se trouve une pile de Lego, assemblez-les et servez-vous de la pelle de Neville pour creuser et déterrer le dernier explosif et le placer.

Vous avez terminé cette petite mission.

Ron et Hermione sont ensemble, allez maintenant au fond et chassez les plantes avec le Lumos d'Hermione. Laissez-la interagir avec la plaque rose et servez-vous du pinceau pour peindre toute la surface violette.

Sautez sur les rochers. Vous remarquez qu'en sautant sur un rocher, un autre s'élève. Ron peut ainsi atteindre le rebord à gauche de la cascade et trouver la Boîte-à-farce Weasley.

Cette fois, elle recèle les Baskets Collantes. Montez sur la surface colorée et allez à gauche. Montez sur le rebord et attrapez la lumière avec le Déluminateur.

Descendez et allez au fond à droite, vous trouverez une porte Lego. Allumez la lampe à droite de la porte, assemblez les briques et formez un panneau serpent. Ron doit entrer le code lui-même. Suivez la séquence et ouvrez la porte circulaire.

Entrez et allez vers la droite jusqu'à la barricade. Regardez dans la bouche du serpent droit devant, au-dessus de l'eau. Faites léviter ce coffre jusqu'à vous et ouvrez-le pour trouver des Lego.

Assemblez-les pour en faire une plaque rose dont Hermione doit se servir pour former une foreuse. Sautez dans la machine et commencez à percer les rochers.

Puis lancez un sort au Basilisk et assemblez les Lego qui tombent. Vous aurez encore une plaque rose en les assemblant mais cette fois vous obtiendrez des pincettes pour arracher les dents.

Vous avez terminé. Vous quittez la Chambre des Secrets et devez continuer à suivre les doublons translucides.

## Frénésie Feudeymon

Ron et Hermione sont coincés dans la chambre secrète au septième étage. Servez-vous des pouvoirs d'Hermione sur la plaque rose. Faites léviter le Lego et nettoyez les toiles. Vous trouverez le premier ingrédient.

Lancez un sort orange sur la table à gauche du portrait et appelez Pattenrond pour qu'il déterre le deuxième ingrédient.

Servez-vous de Ron pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley à droite et ramassez le ventilateur pour donner au portrait, vous obtenez ainsi le dernier ingrédient.

Lancez un sort sur tous les chaudrons sur le mur de droite pour obtenir votre chaudron. Faites la potion et vous aurez la voie libre.

Allez trouver le buffet dans la seconde pièce et permutez avec Hermione pour entrer la combinaison indiquée. Assemblez les Lego et mettez le tout en place en le faisant léviter. Sautez dessus et comptez sur votre compagnon pour tout soulever. Sautez sur la plateforme et prenez un Lorgnospectre.

Assemblez les Lego invisibles et formez une catapulte qui vous sert à détruire la barrière.

Allez à droite. Cherchez la lampe au coin et utilisez le Déluminateur. Relâchez la lumière sur la lampe sur la table. Les gardiens s'en vont et vous pouvez continuer votre route.

Alignez les tuyaux à gauche.

Puis allez à gauche et lancez un sort orange pour détruire les Lego et vous permettre d'atteindre le dernier tube. Allez le placer sur le reste de l'installation. Appelez un des animaux de compagnie et faites le escalader les tuyaux. Appuyez sur le bouton à gauche et quittez le tube par la droite. Approchez-vous du trésor et ramassez-le.

Echappez-vous du feu. Allez à droite tout en utilisant Aguamenti pour libérer un peu le passage. Votre chemin sera bloqué donc faites léviter la voiture pour que vos partenaires puissent passer le feu, et faites-les tenir la voiture pour que vous passiez. Utilisez ensuite Ron pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley qui vous permettra de passer un pont.

Sur la pile de sacs, lancez un sort au buffet et allez interagir avec le mur rouge qui apparaît. Assemblez ensuite les Lego et grimpez vite à l'échelle formée et vous échapperez aux flammes.

Une cinématique s'enclenche puis vous serez sur des balais. Allez activer les trois pompes à eau : une devant vous. Descendez de votre balai, assemblez les Lego et remplissez la pompe d'eau. Remontez ensuite sur le balai et allez à gauche, assemblez les Lego pour former un petit avion. Montez-y et détruisez les Lego qui obstruent la pompe. Lancez encore quelques sorts orange pour détruire le reste des briques. Utilisez la magie sur la boîte pour construire une pompe et réparez la pompe. Remplissez la pompe. Allez maintenant à droite de la plateforme et détruisez les Lego rouges à l'aide d'un sort rouge. Lancez un sort orange sur les Lego en métal. Avec Harry, entrez la séquence indiquée sur le panneau. Assemblez les Lego qui tomberont devant vous pour créer la dernière pompe. Attachez la pompe au récipient à l'aide d'un sort et remplissez-la d'eau.

Vous terminez ce niveau.

Suivez les doublons translucides.

## Les Larmes de Rogue

Ici, remplissez le Lego clair à droite des flammes et soulevez le récipient pour trouver une Boîte-à-farce Weasley et y prendre une paire de Baskets Collantes. Montez sur la surface colorée à droite et assemblez les Lego. Placez le Lego sur le Lego violet sur le mur de pierre à gauche.

Une porte est maintenant ouverte, allez-y et dirigez-vous à droite. Des Mangemorts et des araignées vous attaquent, descendez les escaliers en vous défendant. Une fois dehors, repérez la statue de Dumbledore et lancez-lui un sort. Hermione peut maintenant interagir avec la plaque rose. Une catapulte apparaît, visez à l'endroit indiqué pour heurter le géant.

Défendez-vous contre vos ennemis tandis que le géant s'agite. Dès qu'il s'arrête, attaquez-le encore une fois avec votre catapulte et vous verrez qu'il arrête de bouger. Attaquez-le encore en visant l'endroit indiqué par l'écran. Défendez-vous encore contre vos ennemis et réparez votre catapulte et réitérez votre attaque sur le géant au moment propice. La troisième fois que vous le cognez, le géant sera vaincu.

Faites léviter les plateformes au fond et reliez-les aux Lego violets. Montez sur les plateformes pour atteindre le niveau supérieur et allez vers la porte en bas des escaliers à droite. Vous rencontrez encore un géant près de la sortie, sortez la Cape d'Invisibilité d'Harry pour passer inaperçu et allez à droite.

Utilisez Diffindo sur le mur rouge et assemblez les Lego pour créer une diversion face au géant. A gauche se trouve une Boîte-à-farce Weasley et lancez un sort sur la petite boîte que vous trouvez et en l'ouvrant pour vous pouvez vous débarrasser définitivement du géant. Entrez dans le bâtiment.

Après la cinématique, vous êtes dans la cabane.

Allumez votre baguette pour libérer l'ancre des plantes qui la retiennent. Soulevez l'ancre et placez-la sur la chaîne Lego.

Assemblez les Lego qui tombent pour réparer la poulie. Utilisez la magie pour la tourner et libérer le passage en bougeant le gros poisson.

Allez interagir avec l'armoire du fond en entrant le code indiqué.

Assemblez les Lego que vous voyez pour en faire un petit bateau. Assemblez les Lego dans l'eau pour en faire un ventilateur qui vous permettra de sortir de l'eau et de vous diriger vers la grande fenêtre au fond. Vous voyez Rogue près de la fenêtre, utilisez le sort jaune d'Harry pour savoir ce dont a besoin Rogue.

Il vous demande un tonneau. Allez à la gauche de Rogue et enfermez la lumière de la lampe avec le Déluminateur de Ron et allez à droite, vers la première colonne et allumez la lampe qui s'y trouve pour chasser les plantes.

Ramassez la roue Lego qui tombe et allez la placer là où le marqueur pointe. Remplissez le récipient d'eau et utilisez la magie pour démarrer la machine et remplir le tonneau jusqu'à qu'il explose. Portez le tonneau vide à Rogue. Vous collectez les larmes de Rogue.

Allez maintenant affronter Voldemort.

## Un Mauvais Plan

Suivez les doublons.

Vous êtes dans la cour de Poudlard avec Ron, Hermione et Neville. Les Mangemorts vous attaquent. Allez trouver une barrière Lego à droite entre les débris sur le petit sentier. Lancez un sort sur la barrière, puis lancez encore un sort orange sur le Lego métallique et allez maintenant chercher les ingrédients pour le chaudron qui est apparu. Regardez sur le tertre tout près de là d'où vous venez. Détruisez le mur rouge et ramassez le premier ingrédient. Regardez vers la serre, il y a des Lego à côté sur lesquels vous devez lancer un sort. Assemblez-les en un récipient et remplissez-le pour obtenir le deuxième ingrédient. Retournez au chaudron et trouvez le géant qui dort devant. Servez-vous de votre magie pour retirer le troisième ingrédient de sa main.

La potion que vous faites va exploser et vous permettre de vous rapprocher de Voldemort.

Une petite cinématique apparaîtra.

Vous êtes maintenant Kingsley Shacklebolt et Molly Weasley. Ouvrez la Boîte-à-farce Weasley à gauche et grâce à la fusée vous pourrez aller au fond vers le pont.

Réparez le pont à l'aide de la magie et allez combattre tous les Mangemorts.

Usez de votre sort bleu pour éteindre le feu. Assemblez les Lego que vous trouvez et soulevez le poids pour l'attacher à la chaîne, soulevant ainsi un autre pont. Traversez le pont et allez à droite. Vous arriverez à une petite descente sur la passerelle. Assemblez les Lego que vous trouvez plus bas et faites-en un coussinet pour rebondir plus haut sur le rebord à droite. Allez à droite et reliez le pont à la partie inférieure des Lego marron pour former un pont complet.

Allez maintenant affronter la sorcière au fond.

Des Mangemorts essaieront de vous attaquer, repoussez et mettez-les en échec. Entrez en duel contre la sorcière, gagnez et affrontez les Mangemorts, puis combattez encore une fois Bellatrix et recommencez ceci une dernière fois.

Allez vers Nagini, le serpent de Voldemort. Attaquez les araignées qui viennent sur vous et dès que vous renversez l'une d'entre elles, saisissez-la et envoyez-la sur le serpent. D'autres Mangemorts vous attaqueront ainsi que des araignées. Combattez d'abord les Mangemorts. Le serpent crache toujours son venin, attendez les intervalles pour lui envoyer les araignées que vous renversez. D'autres ennemis viennent vous combattre, attaquez-vous d'abord aux Détraqueurs puis renversez une araignée et lancez-la dans la gueule de Nagini pour l'étourdir. Lancez-lui des sorts puis prenez l'épée de Neville et utilisez-la sur la marque rouge qui apparaît au sol.

Vous affrontez Voldemort. Pressez le bouton d'attaque aussi rapidement que possible pour blesser Voldemort au moins une fois. Ceci fait, vous reprenez les contrôles de Ron, Hermione et Neville. Servez-vous des deux premiers pour combattre les ennemis qui vous attaquent jusqu'à retourner au combat contre Voldemort. Recommencez à presser le bouton d'attaque jusqu'à que vous gagniez contre Voldemort.



# Lego Le Seigneur des Anneaux

© Warner Interactive / TT Games 2012

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

## 📌 CONTRÔLER ELROND (2ÈME AGE)

Entrer le code A9FB4Q.

## 📌 TOUS LES CODES

1F5YH2	<b>Briques x2</b>
2MCRDN	<b>Découvreur de coeurs de mithril</b>
5LV6EB	<b>Radagast le Brun</b>
73HJP6	<b>Hama</b>
7B4VWH	<b>Galadriel</b>
A24TVJ	<b>Kit de découverte de trésors</b>
A2LU58	<b>Construction rapide</b>
A9FB4Q	<b>Elrond (2ème Age)</b>
AVJII1	<b>Gamling</b>
B72D7E	<b>Kit de découverte de Mithril</b>
BU95CB	<b>Grima Langue de Serpent</b>
C19F3A	<b>Madril</b>
C2A58D	<b>Elfe de la Lothlorien</b>
C7FJ7B	<b>Attirer les briques</b>
D49TXY	<b>Briques déchets</b>
EY4K32	<b>Découvreur de quêtes</b>
F3H14H	<b>Déguisement de boss</b>
F4M7FC	<b>Bouche de Sauron</b>
GD35HC	<b>Musique 8-Bits</b>
H5L6N6	<b>Régénérateur de coeurs</b>
HTYADU	<b>Boromir (Capitaine)</b>
IH7E58	<b>Roi des Morts</b>
J4337V	<b>Bilbon Saquet</b>
LG5GI7	<b>Eclaireur du Gondor</b>
LYQU1F	<b>Nazgûl Blanc</b>
MX26RJ	<b>Déguisements</b>
PJB6MV	<b>Shagrat</b>
PR3V4K	<b>Briques de personnages</b>
QL28WB	<b>Lurtz (nouveau-né)</b>
R7XKDH	<b>Orientaux</b>
RJV4KB	<b>Denethor</b>
T1JM4R	<b>Action Assist</b>
U47AOG	<b>Eomer</b>
UE5Z7H	<b>Berserker</b>
WS68P2	<b>Chute sans effet</b>

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### La Marionetta

##### *Introduction*

Ce nouvel opus de la saga Little Big Planet s'ouvre sur un niveau d'introduction faisant office de tutorial des premiers mouvements de Sackboy. Suivez simplement les instructions à l'écran : le joystick gauche sert à se déplacer et la touche Croix à sauter. Appréciez ensuite une jolie cinématique avant de pouvoir attaquer les premiers niveaux et entrer dans le vif du sujet.

##### *Premières leçons de loco-motion*

Pour ce premier cours, vous suivez le colonel Flétan à travers un train. Commencez par sauter au-dessus des obstacles, sachant que plus vous appuyez longtemps et plus Sackboy ira haut. Récupérez les " bulles-récompense " en sautant dessus, celles-ci vous donnent des points et tout un tas de bonus tels que des tenues ou des éléments pour l'éditeur. Suivent alors plusieurs activités pour apprendre un peu mieux le fonctionnement de base du jeu : vous pouvez par exemple faire avancer et reculer Sackboy pour slalomer entre les blocs.

Ensuite récupérez les bulles de scores, puis enchaînez-les rapidement pour obtenir un multiplicateur. Toujours dans le même esprit, parcourez les deux tableaux suivants en sautant sur les éléments du décor et en jouant sur la profondeur. Nouvelle petite fonctionnalité pratique, présentée ici avec les cages : le retour au dernier checkpoint via le " Popit " qui s'ouvre avec la touche Carré. Notez que pour faire le niveau sans mourir, il faut placer l'autocollant au tout début (que vous n'avez pas à votre première tentative).

Continuez ensuite en vous dirigeant vers la droite, sautez au-dessus des quelques obstacles puis retrouvez le colonel Flétan pour un nouveau tutorial sur les autocollants. Ouvrez le menu Popit, puis dans " Autocollants et déco ", sélectionnez celui qui convient et placez-le à l'écran. Vous pouvez utiliser l'écran tactile pour ajuster sa taille, le faire pivoter ou le déplacer. Lorsque que l'autocollant est correctement placé, appuyez sur Croix pour le valider et sélectionnez l'autre. Une fois le petit tableau reconstitué, la porte s'ouvrira vers la suite.

La leçon suivante vous expliquera le principe des " tampons-sauteurs " qui vous permettent de sauter bien plus haut qu'en temps normal : récupérez toutes les bulles-récompenses pour débloquent le passage à droite. De même à la salle suivante, sautez sur les plateformes et passez dans la pièce d'après par le trou en haut à droite. Le colonel Flétan vous présente alors une nouvelle possibilité : celle de déplacer les objets " tactiles ", déplacez le bloc bleu dans la zone pointillée puis sautez dessus.

Dans la zone qui suit, déplacez les blocs vers le bas pour vous frayer un chemin et n'oubliez pas de les remonter pour récupérer les bulles récompenses situées au sol avant de continuer. Ensuite, récupérez de nouveau un bloc bleu, positionnez-le devant le symbole infini et grâce aux tampons-sauteurs, attrapez les bulles-récompense. Faites de même pour récupérer l'autre bulle et passer l'obstacle.

Après avoir appris à transformer des photos en autocollants, faites tomber une bulle grâce au bloc tactile puis placez-le sur les emplacements suggérés par les pointillés pour continuer votre progression et conclure le niveau !

### **Parcours Sackrobatique**

Ce niveau est la suite directe du précédent et commence donc logiquement par un nouveau tutorial pour vous apprendre à saisir et bouger certains éléments. Attrapez la caisse avec la touche R puis poussez-là pour sauter dessus. Juste après, faites rouler le bloc jusqu'au bout et bougez le bleu pour faire tomber une plus petite caisse vous permettant d'improviser un escalier. Ensuite faites s'écrouler la pyramide pour monter sur les caisses et continuer votre route.

Tirez après le bloc roulant et servez-vous des tampons-sauteurs pour monter sur la plateforme du haut. Tapotez sur les touches du piano pour obtenir un maximum de points et continuez vers la droite. Vous apprenez alors à vous balancer : sautez en direction du trapèze et appuyez sur R pour vous y accrocher. Récupérez d'abord les bulles du bas puis dans la salle avec les deux trapèzes allez en bas à droite pour découvrir une zone secrète.

Celle-ci vous donne accès à quelques bonus et vous pourrez remonter par la suite pour suivre le cours normal du niveau en enchaînant les deux trapèzes.

Servez-vous ensuite des blocs sur ressorts comme de trampolines afin de propulser Sackboy vers le haut tel une boule de flipper ! Après, accrochez-vous à la roue (avec R) pour attraper la clé (qui vous ouvre l'accès à un niveau bonus) et sauter pour rejoindre le Colonel.

Ensuite, attrapez le yo-yo pour monter à l'étage supérieur puis manipulez les blocs sur ressorts pour faire venir deux bulles-récompense jusqu'à vous. Même principe juste après, saisissez le trapèze pour que celui-ci vous amène à la suite du niveau. Cette-fois-ci ce sont deux roues qui s'enchaînent puis de nouveau un ressort. En haut, faites tourner la roue après l'avoir agrippé pour pouvoir accéder à la plateforme en haut à droite.

Flétan vous montre alors votre premier " lien ", appuyez sur triangle pour entrer dans une nouvelle portion de niveau. Enchaînez les deux trapèzes mobiles pour passer au-dessus des piques puis frayez-vous un chemin dans le labyrinthe composé de tampons-sauteurs et de blocs tactiles. Dans la salle avec l'accordéon, attendez l'instant propice pour attraper le trapèze et avancer vers la suite.

Votre but est alors de vous servir opportunément des blocs mobiles pour traverser la zone. Commencez par aller en bas, puis remettez le bloc horizontal à sa place et enfin servez-vous de l'autre comme propulseur. Après, sautez sur le tampon, attrapez le trapèze et laissez-vous pousser vers la gauche pour atteindre la zone supérieure. Nouveau tremplin puis allez à gauche récupérer les bonus avant de continuer.

Une seconde roue immobile se présente à vous, la technique est la même : accrochez-vous y puis faites-la tourner pour accéder à la plateforme suivante. Vous voici face à deux accordéons : sautez sur le bleu puis sur le rouge et attrapez la roue pour monter sur la plateforme supérieure. Vous en avez ainsi fini avec le niveau, sur les conseils du Colonel, propulsez-vous vers le tableau des scores à bord d'une boîte de conserve !

### **Cer-Sauts**

Ce nouveau niveau est en fait une course : placez-vous sur la ligne de départ et allez le plus vite possible à l'arrivée en passant dans les cerceaux pour engranger un maximum de points. Commencez par deux petits sauts simples puis attrapez au vol le trapèze et servez-vous du bloc bleu pour vous envoyer vers le haut. Saisissez la roue et catapultez-vous à nouveau pour continuer votre route.

Ensuite, sautez au-dessus des piques puis enchaînez les tampons-sauteurs pour monter encore un peu plus. Faites de même mais accrochez-vous à la roue pour arriver directement à la plateforme supérieure gauche. Utilisez après le tampon pour arriver sur un bloc bleu qui vous servira à accéder à un nouveau tampon puis un autre bloc bleu pour atteindre le haut. Face à vous se trouve un trapèze vous permettant de passer au-dessus des piques et de progresser vers la suite.

Positionnez-vous alors sur le bloc mobile et attendez que le passage à l'intérieur de la roue soit bien face à vous pour vous propulser à travers. Une fois en haut, continuez toujours vers la droite, passez sur la roue et sautez à travers les cerceaux pour arriver à un nouveau checkpoint. Faites descendre le tampon-sauteur articulé pour grimper sur la plateforme en haut à droite puis sautez à nouveau au-dessus de piques pour être renvoyé en haut à gauche. Il ne vous reste alors plus qu'à atteindre le propulseur puis vous accrocher à l'intérieur de la roue pour atteindre un nouveau point de passage.

Ensuite, utilisez le trapèze pour passer outre la zone mortelle et abaissez le tampon amovible pour pouvoir enchaîner deux trampolines directement vers la plateforme supérieure. Suivent alors deux trapèzes puis un tampon-sauteur, un autre trapèze et deux autres tampons. Pour continuer votre course, propulsez-vous avec le bloc bleu, accrochez-vous à la roue et lâchez-là une fois en haut. Maintenant, crampez-vous à l'intérieur de la roue et laissez-vous tomber directement sur le tampon pour atteindre un nouveau checkpoint.

Sautez après jusqu'à la roue et attrapez-là pour ne vous lâcher qu'une fois les piques passées, un tampon-sauteur vous permettra alors de récupérer une nouvelle clé. La phase suivante nécessite un peu plus de réflexion : catapultez-vous de sorte à atterrir sur une des plateformes qui vont vers la droite et restez-dessus jusqu'à atteindre la roue qui vous permettra d'aller directement à l'arrivée après quelques sauts.

### **Le Palais du Bizarre**

Dès le début du niveau, dirigez-vous vers la droite jusqu'à une zone pleine de piques : l'objectif est de passer de l'autre côté en évitant de se faire pousser par les murs. Il faut avoir un bon timing : d'abord un saut sur la première plateforme puis dès que les murs sont revenus, servez-vous du tampon-sauteur pour accéder à la seconde. Ensuite, faites rentrer les blocs bleus amovibles pour pouvoir aller vers la suite en haut à droite.

Voici encore un mur " périodique " qui n'hésitera pas à vous pousser dans les piques si votre timing n'est pas bon. Atteignez le premier point de passage (mur beige) puis sautez au-dessus et rapidement dirigez-vous vers la gauche. Le Colonel vous invite alors à une première leçon de combat ! La technique n'est pas bien difficile, il suffit de sauter sur les bulles des ennemis pour vous en débarrasser, attention quand même au quatrième qui vous tue si vous le touchez par en-dessous.

Ceci étant fait, la porte s'ouvrira vers un bloc bleu propulseur puis un autre que vous devrez manier avec précaution pour ne pas heurter les barres qui rentrent et sortent. Continuez vers la gauche où se trouve un ennemi à éliminer puis une sorte de labyrinthe : poussez tous les blocs pour zigzaguer entre les cubes et atteindre le haut. De même, faites rentrer les suivants pour vous frayer un chemin jusqu'à un tiroir magique.

Celui-ci est très pratique car en sautant dedans vous arrivez directement au-dessus ! Un nouveau type de cube fait son apparition, le bloc vert qui peut être poussé par l'arrière avec le pavé tactile. Utilisez votre nouvelle technique après pour reformer le chemin qui s'était caché dans le mur à votre arrivée et poursuivez votre route. Toujours la même idée : sortez les cubes verts pour créer de nouvelles plateformes intermédiaires vous permettant d'accéder à la suite en haut à droite.

Puis vous arrivez dans un nouveau lieu avec des yo-yo : libérez le premier en poussant le bloc puis accrochez-vous-y et balancez-vous pour sauter à droite. Répétez l'opération une seconde fois pour enchaîner deux yo-yo et continuer vers la gauche cette fois. Plusieurs tiroirs se suivent alors et vous tombez nez à nez avec deux ennemis dont vous pouvez vous débarrasser pour faciliter le passage vers la suite.

Encore des murs rétractables : sautez de plateformes en plateformes en vous arrêtant à la zone sécurisée et prenez au passage la clé. Puis, poussez le cube contre le mur gauche et grimpez dessus pour atteindre le levier qui stoppera la roue et vous permettra d'accéder à la deuxième partie du Palais du Bizarre. Une situation étrange vous attend : le monde sera à l'envers et il faudra simplement abaisser le levier pour le rétablir dans le bon sens. Poussez le bloc et grimpez dessus pour continuer votre progression.

Propulsez-vous ensuite jusqu'à une roue plutôt rapide et servez-vous en pour arriver à une salle contenant deux blocs ressemblant aux pièces de Tetris. Poussez celui de droite pour monter tout à gauche et ressortez-le pour pouvoir

attraper au vol le yo-yo. Attendez alors le bon moment pour franchir les piques qui montent et qui descendent puis poussez les blocs bleus et refaites de même.

Une fois en haut, faites revenir les barres bleues pour marcher dessus. Après, vous avez deux possibilités : soit tuer tous les ennemis, soit passer en dessous rapidement pour ne pas mourir. Vous voici face à un mur digne de Tetris ! Sortez astucieusement les blocs pour pouvoir grimper en haut à gauche pour la suite du level. La suite est assez simple puisque les barres qui semblent vous bloquer se lèvent en fait sur votre passage et vous permettent de monter dessus pour continuer votre progression.

Après, de nouveaux murs rétractables se présentent à vous mais le timing est bien plus serré : il faut enchaîner deux tampons-sauteurs puis attendre devant le checkpoint et sauter à nouveau vers la droite. La suite est plus aisée puisqu'il suffit d'enchaîner les sauts sans tomber dans le vide pour arriver à une mini-énigme. Utilisez le bloc bleu pour envoyer une balle et marchez avec Sackboy sur les barres colorées pour lui libérer le passage vers l'interrupteur rouge. Un tampon-sauteur apparaît à gauche et vous permet de conclure le niveau.

### *Piano infernal*

Niveau un peu spécial puisqu'il s'agit du premier boss du jeu et que celui-ci n'est autre qu'un accordéon ! La première phase consiste simplement à éviter qu'il ne vous écrase et profiter du fait qu'il vous propulse en l'air pour lui sauter dessus (jouez un petit air de piano pour lui ôter son chapeau) et donc lui infliger des dégâts. Après lui avoir fait mal deux fois, des touches enflammées traverseront le piano : sautez au-dessus pour ne pas perdre une vie. Après l'avoir atteint quatre fois de plus, le boss sera vaincu, félicitations vous venez de finir le premier monde de Little Big Planet !

## **Le Pays de l'Étrange**

### *Sackboy au pays des merveilles*

Nouveau monde et nouvel environnement avec un nouvel accompagnateur : Marianne Noisette. Dès le début du niveau vous apprenez à nager, utilisez la touche de saut pour aller plus vite dans l'eau. Ensuite vers la droite accrochez-vous à la roue puis faites-la tourner pour monter sur la plateforme, poussez également les blocs bleus pour pouvoir traverser le U immergé. Utilisez le tampon-sauteur de gauche pour monter sur la plateforme, saisir la roue crantée et passer de l'autre côté.

Juste après, abaissez la plateforme bleue pour pouvoir sauter dessus et vous envoyer en haut. Des engrenages se présentent à vous : faites sortir le vert pour inverser leur sens de rotation et pouvoir avancer puis rentrez-le à nouveau pour atteindre le checkpoint suivant sans vous faire écraser. Après, remettez les engrenages bleus à leurs places respectives pour mettre en marche un mécanisme et voir apparaître un yo-yo. Celui-ci vous amène plus bas dans une zone sous-marine : écartez les blocs qui vous barrent la route sans oublier de reprendre votre respiration de temps en temps grâce aux bulles d'air.

Un nouvel obstacle vous bloque alors : déplacez le pavé bleu à gauche pour que la barre passe à la verticale et vous libère un chemin sur sa droite. Une fois revenu à la surface, continuez vers la droite et accrochez-vous à l'intérieur de la roue puis à gauche inversez son sens pour pouvoir monter dessus et repartir. Marianne Noisette vous montre les tampons-sauteurs bleus qui vous font faire de grands sauts quand vous êtes dessus.

Sortez les plateformes intermédiaires et enchaînez donc les bons pour atteindre le haut. Enclenchez le mécanisme suivant avec l'engrenage vert puis ayez le bon timing pour progresser avec ces plateformes mobiles sans vous faire écraser. Nouvelle difficulté : la " pâte rose " qui vous tue instantanément quand vous la touchez, sautez au-dessus des boules roses quand elles sont au plus bas pour ne pas risquer votre vie et continuez d'avancer. Attrapez alors un des cylindres qui tournent pour atteindre la plateforme en haut à droite sans tomber dans la mélasse colorée.

Juste après sautez sur la balançoire et utilisez le tampon-sauteur au moment opportun pour bondir au-dessus de l'ennemi qui fait des allers retours. Plus loin, soulevez les blocs bleus pour passer en-dessous et maintenez-les en l'air pour éviter qu'ils ne vous écrasent puis poussez l'engrenage vert pour inverser le sens de la roue. Vous pouvez alors

sauter puis la saisir pour accéder à la suite mais rentrez l'engrange après pour passer la seconde roue crantée en vous y accrochant. Vous êtes alors à nouveau sous l'eau et vous devez éviter les obstacles pour finir par vous accrocher à une roue qui vous ramènera à la surface

Sautez jusqu'à la roue pour la faire tourner et voir apparaître un tampon-sauteur qui vous mènera à la suite. La technique est la même dans la zone suivante : agrippez-vous à la roue puis sautez sur le tampon désormais accessible afin d'atteindre l'étage supérieur. Montez alors sur les planches puis saisissez la roue au moment où elle s'apprête à tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre au risque de vous faire écraser sinon. Un peu plus loin, remettez en place les engrenages pour ouvrir la porte.

Le passage suivant est assez ardu puisqu'il faut enchaîner deux cylindres au-dessus d'une mare de pâte rose, n'hésitez pas à prendre de l'élan en vous balançant pour vous faciliter la tâche. Après vous devrez une nouvelle fois attraper au vol une roue très rapide quand elle s'apprête à tourner dans le bon sens puis sauter sur des plateformes qui montent et descendent. Sautez ensuite sur le tampon bleu en évitant les cylindres roses mortels puis servez-vous-en pour bondir jusqu'aux cylindres oranges non dangereux vous permettant d'atteindre la fin du niveau à droite en vous balançant.

### **La crique aux rouages**

Dès le début du niveau, faites tourner la roue pour voir apparaître un chemin au-dessus du vide mais attention celui-ci se rétractera vite donc il ne faut pas traîner. Un monstre rose tourne ensuite autour d'un tampon sauteur : attendez qu'il soit parti pour bondir dessus puis sur le trapèze afin de continuer votre progression. Après, faites sortir les blocs verts pour pouvoir sauter sur la plateforme de droite puis abaissez le bleu pour vous en servir comme ascenseur.

Continuez en évitant les cubes qui risquent de vous écraser et agrippez-vous à la roue pour atteindre le sol sans tomber dans la mélasse. Un robot étrange essaie alors de vous lancer du gel rose mais esquiviez-le et sautez sur le trapèze. Voici à nouveau des blocs "à durée limitée", tournez la roue à fond puis rapidement enchaînez les deux tampons-sauteurs. Détachez ensuite une plateforme du plafond pour en faire un pont vous permettant d'atteindre l'autre rive

Ensuite de même, tirez le mur vers le bas et sautez rapidement avant qu'il ne remonte pour passer de l'autre côté. Répétez le procédé après : improvisez un pont, montez à l'étage avec l'ascenseur de bois puis remettez le pavé bleu à son emplacement initial pour passer à gauche. La partie suivante est assez simple : accrochez-vous à l'intérieur puis à l'extérieur des roues pour monter encore d'un cran et poursuivez ensuite vers la gauche.

Juste après, abaissez les deux blocs pour pouvoir atteindre la plateforme suivante mais attention au gel rose qui tombe de temps en temps entre les deux et risque de vous tuer. Placez-vous sous la plateforme de droite où se trouve un monstre rose et attendez le moment opportun pour sauter puis rapidement bondissez à gauche deux fois pour être à l'abri du danger. Allez ensuite sur l'îlot central de la mare rose et basculez le bloc articulé du côté gauche pour pouvoir enchaîner le tampon et le trapèze.

Vous arrivez alors à une sorte de catapulte qui vous permet d'accéder au tampon-sauteur de gauche puis à celui de droite et enfin sur la plateforme horizontale. Un cylindre vous fera alors monter mais dès que vous êtes arrivé sautez sur le côté car un robot s'apprête à vous enduire de gel rose. Suit alors un enchaînement pas si difficile de trapèzes de blocs-sauteurs mais gare à la chute qui vous forcera à recommencer du dernier checkpoint.

Peu après il y a deux cylindres qui se balancent et vous permettent d'arriver à une roue qu'il faudra tourner pour libérer des plateformes sur lesquelles il faudra vite sauter avant qu'elles ne disparaissent. Après vous voici face à un mécanisme périodique : placez-vous sur le tampon bleu et attendez que la plateforme soit au plus haut pour sauter sans vous faire broyer puis allez vers la suite à gauche. Montez sur une étagère intermédiaire en bois pour pouvoir attraper au vol un cylindre qui se balance puis un autre.

Attendez après que le monstre rose s'écarte pour sauter sur la plateforme centrale puis sur les tampons. Patientez encore pour éviter que la réception de votre saut ne se solde par une mort et foncez vers la droite dès que possible. Ensuite, servez-vous de la roue pour monter à l'étage puis libérez le mécanisme en écartant les blocs bleus. La partie suivante est assez délicate : commencez par un saut puis deux tampons, abaissez rapidement les deux quarts de



cercle pour pouvoir marcher dessus, puis de même pour les blocs bleus qui suivent et enfin utilisez le trapèze pour sauter dans le tronc d'arbre sans vous être fait aspergé par le robot maléfique !

### **Le casque lance-roquettes**

Commencez par récupérer le casque lance-roquettes de Marianne et entraînez-vous en tirant sur les cibles, il vous suffit de toucher l'écran tactile pour tirer. Plus loin, détruisez la gelée rose avec une roquette pour libérer le bloc de pierre qui vous permettra de traverser après avoir détaché un bout de plateforme juste au-dessus. Répétez le même procédé ensuite mais faites attention car la pierre coule donc ne traînez pas pour sauter à droite. Notez que les roquettes peuvent éclater à votre place les bulles-récompenses et donc vous faciliter la tâche.

Peu après, détruisez une nouvelle fois le lien rose qui retient le tampon-sauteur et juste au-dessus. Tirez sur la gelée pour ouvrir le passage et vous permettre de monter encore. Toujours dans le même esprit, libérez l'engrenage de son emprise pour abaisser le pont. Petite phase de combat : tirez sur les robots-ennemis pour les éliminer un par un et ainsi ouvrir la porte.

Après, attendez que la plateforme qui tourne soit en-dessous de vous et sautez dessus pour continuer votre chemin.

Un robot tente alors de vous tuer, éliminez-le juste d'un coup de roquette. Plus loin se trouve à nouveau un mécanisme bloqué par du gel rose que vous pouvez heureusement détruire avec votre casque puis de même pour le suivant. Peu après, un robot vous tire dessus à très grande vitesse : maîtrisez la trajectoire de votre roquette pour le faire disparaître tout en restant à l'abri. Ensuite, libérez le pont en détruisant la mélasse rose pour pouvoir passer dessus et continuer vers la gauche.

Deux plateformes tournantes se présentent alors à vous et doivent être utilisées pour continuer à avancer, éliminez juste la gelée récalcitrante qui risque de vous bloquer le passage en haut à gauche. Un autre robot très agressif tente de vous tuer si vous essayez de passer : tirez une roquette pour le mettre hors d'état de nuire et utilisez les tampons pour sauter. Comme d'habitude ensuite, libérez de son emprise la roue afin de créer un chemin vers la suite. Éliminez également les quatre insectes qui vous agressent afin que le pont s'abaisse.

Utilisez après les tampons pour grimper à l'étage mais n'avancez pas trop puisqu'un robot vous attend, prêt à vous faire mordre la poussière. Toujours avec le casque détruisez-le en empruntant le passage suggéré par les bulles. Deux obstacles se succéderont alors et pour chacun il faudra simplement contrôler la trajectoire de vos roquettes pour libérer un mécanisme. Après une phase différente intervient : vous êtes sur un genre d'araignée qui avance seule mais vous devez sauter au-dessus des rochers qui pourraient vous faire tomber.

Peu après, sautez sur la large plateforme puis passez par le haut pour récupérer quelques bonus, ensuite passez à nouveau en haut en évitant cette fois de vous faire écraser par les blocs. De même ensuite, détruisez le gel rose pour pouvoir vous frayer un passage et revenir sur le " véhicule ". Le niveau se termine alors juste à la plateforme suivante, félicitations !

### **Sinistre mine**

Ce niveau est assez particulier puisqu'il se déroule intégralement à dos de robot volant qui se dirige avec le pavé tactile arrière. Commencez par slalomer entre les engrenages roses en essayant de ramasser un maximum de bonus puis évitez les braises que les ennemis tentent de faire tomber sur vous. Suivent après deux arcs de cercles facile à passer car seul l'intérieur de ceux-ci sont mortels.

Ensuite, avancez jusqu'au centre du cercle incomplet et faites une pause afin de pouvoir progresser sans vous faire toucher. Après cela il y a un nouvel engrenage à contourner puis un mécanisme qui tente de vous écraser si vous n'êtes pas assez rapide. Puis, vous devez monter à travers le conduit dans lequel des braises vous tombent dessus, une halte dans l'alcôve à gauche sera nécessaire et en remontant par la cheminée au-dessus de celle-ci vous trouverez quelques bulles récompenses.

Repartez vers la gauche et légèrement plus bas se trouve la suite : slalomez à nouveau entre les roues crantées. Empruntez le conduit du bas, toujours en évitant de toucher les objets roses mortels et récupérez un maximum de

bulles-récompense. Nouveau couloir où des braises tombent du plafond puis encore des engrenages et des mécanismes roses à éviter pour progresser sans mourir.

Après la courte cinématique du wagon, continuez toujours de la même façon à monter à travers les conduits. Une clé se situe juste après le checkpoint, dans un couloir en bas à gauche d'un engrenage rose. Il y a ensuite deux marteaux qui exigent d'être assez rapide tout en faisant des pauses pour ne pas finir en bouillie. Nouvelle cinématique dans laquelle Marianne Noisette manque de se faire écraser par un train et c'est déjà la fin de ce niveau très facile.

### ***Dangereuse foreuse***

Pour le niveau final de ce second monde, un train infernal fait office de boss. Pour le vaincre vous devez éviter qu'il ne vous écrase trop souvent : prévoyez sa trajectoire en observant la disposition que prennent les rails avant chaque passage. Attention après l'avoir touché deux fois celui-ci va traverser la plateforme sur laquelle vous vous tenez et donc détruire certains tampons sauteurs. Touchez-le deux fois de plus avec des roquettes en contournant la paroi qui ne s'ouvre plus pour lui infliger des dégâts.

Les wagons vont alors se séparer, vous demandant d'être plus vigilant pour les esquiver mais le train finira par se reconstituer pour vous laisser le temps de détruire une bonne fois pour toutes les deux zones de gel rose et ainsi battre ce boss !

## **Jackpot Ville**

### ***Grappin en folie***

Début du troisième monde qui commence avec la rencontre de Sean Brawn et de l'Espionoeil qui seront vos guides pour cette partie du jeu. Récupérez d'abord les quelques bulles puis vers la droite vous obtiendrez le grappin qui est le thème de ce niveau et des suivants. Entraînez-vous en essayant d'attraper les bonus puis poursuivez vers la droite et franchissez le trou à la manière de Tarzan en vous accrochant votre grappin au cylindre en haut. Refaites de même mais enchaînez les deux cylindres pour franchir ce plus large espace.

Toujours vers la droite, montez puis descendez les plateformes à l'aide de votre grappin. Ensuite vous rencontrez un objet spécial : le support cylindrique peut se déplacer sur son axe en penchant la console d'un côté ou de l'autre. Juste après vous pourrez récupérer la clé déverrouillant un mini-jeu en utilisant le grappin et le tampon : balancez-vous puis quand vous avez pris assez de vitesse, allez rebondir sur le mur pour être envoyé encore plus loin.

Après avoir récupéré quelques bulles vers la droite, empruntez l'ascenseur-grappin pour monter à l'étage. Ensuite, vous serez face encore une fois à une plateforme éloignée que vous pourrez atteindre en deux lancers de grappin mais cette fois-ci la chute est mortelle donc soyez plus prudent. Suivent ensuite un tampon-sauteur qui vous enverra assez haut pour attraper la roue et donc atteindre la plateforme puis un " ascenseur horizontal " cette fois qui vous emmènera de l'autre côté de la fosse mortelle.

Un ascenseur, un tampon et une roue plus tard, vous voilà parvenu au sommet et l'espionoeil vous quittera. Saisissez l'objet avec votre grappin puis inclinez la console pour passer sans difficulté l'obstacle. Sean Brawn vous invite alors à monter. Une fois sorti de l'ascenseur, commencez par la gauche et lancez votre grappin pour que la bulle roule jusqu'au sol puis retournez de l'autre côté.

Un support tournant permet d'accrocher le grappin et après vous être balancé (ce qui est rendu plus difficile par la rotation), vous pourrez sauter vers la droite. Deux nouveaux lancers de grappins à enchaîner pour progresser puis utilisez l'écran tactile pour rebrancher la prise et vous offrir une surface où accrocher votre accessoire. Juste après, les tampons-sauteurs vous envoient assez haut pour agripper le cylindre orange et donc pouvoir continuer votre route, vers la gauche cette fois.

Pour atteindre la plateforme qui mène à la suite, en haut à gauche, vous devez alors enchaîner deux sauts et un grappin. Après, attrapez de nouveau un cylindre et penchez la console afin d'arriver à un nouveau checkpoint. La partie suivant demande une bonne coordination : d'abord un saut, puis un grappin puis lâchez-vous sur le tampon pour



atteindre la plateforme suivante. Ensuite, pas de grosse difficulté, remettez à sa place la prise et enchaînez sauts et grappins pour monter tranquillement vers la continuité du niveau.

Juste après, une roue tourne trop vite pour vous permettre de vous balancer : rebondissez en fait sur la paroi du bas pour parvenir au sommet puis quelques sauts et grappins plus tard, vous atteindrez un fossé plutôt dangereux : laissez-vous tomber sur le tampon incliné puis rapidement lancez votre grappin et vous pourrez atteindre un nouveau checkpoint. Abaissez ensuite le bloc bleu et répétez l'opération décrite en début de paragraphe en faisant bien plus attention car les parois sont mortelles à présent.

Suivent alors un grappin, deux sauts et un nouveau grappin : balancez-vous suffisamment sur ce dernier pour pouvoir monter sur les disquettes et grappiller quelques récompenses. Ensuite, laissez-vous tomber dans le vide mais enclenchez votre grappin rapidement pour ne pas mourir dans l'électricité et montez une nouvelle fois sur la plateforme supérieure en rebondissant sur la paroi grappin en main. Pour finir, poussez une pile de cassettes afin de vous libérer le passage et pouvoir conclure le niveau.

### **La déchetterie**

Commencez par utiliser le grappin pour monter sur le tapis roulant entre deux caisses puis redescendez avant le champ magnétique rose pour ne pas mourir. Sortez ensuite le cylindre vert puis accrochez-vous vite dessus pour franchir le fossé car celui-ci se rétracte. Enchaînez après deux grappins pour monter sur la plateforme supérieure. Comme dans le niveau précédent, accrochez-vous au cylindre suivant et penchez la console pour qu'il vous amène vers la droite

Juste après, n'abaissez pas tout de suite le levier mais balancez-vous au bout de votre corde pour récupérer la clé et les bonus (il y en a aussi en haut du piston qui monte et descend à gauche). Ouvrez ensuite la porte en tirant le levier puis montez un peu et redescendez là où un robot risque de vous écraser. Attendez qu'il soit tout à droite pour vous placer dans l'alcôve et quand il repassera il se détruira tout seul. Servez-vous alors de votre grappin pour aller jusqu'aux tampons sauteurs qui vous mèneront un étage au-dessus.

Pour atteindre la zone en haut à gauche avec quelques bulles-récompenses il faut sauter sur le tampon puis lancer le grappin pour donner la bonne direction à Sackboy, sinon continuez vers la droite pour la suite. Enchaînez ensuite deux grappins puis sautez sur le tampon et comme précédemment accrochez-vous au cylindre pour ne pas finir électrocuté mais plutôt arriver à la suite. De même juste après, laissez-vous tomber dans le vide et lancez votre grappin au dernier moment pour avoir suffisamment d'élan et atteindre les tampons qui vous mèneront en haut.

Toujours vers la droite, évitez de vous faire écraser puis faites sortir le cylindre pour pouvoir passer le piston, lancer votre grappin et arriver de l'autre côté. Peu après, un nouveau cylindre coulissant vous demande de pencher la console mais vous devrez cette fois gérer la longueur de la corde pour éviter les obstacles. Petite zone de cadeaux : l'interrupteur bleu vous donnera des bulles et montez sur le piston en arrière-plan pour en récupérer d'autres. Ensuite, sortez la grosse roue et agrippez-vous rapidement avant qu'elle ne se rétracte pour pouvoir monter sur la plateforme en haut à gauche.

Plus haut, saisissez le cylindre puis sautez sur le tampon pour passer à travers le tuyau courbé. Pour passer le piège suivant, sautez sur la plateforme puis suspendez-vous au plafond et attendez le moment opportun pour sauter à gauche sans risquer de vous faire écraser. Peu après, des plateformes sortent et rentrent alternativement : placez-vous sur la première et quand elle est sur le point de se rétracter, sautez vers la gauche sur celle qui se sera mise en place pendant votre vol plané.

Même idée juste après, enchaînez les deux tampons pour atteindre le haut. Cette fois-ci, c'est carrément tout le plafond qui peut être saisi avec le grappin, servez-vous en pour franchir l'obstacle puis activez l'interrupteur bleu suivant pour faire apparaître un tampon vous permettant de monter sur la plateforme. Vous devez alors envoyer votre grappin sur le cylindre et atterrir après vous être balancé sur le tampon-sauteur que vous aurez au préalable activé avec l'interrupteur.

Passez le tapis roulant en évitant les pistons qui tentent de vous réduire en bouillie pour aller tirer sur le levier à l'aide de votre grappin puis retournez sur vos pas pour emprunter le tampon qui vient d'apparaître. Vous rencontrez alors l'espionoeil qui vous invite à entrer dans le lien du niveau. Arrivé là-bas, commencez par attraper un des trois cylindres

qui tournent et servez-vous en pour atteindre la plateforme de gauche.

Juste après, attendez que la plateforme bleue soit au plus bas pour sauter, lancer votre grappin et vite avancer pour l'envoyer sur le cylindre suivant avant de retomber sur le tampon-sauteur. Attention à lancer votre grappin avant d'atteindre le haut sinon le pauvre Sackboy finira électrocuté par ce piège sadique. Ensuite, appuyez sur les deux boutons bleus pour incliner les tampons-sauteurs qui vous permettront, ainsi disposés, d'atteindre le haut après un petit coup de grappin.

Avancez ensuite sur les tampons et dès que la bulle du robot est au-dessus de votre tête, sautez pour l'éliminer. Grimpez à l'étage en utilisant le grappin et allez-vous cacher derrière la grille pour éviter de vous faire écraser. Attendez donc que le robot reparte pour progresser vers la gauche et bondissez sur un premier tampon puis sur un second et enfin accrochez-vous au cylindre pour monter et atteindre le checkpoint.

Un nouveau plafond " tapis roulant " se présente alors à vous, lancez votre grappin dessus puis faites une halte sur le cylindre central avant de vous y accrocher à nouveau pour ne vous lâcher qu'au-dessus du conduit métallique. Laissez-vous alors tomber sur une caisse et sautez sur la plateforme supérieure avant de redescendre puis remonter là où se trouve le checkpoint. Abaissez ensuite le levier à l'aide de votre grappin et faites le chemin inverse en prenant cette fois l'ascenseur qui vient d'apparaître.

Sautez sur le tampon, lancez votre grappin et balancez-vous pour toucher le mur et être propulsé vers la droite. En vol, agrippez-vous au plafond puis au cylindre afin d'atteindre une nouvelle plateforme plus sûre. Le passage qui suit est assez ardu : vous devez dans un premier temps sortir les deux cylindres verts du mur puis les utiliser rapidement pour traverser le fossé avant qu'ils ne se rétractent. Juste après, appuyez sur le bouton bleu pour faire apparaître un tampon sauteur. Sauter dessus, attrapez le cylindre et penchez la console vers la droite. Redescendez légèrement Sackboy et faites le balancer pour qu'il heurte le gros bouton rouge et vous donne accès à la fin du niveau.

### ***Au rouleau !***

De retour avec Sean Brawn dans un niveau très particulier car vous êtes à l'intérieur d'une boule qui se dirige en inclinant la console ! Commencez par appuyer sur les deux boutons rouges puis récupérez les bonus de gauche avant de poursuivre vers la droite. En bas, détruisez les murs qui vous barrent la route en boostant la boule et continuez votre chemin par la route toute tracée.

Après, vous devrez sauter pour monter sur la plateforme et booster légèrement pour monter plus vite avant de prendre place sur le départ de la course : il va falloir aller très vite pour gagner un maximum de points ! Le début du trajet n'est pas bien difficile puis vous devrez sauter au-dessus du champ électrique et activer un bouton pour débloquer la suite.

Continuez votre chemin tout tranquillement (ou presque) et vous rencontrerez des blocs bleus qui vous serviront à vous envoyer en l'air vers la suite du parcours. Plus loin, passez sous la balancelle, faites demi-tour au bout de la salle et avec suffisamment d'élan vous pourrez grimper sur la plateforme en haut à droite. Après avoir sauté au-dessus d'une grande zone électrique, n'oubliez pas de ramasser la clé puis poursuivez.

Encore après, foncez sur un bouton rouge à gauche de l'écran pour débloquer la suite à droite puis enchaînez en montant avec un propulseur bleu. Continuez à travers le chemin tout désigné qui vous est proposé avant de conclure ce niveau court mais jouissif.

### ***Le piratage du serveur central***

Dès le début du niveau, sautez dans le trou à droite et poussez les cubes bleus vers le fond pour pouvoir vous frayer un chemin. De même juste après, serpez entre les blocs fixes pour descendre rapidement et éviter ainsi le rayon magnétique qui vous poursuit tout en essayant de ramasser au passage les quelques bulles. Juste après se trouvera sous vos pieds une clé que vous pourrez atteindre en repoussant les blocs amovibles avant de continuer vers la gauche où se trouve une autre plateforme à descendre en évitant un rayon mortel.

Ensuite, deux champs magnétiques semblent vous barrer la route mais vous pouvez les rendre inefficaces simplement en sortant les plateformes vertes. Vous arrivez devant un ventilateur que vous pouvez éteindre avec le bouton bleu afin

de passer au travers. Même idée un peu plus haut, passez par le couloir juste avant le champ magnétique rose et coupez le ventilateur pour ressortir de l'autre côté. Vous voici face à une phase de plateforme légèrement inhabituelle : poussez juste les blocs qui vous gênent (notamment ceux sur les tampons) afin de pouvoir enchaîner les bonds jusqu'en haut de la salle.

Le premier tiers du niveau est terminé, placez votre doigt à l'endroit indiqué puis agrippez-vous au cylindre pour revenir voir Sean Brawn. Pour aller dans la seconde partie, abaissez un levier à droite avec votre grappin puis montez au niveau du ventilateur et coupez-le pour pouvoir passer au travers. Vient alors une salle un peu plus complexe que d'habitude : avancez quand vous le pouvez en dessous de la première plateforme puis attendez que les deux rayons se soient croisés pour vite lancer votre grappin et avancer vers la suite.

Le passage suivant n'est pas bien difficile, guettez la jauge qui se remplit progressivement pour passer à un moment où vous ne risquez pas d'être électrocuté puis de même pour la descente avec cette fois-ci l'obligation de faire une courte pause entre les deux champs magnétiques. Pour supprimer l'obstacle suivant, abaissez le levier puis passez à nouveau à travers un conduit de ventilation. Afin d'escalader le grand mur qui suit sans heurts, veillez à faire des pauses régulières et à être assez rapides dans vos mouvements, il y a plusieurs sauts et un grappin mais cela se termine par une technique déjà vue auparavant : grappin puis rebond sur la paroi pour être propulsé au loin.

Pour passer le champ suivant, créez-vous une alcôve en poussant le pavé bleu vers le fond, montez dedans et ressortez une fois le piège de l'autre côté de vous, attention le bloc ne restera pas indéfiniment au fond et finira par vous pousser si vous n'êtes pas assez rapide. Pour la suite même principe qu'en tout début du niveau, décalez les blocs amovibles de sorte à bloquer les rayons et pouvoir passer sans vous faire griller. Juste après, lancez votre grappin et descendez en restant accroché afin de contourner le champ magnétique

Sautez puis poussez rapidement le bloc bleu afin de faire une petite pause et redescendez rapidement tant que le rayon est au-dessus de vous. Fin du deuxième tiers du niveau, plus qu'un verrou à désactiver. Pour une fois cela se passe à gauche avec un tampon-sauteur puis un grappin et enfin un levier à abaisser pour poursuivre. Après quelques secondes vous voici dans une situation délicate, coincé entre des champs meurtriers. En fait il n'en est rien puisqu'en vous balançant contre les boutons, suspendu au grappin vous pouvez les désactiver sans mal.

Toujours vers la droite, franchissez le trou en repoussant uniquement la ligne du haut de chaque groupe de blocs puis en enlevant après tous ceux qui vous gênent pour atteindre un support pour le grappin ou un tampon-sauteur. Passez le rayon suivant en sortant une large plateforme puis faites-la rentrer afin d'atteindre la plateforme supérieure gauche à l'aide de votre grappin. Le passage qui suit est assez compliqué : vous devez vous suspendre à votre corde et attendre que le rayon disparaisse pour rebondir contre le mur et être envoyé en arc de cercle jusqu'au bouton ce qui n'est pas une mince affaire.

Voici alors un genre de course improvisée contre les lasers qui défilent inexorablement, les pauses possibles étant uniquement aux checkpoints il faut aller vite dans les sauts et les grappins mais aussi pousser les blocs qui vous barrent la route. Un genre de mini boss se présente alors, évitez le rayon qui vous poursuit en rentrant les alcôves toutes désignées puis à la quatrième (en bas à droite) vous pourrez accéder à la suite et fin du niveau puisque vous pourrez désactiver le troisième verrou.

### **Condensateur maléfique**

Dernier niveau du monde et forcément un boss pour conclure en beauté Jackpotville. Comme pour les autres, le nombre de vie est limité ce qui implique donc d'être très vigilant si vous ne voulez pas tout recommencer du début. Cela commence par un peu d'escalade, utilisant grappin, tampons-sauteurs mais aussi quelques interrupteurs. L'erreur n'est pas permise car un champ magnétique vous suit de très près. Au bout d'un moment le robot fera une pause, évitez alors les boules qu'il vous envoie puis arrachez-lui une patte à l'aide du grappin. Petite phase d'escalade puis à nouveau une pause et la même technique à appliquer. Après une troisième partie de grimpe dans laquelle vous devez utiliser tous les moyens mis à votre disposition pour monter rapidement, le robot se stoppera une dernière fois et après avoir esquivé ses attaques vous pourrez l'achever et détruire les deux pattes qu'il lui reste !

### **Vallée du fun**

## ***A la poursuite des pièces détachées***

Entamons tout de suite un nouveau monde par la découverte des " saisissateurs " qui sont des gants spéciaux permettant de soulever des objets variés. Le premier exercice consiste à lancer quatre blocs orange dans le trou désigné, ce qui débloquera la route vers la suite. Notez alors qu'envoyer un objet sur une bulle-récompense vous permet de l'obtenir puis déplacez le pavé qui bouche l'entrée du conduit pour vous glisser à l'intérieur.

Juste après, déposez le cube sur l'interrupteur rouge pour pouvoir aller chercher le tampon de gauche et le coller au mur de droite.

Faites tomber ensuite les blocs suivants puis disposez-les de sorte à créer un escalier pour monter vers la suite. Vient ensuite une première manipulation avec les explosifs, attrapez-les au vol en vous plaçant sur le bouton rouge et envoyez-les sur le mur de droite (deux explosions sont nécessaires pour en venir à bout). Répétez l'opération juste après et sautez sur la plateforme suivante en évitant les objets qui tombent du ciel.

Un ennemi apparaît alors : pour le vaincre, attrapez au vol les bombes qu'il vous envoie et lancez-les sur les zones roses de son robot volant. Une fois vaincu, la porte s'ouvrira et vous pourrez continuer votre route. Pour franchir la zone d'électricité sans mourir, vous devrez ensuite jeter des explosifs à retardement de l'autre côté de la caisse verte et ainsi vous servir comme d'une étape intermédiaire. Juste après, envoyez également une bombe dans le passage courbé et placez-vous juste sous la plateforme grise : au moment de l'explosion vous serez propulsé en l'air.

Une fois en haut, ramassez une bombe et avancez vers la gauche en passant derrière le grillage pour ne pas vous faire toucher par le rayon magnétique puis envoyez-la sur les caisses pour libérer une plateforme. Peu après, ramassez une bombe et laissez la tomber tout au fond pour détruire un panneau de bois et pouvoir utiliser le tampon-sauteur. Un autre ennemi veut se battre avec vous mais la technique est la même, attention juste à ne pas tomber dans le trou central cette fois.

Comme précédemment, utilisez à votre avantage une bombe à retardement bien positionnée pour vous faire propulser en l'air mais emmenez avec vous un autre explosif afin de détruire les caisses situées en haut. Comme au début du niveau, vous devez alors mettre 4 cubes dans le trou pour ouvrir la porte, pour les obtenir il suffit en fait de pousser les blocs bleus qui bloquent les mécanismes.

Pour la suite des opérations, envoyez des bombes sur les caisses en bois situées de l'autre côté du vide : sautez ensuite en évitant les objets qui vous tombent dessus et empruntez le tampon-sauteur pour accéder à la suite. De nouvelles caisses sont à jeter dans une benne : poussez le cube bleu puis un peu en arrière des caisses défilent sur un tapis roulant et il vous suffit de faire sortir le bloc vert pour les pousser jusqu'à vous. Dès que vous en aurez envoyé quatre dans le trou, un tuyau rose fera son apparition et il ne vous restera plus qu'à l'emprunter pour conclure ce niveau.

## ***Moto-triangle***

De retour avec Otis qui vous présente sa dernière invention : une moto à trois roues qui adhère à la route ! Le niveau n'est pas très compliqué et il suffit de décrire la forme de la route avec le joystick pour rouler. Il est également possible de sauter comme cela vous est expliqué dès le début du niveau. Suivez donc le chemin sans grande difficulté, en sautant au-dessus des zones d'électricité et en ramassant toutes les bulles que vous croiserez.

Une petite difficulté se présente au bout d'un certain temps : des objets tombant du ciel. Attendez en fait simplement que le voyant soit vert pour passer sans mourir et continuez à rouler. Faites également aux hélices qui risquent de vous rattraper et de vous tuer mais rien d'insurmontable. N'oubliez pas la clé déverrouillant le mini-jeu qui est située en haut après une roue. Pour le reste suivez simplement la route en faisant attention vers la fin aux roues qui ne sont pas entièrement des surfaces où vous pouvez rouler puis concluez ce sympathique mais facile niveau.

## ***Transports improvisés***

L'élément central de ce niveau est le petit train du doux nom de " manège sans sièges " auquel vous pouvez vous suspendre pour aller de plateformes en plateformes. Saisissez-le donc et laissez-vous transporter avant de le lâcher au moment où il va traverser un champ magnétique. Allez à droite, sautez sur le tampon et positionnez-vous sur le suivant

pour bondir et vous accrocher au train quand il passera.

Sur la plateforme suivante, Otis vous explique que vous pouvez déplacer certains blocs volants : mettez directement en application ses préceptes pour avoir un intermédiaire et poursuivre votre chemin vers la droite. Sautez alors de plateformes en plateformes en évitant le train rouge qui est lui meurtrier mais agrippez-vous au suivant puis à une roue pour monter sur la plateforme suivante. Le train suivant est encore différent car pourvu de tampons-sauteurs, lesquels vous permettent d'atteindre le cylindre au-dessus de votre tête et en vous balançant d'atteindre la suite.

Deux plateformes volent alors sous vos yeux : sautez sur la première puis en haut puis allez à droite et laissez-vous tomber sur un wagon pour ne le lâcher qu'une fois le tampon-sauteur suivant atteint. Dirigez-vous à gauche pour utiliser le tampon et atteindre un autre train, il vous amènera juste un peu plus loin à droite. Dans la zone qui suit, déplacez la plateforme volante afin de pouvoir franchir le vide et continuer le niveau en haut à droite.

Prenez le train une nouvelle fois puis vous verrez une plateforme volante que vous devez utiliser en intermédiaire pour aller en bas à droite, notez qu'il est impossible de la bouger quand Sackboy est dessus. Attrapez les wagons suivants et lâchez-vous juste sur les tampons-sauteurs qui vous permettent de contourner l'élément dangereux avant de reprendre le train en marche. Juste après, faites bien attention au train rouge qui circule et enchaînez sauts et cylindres pour continuer votre route.

Empruntez le train bleu suivant en faisant bien attention de sauter au-dessus de la zone électrifiée puis vous récupérez le grappin et vous pourrez l'utiliser comme dans le monde précédent pour enchaîner les cylindres orange. Arrivé à la suite, positionnez-vous sur le bouton rouge pour pouvoir déplacer le bloc volant vers la gauche et servez-vous en pour atteindre un tampon-sauteur puis un nouveau checkpoint. Maintenant que vous êtes équipé d'un grappin vous pouvez vous suspendre au train qui passe au-dessus de votre tête pour progresser dans le niveau.

Ne vous reste alors plus qu'à les enchaîner simplement, faites attention tout de même au passage où il faut slalomer entre des champs électriques mais globalement cela se fait sans difficulté et vous atteindrez plus vite que vous ne le pensez la fin du niveau.

### **Métal Mania**

Dans ce niveau, le dernier de la Vallée du fun, vous êtes poursuivi par une grosse machine qui engloutit tout après votre passage : il n'y a pas de technique particulière, utilisez à votre avantage les tampons et éléments tactiles, puis les saisissateurs dans la deuxième partie pour aller le plus vite possible mais de toute façon en cas de mort vous êtes transporté un peu plus loin donc aucun risque de rester bloqué.

### **Manoir Flippan**

#### **Soleil et ombre**

Vous voici enfin dans le dernier monde du jeu, la fin de l'aventure approche ! Dans ce niveau, vous allez devoir progresser avec l'aide de Mme Bossoleil qui comme son nom l'indique (ou pas) a peur du noir. Commencez par vous diriger sur la droite, abaissez le bloc bleu et actionnez le levier afin que votre amie s'avance sur le bouton. Continuez votre route, abaissez encore un levier puis attendez que la vieille dame s'approche pour la faire tomber. Faites ensuite descendre le tampon-sauteur à votre hauteur pour pouvoir l'emprunter et monter à l'étage.

Abaissez alors un levier puis continuez jusqu'à l'ascenseur en vous servant du bloc volant comme d'un trapèze. Plus loin vers la gauche, vous trouverez un petit chariot à pousser contre le mur de droite pour pouvoir atteindre le levier puis il faudra le remettre à son emplacement d'origine, la lumière y étant lié cela fera aller Mme Bossoleil au bon endroit. Descendez alors sur la plateforme en damier puis passez en-dessous en faisant une halte dans l'encadrement de fenêtre, attention tout de même à ne pas vous faire écraser.

Pour descendre encore d'un niveau vous devez vous suspendre aux petits cubes de laine à droite, et passer de l'un à l'autre. Une fois en bas, retournez l'objet bleu pour pouvoir continuer puis vous serez poussés d'office au niveau inférieur. Nouveau levier et nouveau bloc vert permettant de pousser votre amie jusqu'à l'interrupteur. Pour passer la

zone suivante, faites comme précédemment : montez avec le petit cube de laine et descendez via les fenêtres tout en faisant attention à l'écrasement.

Pour progresser dans le niveau, déplacez alors la lumière vers la gauche et vers la droite puis montez sur les placards qui s'animent au rythme des déplacements de Mme Bossoleil. Juste après, servez-vous des blocs amovibles et d'un mécanisme ingénieux pour passer l'obstacle, actionnez alors un levier puis repartez vers la gauche. Passez la zone d'après encore une fois en utilisant fenêtres et cubes saisissables avant d'arriver à un nouveau checkpoint et un autre bloc amovible vous faisant monter d'un cran.

Retournez l'objet bleu pour pouvoir monter dessus et allez sur la plateforme de droite pour pouvoir le remettre dans sa position d'origine et sauter sur le tampon.

Continuez à avancer grâce à l'ingéniosité des passages secrets et finalement vous atteindrez le tableau des scores du niveau.

### *Une recette peu ragoûtante*

De retour dans le manoir flippant pour traverser cette fois-ci une cuisine fort dangereuse. Commencez par marcher sur le bouton rouge vers la droite et attrapez une guimauve puis sautez pour activer l'interrupteur situé juste après. Courrez rapidement de l'autre côté tant que les braises ont disparu. Sautez en évitant les braises puis en faisant attention aux batteurs mortels.

Faites attention à l'araignée qui vous menace d'une braise au bout de son fil, prenez une guimauve et sautez sur tampon. Pour la suite, soyez rapides car il faut envoyer la guimauve sur le bouton en haut à gauche de l'écran puis courir, ramasser la guimauve et sautez pour activer le second bouton ce qui relancera le compteur et vous donnera suffisamment de temps pour traverser. Sautez après de tampons en tampons en évitant les pièges pour atteindre un nouveau checkpoint.

Le passage suivant demande une assez bonne coordination : utilisez la râpe pour obtenir un fromage, lancez-le sur le pan de mur incliné comme suggéré par la flèche, allez prendre rapidement le tampon-sauteur pour pouvoir récupérer l'objet et le lancer en haut à droite. La porte s'ouvre et vous pouvez continuer et envoyer un fromage sur la croix en haut à droite afin que le passage se libère. Plus loin, récupérez une guimauve et le principe est le même que précédemment, activez le premier bouton, reprenez la guimauve pour la lancer sur le deuxième bouton et avoir assez de temps pour traverser.

Juste un peu après, évitez la dangereuse araignée et prenez une guimauve pour l'envoyer sur la surface adhésive suggérée par le schéma. Enchaînez les sauts, servez-vous d'une guimauve pour vous accrocher au plafond et laissez-vous tomber arrivé au bout afin de poursuivre le niveau. Recommencez " la technique de la guimauve " pour passer les braises et avancez vers la droite pour vous coller au plafond à nouveau.

Descendez par le petit passage du bas pour éviter de brûler, faites attention aux batteurs et remontez pour vous accrocher au plafond encore une fois. Suit alors un autre exercice de coordination avec du fromage ! Envoyez-le sur le mur incliné, récupérez-le et sautez avec le tampon. Toujours sans lâcher le fromage, prenez de l'élan pour envoyer votre fromage sur le pan incliné et qu'il arrive dans l'endroit désigné afin que la porte s'ouvre. Petit passage par le frigo puis à nouveau une zone de braises à passer avec l'aide de guimauves et c'est la fin de ce niveau.

### *Cellier sous haute pression*

Nouveau niveau dans ce dernier monde et la traversée cette fois-ci d'un cellier qui ne sera pas de tout repos.

Commencez par aller à droite en passant sur les bords sans braises de l'hélice bien sûr. Ensuite, activez le levier bleu en haut à droite puis sautez rapidement sur les couvercles soulevés par la vapeur. Répétez l'opération, sautez sur le couvercle et attendez qu'il remonte pour vous agripper à une surface non coupante de la scie-circulaire.

Plus loin, sautez de tampons en tampons afin de traverser le lac de lave puis bondissez sur les bulles des scies ennemies pour les détruire et progresser vers le haut. La difficulté suivante sur votre route est la montée et descente de la lave qui vous oblige à aller très vite courir jusqu'à la rampe de gauche pour revenir à un sol sécurisé. Pour continuer à



avancer, activez le levier bleu et sautez rapidement sur les tampons inclinés avant qu'ils ne se rétractent.

Avancez vers la gauche puis empruntez un des blocs flottants afin de poursuivre votre route mais attention à sauter avant l'arrivée car ceux-ci coulent en bout de course ! Comme au début, marchez sur les bords non mortels de l'hélice puis montez avec le tampon-sauteur. Peu après, sautez sur les " robots scies circulaires " ou évitez-les afin de pouvoir passer puis continuez vers la droite. Actionnez le mécanisme puis rapidement enchaînez roue, tampon et encore roue pour éviter la mort. Vous rencontrez alors encore des hélices qui se passent sans trop de difficulté.

Une nouvelle zone où le niveau de la lave fluctue se présente à vous : descendez au moment opportun, placez-vous sur le tampon et attendez qu'il soit assez haut pour agripper la roue. De l'autre côté des pics attendez encore votre venue mais cette fois vous êtes obligé d'utiliser le tampon sans réfléchir et espérer atteindre un bord non tranchant de la scie. Plus loin, abaissez successivement les leviers pour pouvoir sauter sur les plateformes et continuez en évitant le dangereux robot.

Peu après, utilisez le tampon-sauteur pour vous cramponner à la scie et montez ainsi à la plateforme supérieure. Sautez au-dessus d'un tampon blanc sadique qui vous envoie sur des piques au plafond puis abaissez le levier et rebondissez sur le tampon blanc afin d'être propulsé vers la suite. Continuez à avancer en empruntant les blocs flottants, les passages par le renforcement en arrière-plan et la scie sont obligatoires pour éviter la mort.

Juste après, actionnez les leviers bleus sur votre passage mais pas trop tôt car les pièges se remettent vite en place, enfin après deux tampons vous atteignez ainsi la conclusion du niveau.

### **Labo de réanimation**

Avant-dernier niveau du jeu, toujours aux côtés de Madame Bossoleil pour la traversée d'un horrible laboratoire. Commencez par aller à droite et déplacez le cube bleu pour que la plateforme apparaisse, montez un peu plus loin sur les caisses et lancez votre grappin pour atteindre le plancher en haut à droite. Sauter ensuite de plateformes en plateformes en évitant l'électricité qui parcourt la salle.

Juste après, utilisez le tampon pour vous agripper au rouleau de laine et attendez le bon moment pour rebondir contre le mur et être envoyé en haut. Le mécanisme suivant va être très récurrent dans le niveau, il faut simplement sauter au centre de ce cercle d'électricité (en prenant un peu d'avance pour que l'ouverture concorde avec votre trajectoire) puis bondir à nouveau et lancer votre grappin pour en sortir sans une égratignure. Continuez d'avancer de plateformes en plateformes en faisant attention à l'électricité qui circule dans la pièce.

Vous rencontrez alors un ennemi dont il faut détruire les deux bulles pour progresser, utilisez le grappin pour passer de l'autre côté mais faites attention car quand il atteint une plaque métallique, il envoie une décharge qui vous sera fatale si vous vous tenez trop près de lui. Pour la suite, déplacez le triangle vers la gauche afin de mettre en marche le mécanisme, sautez après à l'intérieur du cercle puis à gauche. Deux nouveaux cercles d'électricité se présentent alors, la technique reste la même et utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme suivante.

Vous croisez alors encore un robot mais vous pouvez continuer sans encombre en prenant le tampon-sauteur juste après. Encore un cercle électrique à surmonter, cette fois attendez que le haut soit dégagé pour sauter, envoyer votre grappin et rebondir sur le mur pour finalement arriver au sommet. Poussez le volet vers la droite pour voir Marianne puis continuez vers la gauche avec le grappin, toujours en évitant l'électricité qui rode. Pour vaincre l'ennemi qui suit, vous devez d'abord lui arracher des bouts de son robot avec le grappin puis sauter sur les bulles qui étaient cachées auparavant en vous balançant.

Dans le lien du niveau, commencez par sauter à gauche en évitant de vous prendre une caisse sur la tête puis vous arrivez devant un couloir traversé par de l'électricité. Pour le franchir vous devez courir jusqu'au premier tampon, sauter, envoyer votre grappin puis redescendre quand le courant est passé. Faites de même après pour avancer vers la suite et vous rencontrerez (encore) des cercles électrifiés assaisonnés de tampons et de grappins.

Plus loin, continuez toujours de progresser en évitant l'électricité qui circule ce qui n'est pas très compliqué puis vous arriverez encore à une zone délicate. Comme tout à l'heure il faut faire des pauses dans les alvéoles pour ne pas être

électrocuté mais cette fois pas de supports pour le grappin, il faut juste bien minuter le saut sur les tampons avant de foncer vers la droite. Pour vaincre, l'araignée qui marche au plafond, attendez qu'elle vous attaque puis lancez votre grappin pour vous balancer sur sa bulle, la porte s'ouvrira alors vers la suite.

Placez-vous au centre de la salle puis décalez les triangles pour ouvrir la porte : celui du bas, tout à gauche et celui du haut, à droite. Après le tampon-sauteur, voici une nouvelle salle où il faut jouer sur l'orientation des faisceaux électriques, cette fois-ci mettez les deux triangles à droite pour que la porte s'ouvre. Encore une petite phase de plateformes avant d'atteindre une salle dans laquelle vous devez actionner les deux leviers à l'aide du grappin.

Utilisez les divers tampons en évitant l'électricité puis utilisez votre grappin sur des roues très dangereuses qu'il faut enchaîner rapidement avant qu'elles ne s'électrifient et concluez ainsi ce niveau dans le laboratoire.

### ***Dans les griffes du mal***

Nous y voici enfin, le dénouement final ! Ce dernier niveau est évidemment un boss, à battre en deux temps. Préparez-vous à mourir et à recommencer car celui-ci est assez corsé et l'on perd facilement des vies par ci par là. Pour la première étape vous devez en fait aller d'un côté à l'autre de l'écran pour éviter les différentes attaques du robot, notamment en utilisant l'environnement et le grappin à votre avantage. Quand celui-ci fait une pause, sautez sur sa bulle pour lui infliger des dégâts et après trois fois il sera vaincu. Allez ensuite à droite et entrez dans le lien du niveau pour la deuxième partie.

Pour la première phase, évitez les bombes puis le rayon électrique et tirez sur l'objet bleu pour en finir puis dans la seconde vous devez attraper les bombes en vol et les envoyer sur les caisses roses. Esquivez alors le rayon et enfin la troisième phase est quasiment la même que la précédente avec la plateforme inclinée cette fois-ci. Après cela, vous avez vaincu le boss final, félicitations vous venez de finir LittleBigPlanet sur Vita !

## **Les Bulles-récompenses**

Notez que pour avoir toutes les bulles-récompense il est nécessaire d'être à deux joueurs dans beaucoup de niveau. Pour le cas des autocollants interrupteurs ils se trouvent dans de nombreuses situations : finir le niveau une première fois, finir le niveau sans mourir, gagner un mini-jeu, ... Il est donc conseillé aux joueurs souhaitant finir le jeu à 100% de faire la chasse aux bulles en dernier afin de ne pas avoir à refaire plusieurs fois les niveaux à leur recherche.

### **La Marionetta**

#### ***Premières leçons de loco-motion (45 bulles)***

{I

Directement montrées par le Colonel Flétan (x5)

Récupérées pour la démonstration des autocollants (x2)

Pendant l'entraînement aux tampons-sauteurs (x8)

Dans la salle suivant directement l'entraînement aux tampons (x4)

Juste après, faites tomber les bulles de droite puis descendez sur la valise pour prendre celle de gauche

Sautez après la démonstration du tactile pour en récupérer une

Au-dessus du checkpoint suivant, sautez avec le tampon (x2)

Sautez au bout de la plateforme en bois pour en décrocher une du plafond

Juste en dessous, remontez les pavés bleus et allez à gauche (x3)

Salle suivante, placez le tampon devant le checkpoint pour en récupérer trois puis à l'emplacement pointillé pour un quatrième

Juste après, allez derrière le mur rouge avec un symbole de pique dessus (x2)

Sept bulles de plus sont devant le tutoriel pour l'utilisation de l'appareil photo

Après le tutorial, poussez une bulle sur l'étagère au-dessus du checkpoint avec la plateforme bleue

Sur la valise d'après avec l'étiquette " Admit One " (x3)

#### ***Parcours Sackrobatique (43 bulles)***



{I

Sous la plateforme où se tient le Colonel, juste après être tombé dans la première fosse (x2)

Au lieu de pousser directement le gros bloc sur roues, tirez-le et sautez dessus pour ramasser une bulle

Au sommet des trois petits cubes

Au même endroit, derrière le cube avec marqué " L " dessus

Après avoir tiré le cube sur roue, une bulle est cachée là où il se trouvait

Sautez sur le tampon pour atteindre une bulle et la suite

Tout à droite de la première fosse d'apprentissage du trapèze

Dans la fosse suivante, allez encore une fois tout à droite, laissez-vous tomber et suivez le chemin de cette zone secrète (x3)

A droite de la pièce suivante, propulsez-vous avec le bloc le plus à droite.

Juste au-dessus, envoyez-vous en l'air avec les blocs bleus (x3)

Après avoir emprunté un premier yo-yo, utilisez les ressorts pour faire parvenir jusqu'à vous deux bulles

Après être redescendu, allez à gauche sur le sable (x2)

Les deux suivantes s'obtiennent à l'aide des roues

Au sommet de la grande roue " tactile " (x3)

A gauche juste avant de rentrer dans le lien du niveau

Entre les deux cylindres au début du lien du niveau, balancez-vous pour l'atteindre

Juste après en descendant d'une plateforme puis en allant à gauche après le second tampon

Sur la plateforme de gauche en sautant de l'accordéon

Sur votre route en vous propulsant au niveau du xylophone

Dans la zone deux joueurs (x5)

Un peu plus loin, sur des livres à gauche du Pinocchio et du canard mécanique

A gauche de la roue tactile

Dans la zone des deux accordéons, allez en bas à droite et collez le bon autocollant (x3)

Sautez à gauche une fois sur l'accordéon rouge

A gauche également de la roue du haut

Sautez sur le bloc où se trouve le checkpoint suivant

Après vous être propulsé vers le tableau des scores, revenez vers la droite de la salle

### **Cer-Sauts (33 bulles)**

{I

Sur les deux premiers tampons de la course

En vous propulsant après la première roue

Juste après, en rebondissant à la verticale sur le tampon incliné

Sur le tampon suivant

A droite de la plateforme juste après la roue

Sur le tampon suivant

Sur le propulseur bleu juste après

Au-dessus du checkpoint, à attraper en se balançant avec le cylindre

Sur le tampon juste à côté et à sa réception

Avant de vous propulser au milieu de la roue, à droite sur les livres (x3)

En volant assez haut à travers la roue

Bien en évidence un peu plus loin avant le checkpoint (x2)

Sur les tampons-sauteurs suivants (x2)

En restant accroché au milieu de la roue, caché par la plateforme

En enchaînant le tampon et le trapèze suivant (x2)

Avec le tampon-sauteur du milieu, directement après

Après les trapèzes, sur les tampons-sauteurs (x3)

Sur le tampon après la roue suivante

Restez accroché une nouvelle fois à l'intérieur de la roue

En vous propulsant assez haut avec le bloc bleu suivant la clé

Dans les airs, juste avant la porte de fin de course (x2)

Revenez sur vos pas, en bas à gauche de la fin de la course (x2)

## ***Le Palais du Bizarre (54 bulles)***

{I

A gauche dès le début du niveau  
Juste un peu plus loin bien visible en arrière-plan  
Dans les cubes creux (x4)  
A gauche de la plateforme bleue après un premier tampon-sauteur (x2)  
Sur la catapulte suivant le tutorial sur les ennemis  
En allant tout en haut à droite grâce à la catapulte suivante (x2)  
Poussez les 6 éléments bleus après l'apparition surprise du colonel Flétan (x2)  
En sautant dans le premier tiroir  
Juste au-dessus, poussez le tiroir bleu pour accéder à gauche (x2)  
Dans la fosse d'apprentissage de l'utilisation du pavé tactile arrière (x2)  
Au-dessus d'un tampon un peu plus loin  
A gauche du premier treuil à sortir  
A droite du second treuil  
A gauche du troisième, à atteindre en vous balançant  
En sautant dans le tiroir  
A gauche arrivé en haut (x3)  
En sautant dans le tiroir suivant  
En bas de la plateforme où se tiennent les ennemis (x2)  
Après les avoir éliminé, en utilisant le tampon pour revenir vers là où ils se tenaient (x2)  
Dans le lien du niveau, en s'accrochant à la grande roue (x3)  
En allant à gauche après avoir poussé les deux " L " bleus  
Dans la zone deux joueurs (x4)  
Avant de rencontrer de nouveaux ennemis, en passant sous la scène (x2)  
Au niveau du gros amas de pièces vertes, sur la plateforme en haut à droite (x2)  
En se catapultant après les barres colorées  
Sur les barres colorées  
Au moment du mur qui rentre et sort, en sautant à gauche de la plateforme en haut à gauche  
Arrangez-vous pour faire rouler la bulle du dessus des barres colorées  
Sur un tampon du pilier vert juste après  
Continuez tout au bout à gauche, il faut un autocollant spécial et pousser les bulles ensuite (x4)  
En utilisant le dernier tampon du niveau

## **Le Pays de l'Étrange**

### ***Sackboy au pays des merveilles (35 bulles)***

{I

Dès le début du niveau, de l'autre côté de l'eau (x5)  
En plongeant sous l'eau juste après la cinématique suivante  
Après être remonté à la surface, en tapant un engrenage en haut à droite (x2)  
Avant de sauter sur le tampon, dans un bassin à droite  
En faisant quasiment un tour complet avec l'engrenage directement après et en sautant à gauche (x2)  
Après être descendu vers l'eau, en sautant à gauche  
Sous l'eau, bien en vue au-dessus des bulles qui s'échappent (x2)  
En sautant à gauche après être sorti de l'eau  
A gauche après le checkpoint, en utilisant un autocollant comme interrupteur (x3)  
En restant agrippé à l'intérieur de la roue suivant le tampon-sauteur  
En haut du dernier des quatre tampons bleus  
Après avoir activé le mécanisme avec l'engrenage, passez à gauche de la plateforme en bois clair quand elle est au plus bas (x2)  
Avant de passer de l'autre côté de l'objet rose, descendez pour ramasser une bulle sur un tampon bleu

Au centre de l'objet qui tourne avec deux cylindres attrapables  
Sur la balancelle avec un ennemi qui fait des allers retours, en utilisant les tampons (x2)  
Un peu plus loin sous la plateforme quand il faut remonter des pavés bleus, en passant à gauche après le second  
De retour dans l'eau, dans le passage en bas avant le deuxième bloc  
Plus loin, juste à gauche d'un checkpoint  
En plaçant l'engrenage bleu dans l'emplacement en haut à gauche (x2)  
Un peu plus loin, au centre des mécanismes rotatifs (x2)  
A droite avant de tomber sur une plateforme où se trouve un checkpoint  
Encore au milieu d'un mécanisme à deux cylindres

### **La crique aux rouages (32 bulles)**

{  
Sauter à droite grâce à une plateforme que vous faites descendre  
Propulsez-vous assez haut à gauche grâce à la plateforme précédente (x2)  
Sur la plateforme au-dessus du checkpoint, juste après la créature qui vous envoie du gel rose  
Dans la zone deux joueurs (x4)  
Juste avant la grande roue  
En haut de l'engrenage d'après (x2)  
A l'endroit où il y a deux plateformes à descendre, propulsez-vous avec la première (x2)  
Envoyez-vous dans le couloir en haut avec la seconde (x3)  
Plus loin, après plusieurs tampons dont le dernier vous envoie sur un cylindre puis un checkpoint  
Peu après vous utilisez un mécanisme pour faire sortir temporairement des plateformes, il y a une bulle de chaque côté (x2)  
A gauche, de l'autre côté de la plateforme avec un tampon qui monte et descend  
En montant vers la droite et en posant le bon autocollant (x3)  
Montez sur les blocs de bois qui vous écrasaient et sautez dans l'ouverture au milieu (x3)  
Redescendez sur les blocs de bois et sautez tout à droite pour récupérer la bulle au-dessus du checkpoint  
Au-dessus d'une plateforme après les deux cylindres (x2)  
De l'autre côté du trou surplombé par un gros engrenage (x2)  
Juste à gauche après être monté avec l'engrenage

### **Le casque lance-roquettes (30 bulles)**

{  
Après le tutorial sur le lance-roquette, tirez sur les deux bulles  
Un peu plus loin, guidez une roquette sous la plateforme avec le checkpoint (x2)  
Encore après, tirez une roquette pour récupérer celle au-dessus du tampon-sauteur  
Au-dessus du checkpoint après avoir vaincu les ennemis (x2)  
Juste en-dessous, à toucher avec une roquette guidée  
Après avoir libéré une roue avec un quartier manquant, allez à droite derrière le mur et guidez une roquette (x3)  
Dans les airs après avoir vaincu la tourelle  
Après le checkpoint suivant, guidez une roquette dans la courbe à droite (x3)  
Au même endroit, au-dessus des plateformes à libérer de leur gel (x2)  
Après la tourelle, dans les airs au-dessus du checkpoint  
Dans la zone deux joueurs (x3)  
Plus loin, en utilisant l'autocollant en forme d'engrenage (x2)  
Après avoir rencontré Marianne, entre deux petits rochers  
En passant par les grottes en haut juste après (x2)  
A gauche des trois blocs qui montent et descendent puis au-dessus (avec des roquettes) (x2)  
Dans les grottes du haut encore une fois, bien en évidence (x2)

### **Sinistre mine (24 bulles)**

{I

Juste à gauche en dessous du tronc du début du niveau  
En haut de la zone de départ  
Plus loin en contournant les engrenages roses  
En haut avant le charbon qui tombe  
A l'opposé de la bulle précédente, de l'autre côté du charbon  
Dans une alcôve à droite juste après  
Au centre de la grande roue qui suit deux plus petites (x2)  
Dans une alcôve à gauche de la chute du charbon  
En remontant par le conduit depuis la bulle précédente (x2)  
Dans des alcôves en haut de la zone avec beaucoup d'engrenages roses (x2)  
Sur une petite pile de cubes noirs  
En haut de l'engrenage qui suit directement  
En passant sous l'engrange rose après les deux chutes de braises (x2)  
Dans un passage en haut après les deux " pinces " roses (x2)  
Après la courte cinématique du train, en allant dans le creux tout à gauche  
Dans le passage à gauche de l'engrenage rose qui est après les deux ventilateurs (x2)  
Au centre des deux marteaux qui tournent dans la pièce (x2)

## Jackpot Ville

### Grappin en folie (40 bulles)

{I

A gauche dès le début du niveau (x2)  
Sur votre chemin, quand l'espionoeil vous accompagne (x5)  
En vous balançant à la découverte du grappin (x2)  
Juste après, en vous balançant vers la gauche au-dessus de la fosse  
Dans la première fosse à traverser avec le grappin  
Entre les deux cylindres juste après  
Au bout du tapis roulant noir et blanc qui est en dessous  
A gauche après être redescendu à l'aide du grappin  
En collant le bon sticker peu après (x5)  
Bien visible en dessous de la clé  
Avant de prendre l'ascenseur allez tout à droite (x2)  
Balancez-vous avec la grosse roue pour en atteindre un tout en haut à gauche  
Au milieu de la zone où vous devez pencher la console, après que l'espionoeil vous ait quitté  
Avant de monter dans l'ascenseur avec Sean Brawn, allez à droite (x2)  
A l'arrivée de l'ascenseur, lancez votre grappin à gauche pour faire glisser la bulle  
Peu après, sur un panneau avec une flèche, à atteindre en se balançant (x2)  
Tout à droite après avoir branché la prise  
Sous vos yeux un peu plus loin  
En faisant comme précédemment glisser la bulle au-dessus de la tête rose  
Avant la partie où il faut pencher la console, descendez à gauche du checkpoint  
Sur la peinture de Sean un peu plus loin (x2)  
Au-dessus de la roue un peu plus loin  
Revenez en arrière pour passer derrière la roue  
Bien visible sur la gauche peu après  
Sur une pile de cassettes, balancez-vous bien sur le dernier cylindre à côté du panneau " Pinball "  
Juste après, vous devez vous rattraper d'une chute, la bulle est quasiment à la surface de l'électricité

### La déchetterie (45 bulles)

{I

Au début du niveau, tout à droite du tapis roulant (x2)  
Juste après, en prenant assez d'élan avec le grappin pour monter sur les caisses  
Dans la pièce avec le levier, sautez sur le piston à gauche et prenez assez d'élan pour sauter bien haut (x3)  
Après avoir vaincu le robot, montez à l'étage et faites saut puis grappin pour aller sur la plateforme de gauche (x3)  
Plus loin, en appuyant sur l'interrupteur bleu  
Juste à gauche, utilisez l'autocollant de la flèche comme interrupteur (x4)  
En montant sur le troisième piston qui risque de vous écraser  
Peu après, en vous balançant du cylindre qui sort du mur (x2)  
Au centre de la zone où il faut pencher la console  
Après cela, montez sur le piston en arrière-plan (x2)  
Dans la zone deux joueurs (x3)  
L'interrupteur bleu après l'énorme roue verte  
Après l'ennemi qui laisse des points, montez sur les caisses de gauche et passez par derrière le poteau  
Dans la même salle, derrière les caisses, tout à gauche  
A gauche à l'endroit du plafond en tapis roulant  
Peu après, au-dessus d'un tampon-sauteur mais vous devez l'atteindre en vous balançant avec le cylindre plus loin  
Au bout du tapis roulant  
Bien en évidence avant le lien du niveau  
Dans la caisse de gauche au début du lien du niveau  
Au centre des trois cylindres accrochés à une roue noire (x3)  
Arrivé à un endroit où vous devez appuyer sur des boutons pour sortir des tampons, ne le faites pas et allez à droite (x2)  
Juste après, laissez-vous tomber dans une alcôve après le grappin (x3)  
Après avoir passé deux robots et utilisé quelques tampons, allez à gauche  
Bien en vue dans les airs au moment des tampons bleus sur des caisses qui avancent (x2)  
Après le tapis roulant au plafond il faut bien se balancer sur le cylindre pour atteindre une bulle placée assez haut  
Au moment des deux cylindres verts, au-dessus du premier  
A gauche de l'entrée du tunnel de fin de niveau

### ***Au rouleau (42 bulles)***

Dans ce niveau aucune bulle n'est vraiment cachée ou ne nécessite d'explications pour être atteinte, pensez à bien aller dans chaque couloir et vous les aurez toutes sans mal.

### ***Le piratage du serveur central (41 bulles)***

{  
Au début du niveau, poussez les blocs pour vous faire un petit escalier (x2)  
En poussant les bons blocs dans le labyrinthe vertical (x2)  
Juste après, à gauche  
Peu après, en sautant vers l'étage inférieur  
Dans le mini-labyrinthe où se trouve la clé  
Dans le labyrinthe suivant, n'hésitez pas à faire plusieurs passages en mourant volontairement avant de tomber (x5)  
Après un premier ventilateur, à droite avec l'autocollant de la croix directionnelle (x3)  
Après le second ventilateur, poussez tous les blocs pour aller récupérer la bulle en bas à gauche  
Montez un peu puis redescendez en poussant les trois cubes collés au mur de gauche (x2)  
Dans le deuxième tiers du niveau, en utilisant le cylindre au-dessus du ventilateur  
Bien en évidence dans la salle balayée de lasers (x2)  
Dans la salle des lasers qui montent, en-dessous d'un cylindre  
A la fin de la pièce mentionnée ci-dessus, plusieurs passages sont nécessaires pour avoir toutes les bulles (x3)  
En haut à droite de la salle où vous pouvez déplacer un cylindre  
En descendant avec le grappin du cylindre juste après  
Derrière le premier checkpoint de la troisième zone  
Dans la zone deux joueurs (x4)  
Au-dessus de l'électricité un peu plus loin

Au-moment où vous rebondissez contre le mur en étant accroché au grappin, prenez beaucoup d'élan  
A gauche du checkpoint après être descendu (x2)  
Au-dessus de blocs rétractables dans le couloir suivant  
Juste à côté du cylindre suivant le checkpoint  
En vous balançant au cylindre suivant (x2)  
En vous balançant après le tampon-sauteur, toujours dans la même pièce

## **Vallée du fun**

### ***A la poursuite des pièces détachées (37 bulles)***

{I  
Dans les deux tubes dès le début du niveau (x5)  
Sur les cartons après avoir reçu les saisissateurs (x2)  
Sur la plateforme en haut à gauche juste après  
Lancez le bloc orange sur les bulles dans la pièce suivante (x3)  
Après être descendu, utilisez le tampon de gauche avant de le déplacer (x2)  
En haut à gauche, après avoir créé un escalier avec les cubes (x2)  
Bien en évidence après avoir explosé votre premier mur  
Dans la zone deux joueurs à droite juste après (x3)  
Après avoir utilisé une bombe à retardement, emmenez-en d'autres pour exploser le mur en haut à gauche (x2)  
Bien en évidence quand vous montez sur une plateforme en vous propulsant avec une bombe (x2)  
Juste après, ouvrez la porte en collant l'étoile puis lancez des bombes sur la roue pour faire tomber les bulles (x4)  
Sur votre chemin, derrière le grillage juste à gauche (x2)  
Sur des pots de peinture un peu plus loin  
Après avoir emprunté un tuyau rose, allez dans le bleu en arrière-plan et faites un escalier avec le bloc (x3)  
Au moment où vous aurez de nouveau des bombes à retardement, prenez-en une, revenez en arrière et détruisez le mur en dessous (x4)

### ***Moto-triangle (49 bulles)***

Dans ce niveau également, aucune bulle n'est cachée, pensez juste à bien rouler partout et vous les aurez toutes.

### ***Transports improvisés (44 bulles)***

{I  
Au-dessus des tampons sauteurs qui sont sous le passage du second train (x4)  
Lâchez-vous sur le bloc orange de ce même train  
Juste après, sous la plateforme où se tient Otis (x2)  
Au-dessus du checkpoint d'après  
Au train suivant, sautez dès le début à gauche sur le bloc violet  
Sur la roue que vous devez attraper un peu plus loin  
En déplaçant la plateforme volante pour atteindre la plateforme en haut à gauche (x2)  
Après le train aux tampons bleus, attendez qu'un train passe au-dessus de vous pour sauter sur la plateforme volante de droite  
Laissez le train faire un tour complet et lâchez-vous au-dessus des bulles dans la partie gauche du parcours (x3)  
Allez sur la droite après le tampon-sauteur et avant de reprendre le train suivant  
Déplacez la prochaine plateforme volante vers la gauche et non la droite où se trouve la suite  
Sur le train d'après, laissez-vous tomber sur la roue (x3)  
Même train, lâchez-le pour tomber sur le carton  
Plus haut, allez sur la droite au lieu de la gauche et posez le bon autocollant (x4)  
Sur la deuxième plateforme volante juste après  
Balancez-vous une fois sur le cylindre par lequel vous passez pour éviter l'électricité sur le trajet du train bleu (x2)  
Maintenant que vous avez le grappin, balancez-vous pour récupérer la bulle au-dessus du checkpoint (pas facile à

cause du train rouge)

Enchaînez les deux grappins pour atterrir sur la caisse où se trouve le checkpoint (x2)

Grimpez sur les caisses pour monter au-dessus du checkpoint d'après (x2)

Sur les trois tampons sous le train auquel vous vous cramponnez avec le grappin (x3)

Sous le train suivant, balancez-vous avec la corde

Sous le cylindre qui suit immédiatement (x2)

Dans la zone des piliers d'électricité à éviter en étant accroché au train (x3)

En vous propulsant assez loin quand le train arrive au bout, n'hésitez pas à revenir au dernier checkpoint avec le menu Popit si vous n'y arrivez pas du premier coup

### ***Métal Mania (29 bulles)***

Pas de conseils particuliers non plus pour ce niveau, les bulles sont toutes en évidence sur le parcours et vous devrez le retenter plusieurs fois pour les attraper toutes. Les plus dures sont celles sur les plateformes que vous devez atteindre avec les roues car vous n'avez pas le temps de bien préparer votre saut. Notez également que deux bulles sont accessibles uniquement à deux joueurs.

### **Manoir flippant**

### ***Soleil et ombres (35 bulles)***

{|

Dans l'armoire au début du niveau (x3)

Après être descendu, allez dans un passage à droite puis marchez vers la gauche (x4)

Au même endroit, ne prenez pas tout de suite le tampon mais allez à droite et posez le bon autocollant

Après être remonté, passez derrière les tranches de pain pour aller sous la plateforme (x2)

Après avoir pris l'ascenseur, une bulle est bien en évidence au-dessus du chariot

Juste après le checkpoint suivant, prenez une bulle en arrière-plan

Dans les alvéoles à l'endroit de la plateforme en damier (x4)

Sous la plateforme en damier, un passage en arrière-plan vous mène à gauche (x2)

Juste après le checkpoint, sautez sur la plateforme avec un bloc suspendu en haut à droite (x2)

A droite de la télé, remettez l'objet bleu à droite pour pouvoir sauter assez haut

Posez le sticker de la fenêtre pour que les bulles vous suivent dans votre glissade (x2)

Bien en évidence au-dessus de la saucisse

Après avoir vu une silhouette en arrière-plan, sautez tout en haut à gauche

Suspendu à la plateforme en damier, au-dessus du checkpoint

Un peu plus loin à droite, après l'objet tactile

En passant sous la plateforme qui bouge à l'horizontale, sautez dans le carré pour être amené à un lieu secret (x2)

Au-dessus de caisses en bois, bien visibles (x2)

Après avoir retourné l'objet tactile, sautez sur l'étagère à gauche

### ***Une recette peu ragoûtante (36 bulles)***

{|

Après avoir passé les premières braises, conservez votre objet et lancez-le sur la croix en haut à gauche du checkpoint pour faire tomber les bulles (x2)

Tuez l'ennemi suspendu au plafond en lui jetant des guimauves sur les côtés

Sautez sur un tampon un peu plus loin

Dans la zone deux joueurs (x4)

Après le checkpoint, passez derrière le tampon sous la plateforme (x2)

Juste après la zone glacée, bien en évidence devant vous

Tuez l'ennemi suivant en allant chercher des guimauves plus loin

Lancez une guimauve sur la bulle en haut à gauche du distributeur

Collez des guimauves à droite de la même salle pour faire tomber des bulles grâce au poids (x2)



Allez tout de suite à gauche en montant et collez le bon autocollant (x4)  
Collez une guimauve sur la partie rouge au-dessus du checkpoint pour faire tomber une bulle  
Quand vous êtes suspendu au plafond, lâchez-vous tout au bout  
Automatiquement obtenue avec le tampon incliné directement après  
En sautant sur le carton avant la fin du toboggan (x3)  
En étant propulsé par le grille-pain peu après (x4)  
Laissez-vous tomber du plafond collant (x2)  
Bien en vue au moment où le sol s'effondre (x2)  
Sur le fromage en haut à droite dans le frigo  
Juste après en sautant du dernier fromage

### ***Cellier sous haute pression (28 bulles)***

{  
Dès le début du niveau allez à gauche (x2)  
Au même endroit utilisez le tampon puis allez à droite (x2)  
Entre les deux tuyaux peu après le checkpoint (x2)  
Au-dessus de la scie  
Au milieu de la lave parcourue par des tampons bleus (x2)  
Dans la zone deux joueurs (x4)  
Sur les deux tampons juste après (x2)  
A gauche de la rampe dans la pièce où la lave monte et descend  
Utilisez le tampon pour aller sur la poutre en bois puis descendre entre les deux piliers (x2)  
Au-dessus de la lave un peu plus loin  
Plus haut vers la gauche, en collant les bons stickers (x5)  
Dans la zone avec une valve juste après, sautez vers la gauche depuis la deuxième roue  
Faites un tour complet de la grande roue pour aller sur les poutres à gauche  
Faites un tour également avec la scie plus loin pour aller à gauche  
Sauter à droite après le checkpoint

### ***Labo de réanimation (36 bulles)***

{  
Avec le grappin, montez sur la pile de caisses à gauche de la salle  
Au même endroit, en vous suspendant au bloc de laine plus bas  
Au moment où vous vous propulsez grâce au mur, lâchez avant la fin pour atteindre une bulle  
Bien en évidence après le premier cercle électrique  
A côté du bloc de laine au-dessus d'un robot ennemi (x2)  
Sauter à droite du second cercle d'électricité (x2)  
Dans la zone suivante, laissez-vous tomber du cercle électrique du bas  
Entre les deux cercles  
Après le deuxième robot, montez et passez dans l'arrière-plan puis descendez avec votre grappin (x2)  
Accroché à la roue plus loin, passez au-dessus du tampon pour tomber et récupérer des bulles (x2)  
Dans le lien du niveau, dans les deux alcôves du couloir d'électricité (x2)  
En vous balançant vers en haut à droite après les deux arcs électriques (x2)  
Allez tout à gauche de la salle suivante (x2)  
Depuis la plateforme au milieu de la salle, sautez à gauche et collez le bon sticker (x3)  
De retour dans la grande salle, sous le bloc de laine bien en évidence  
Dans le bocal, à atteindre en vous balançant  
Dans l'alcôve au milieu du second chemin électrique  
Juste après, continuez à droite avant de monter (x2)  
Bien en évidence sous le bloc de laine  
Sur la plateforme de gauche dans la grande salle avec une énigme sur l'électricité  
Dans les airs au milieu de la salle suivante  
Dans un bocal juste après



Sur les tampons-sauteurs un peu plus loin (x2)  
Au-dessus puis à droite des tampons bleus juste après (x2)

# Michael Jackson : The Experience HD

© Ubisoft 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 **GANTS EN OR**


Atteignez la première place du classement sur la chanson "Leave Me Alone".

# Mortal Kombat

© Warner Bros Games / NetherRealm Studios 2012

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

## VAINCRE SHAO KAHN FACILEMENT

Dans le mode histoire, vous devrez battre deux fois Shao Kahn. Pour le battre plus ou moins facilement sans avoir à faire de combos, il suffit, lorsque le combat commence, de mettre le maximum de distance entre votre personnage et Shao Kahn et d'éviter ses projectiles. Attendez qu'il vous provoque pour lui mettre un upercut (Bas + ) qui lui fera perdre un peu de vie et le projettera au loin, ce qui vous laissera le temps de vous éloigner. Répétez cette technique jusqu'à ce que vous ayez davantage de vie que lui, comme ça vous pourrez laisser le chrono se vider et le déclarer perdant.

# MotorStorm RC

© Sony / Evolution Studios 2012

+ D'INFOS

FORUM

## VÉHICULES À DÉBLOQUER

### Dunk

Réussir à faire 10 paniers de basket avec un véhicule.

### Headcase

Réussir à faire 20 paniers de basket avec un véhicule.

### Nord Gnitro

Réussir à marquer 20 buts sur le terrain de foot.

### Patriot Touchdown

Réussir à marquer 10 buts sur le terrain de foot.

# Ninja Gaiden Sigma 2 Plus

© Tecmo Koei / Team Ninja 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + LES COSTUMES CACHÉS

### Momiji

Terminez le chapitre 5 avec Momiji.

### Rachel (Blue Fiend)

Terminez le chapitre 8 avec Rachel.

### Rachel (Dynasty Warrior)

Terminez 5 missions de votre choix en Tag Mode.

## + MODE NINJA RACE

Terminez le chapitre 1 du mode Story dans n'importe quel niveau de difficulté.

## + MODE TURBO

Passez les 5 checkpoints et battez tous les boss sur Ninja Race 01 pour débloquer le mode Turbo (Tag Missions).

# Ninja Gaiden Sigma Plus

© Tecmo / Team Ninja 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## MODES DE DIFFICULTÉ

### Ninja Dog

Mourir 3 fois en Normal.

### Très difficile

Terminer le jeu en Difficile.

### Maître ninja

Terminer le jeu en Très difficile.

## COSTUMES

### Biker (Rachel)

Terminer le jeu en Difficile.

### Doppelganger (Ryu)

Terminer le jeu en Difficile.

### Formal Attire (Rachel)

Terminer le jeu en Normal.

### Legendary Ninja (Ryu)

Terminer le jeu en Normal.

### The Grip of Murder (Ryu)

Terminer le jeu en Très difficile.

# Plantes contre Zombies

© Sony Online Entertainment / PopCap Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

## CHEAT CODES

Dans l'écran d'accueil, tapez sur le petit point d'interrogation pour pouvoir rentrer un code : son activation (ou désactivation) sera confirmée par le corbeau. Attention : certains nécessitent que votre arbre de la sagesse ait atteint une certaine hauteur pour fonctionner.

{l f daisies : les zombies laissent des pâquerettes derrière eux à leur mort  
f dance : les zombies avancent vers la maison en dansant  
f future : les zombies classiques portent des lunettes futuristes  
f mustache : les zombies ont des moustaches  
f pinata : les zombies lâchent des bonbons à leur mort  
f sukhbir : les zombies changent de sons  
f trickedout : les tondeuses se transforment en super-tondeuses

## FAIRE POUSSER L'ARBRE DE LA SAGESSE GRATUITEMENT

A la fin de votre aventure, Dave le dingo vous montrera l'arbre de la sagesse : pour le faire grandir vous devez en théorie acheter de l'engrais au magasin. Cependant, Dave vous offre les 5 premiers sachets et c'est à ce moment qu'avec une simple manipulation vous pourrez en avoir à l'infini : commencez par utiliser les 6 sachets (car une fois à zéro il y en a encore un) et revenez à votre jardin zen. Dave vous en offrira alors 5 de plus, recommencez alors l'opération jusqu'à obtenir toutes les informations nécessaires et le trophée "Elégantes ramifications" (quand l'arbre fait 100 mètres).

## OBTENIR LES TROPHÉES FACILEMENT GRÂCE AUX MINI-JEUX

Certains trophées qui peuvent sembler assez ardues à tenter durant l'aventure sont en réalité beaucoup plus simple grâce aux "mini-jeux" car ils peuvent se rejouer à n'importe quel moment tandis que d'autres trophées doivent se faire obligatoirement dans les mini-jeux de par leur intitulé :

### A se rouler par terre

Dans "Bowling de noix", attendez qu'un gros groupe d'ennemis arrive puis envoyez votre noix en espérant que 5 rebonds s'enchaînent

### Explodonateur

Dans "Petits zombies, gros ennuis", faites une ligne de noix pour occuper les zombies et attendez qu'ils soient suffisamment nombreux avant d'envoyer une bombe cerise

### Pas bon, les champignons !

Dans "I, Zombot" où vous contrôlez les zombies, il suffit de finir le niveau afin de débloquent le trophée, en effet il n'y a aucun champignon dans celui-ci

### **Pas bouger**

Dans le mini-jeu "Tap Zombies", attendez la dernière vague pour envoyer un champi-glace qui gèlera ainsi au moins 20 zombies et vous permettra de débloquent le trophée !

### **Relax man !**

Dans "Vive la glace", choisissez le Japalenos (piment) et attendez les bobsleighs avant des les utiliser, ils sont suffisamment nombreux pour vous permettre d'avoir le trophée

### **Puissance 5**

Dans "Dernier rempart" vous commencez avec 5000 soleils, posez deux cata-graines l'une devant l'autre puis transformez-les en "canon à épi" (que vous aurez acheté au préalable chez Dave)

### **A chacun sa courge**

Même principe "que Puissance 5", dans "Dernier rempart" posez des cata-melon puis des courges dans chaque bande pour débloquent le trophée

### **Carne sans chile**

Ce trophée demande un peu de chance car dans le mini-jeu "tous en ligne" les plantes sont aléatoires, si vous avez 4 lignes de cata-melon et suffisamment de citrouilles vous devriez vous en sortir sans utiliser de japanelos

### **Sol Invictus & Piscine fermée**

Deux trophées en un qui peuvent encore une fois se réaliser dans "Dernier rempart". Sur les deux bandes attenantes à la piscine, posez deux ails (côté zombies) puis 5 Champi-sombres (évolution du Champi-fumée qui s'achète chez Dave le dingo). Laissez les vagues défiler et remplacez les ails détruits de temps en temps tout en gardant 2000 soleils pour débloquent les deux trophées d'un coup à la fin.



# PlayStation All-Stars Battle Royale

© Sony / SuperBot Entertainment 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## ACOLYTES

Atteindre le rang 8 avec chaque personnage.

## COSTUMES ALTERNATIFS

Atteindre le rang 10 avec un personnage pour débloquer un nouveau costume.









# Puddle

© Neko Entertainment 2012

+ D'INFOS

FORUM

## NIVEAU SECRET

A la fin du générique final de Puddle, entrez le code suivant  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  pour accéder au niveau secret.

# Pure Chess

© RebelPlay / VooFoo Studios 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## AUGMENTER RAPIDEMENT SON NIVEAU PURE CHESS

Ici, l'astuce est de faire et de gagner un seul match contre le grand maître (même si vous débutez).

'Der Bringer' vous aidera si besoin. Dans ce logiciel, en bas à gauche, l'ordinateur vous dira dans combien de coups le grand maître est mat. A un coup du mat, faites une sauvegarde et terminez votre partie (vous marquerez entre 3 et 26 points selon votre niveau).

Rechargez votre partie et visualisez-la jusqu'à ce que le jeu vous propose de reprendre la partie. Reprenez-la (il vous reste un coup), et là, surprise vous remarquerez les points. Refaites la manip autant de fois que nécessaire.

# Rayman Origins

© Ubisoft / Ubisoft Montreuil 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## DERNIER MONDE

Pour découvrir le dernier monde, il faut trouver toutes les dents rouges qui sont à gagner dans les niveaux de Coffrapattes, puis les apporter à l'individu de l'arbre ronfleur. Il vous ouvrira la porte du dernier monde.

## SOLUTION COMPLÈTE

### L'Arbre Ronfleur

Sautez dans la cage pour vous libérer et allez vous suspendre à la barbe du Vieux Maître qui est à votre droite pour la libérer également, puis passez la petite porte de lumière sur la droite.

### Monde 1 - Jungle à bafouilles

#### Niveau 1 - Attrape-moi si tu peux !

Notez que vous pourrez libérer les Electoons en collectionnant les Lums et en retrouvant les trois cages de chaque niveau. Ici, le nombre de Lums à collectionner s'élève à 150 et il y a une seule cage à trouver.

Les pièces gravées d'un crâne valent 25 Lums normaux et les Lums rouges valent 2 Lums normaux. Vous pouvez activer des Lums rouges en attrapant des Lums jaunes qui dorment, mais ils restent rouges pendant un temps limité. Vous collectez aussi 1 Lum à chaque monstre que vous cognez et encore un à chaque monstre que vous éliminez. Vous trouverez de temps en temps des chapeaux de magicien qui vous expliqueront tout cela.

Les coeurs que vous trouvez dans les fioles servent à vous protéger au cas où un ennemi vous attaque.

Dirigez-vous vers la droite. Vous devez sauver la nymphe. Sauter sur le champignon rouge, sautez et allez au deuxième promontoire flottant. Ne vous inquiétez pas pour l'eau car Rayman peut nager. Attendez que le promontoire remonte pour avancer. Vous verrez des Lums en-dessous que vous pouvez attraper en sautant sur le troisième promontoire flottant. Collectez la pièce en haut.

Continuez de courir après la princesse mais faites attention au boule bleues, sautez-leur dessus pour vous en débarrasser. Sauter sur le prochain champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. N'oubliez pas les Lums que vous voyez, même les rouges. Sauter sur le champignon bleu et vous serez projeté à l'arrière-plan. Sauter sur les champignons rouges à gauche et à droite de la tête du rocher géant puis descendez, évitez les " dents " et sautez sur la cage pour libérer Princesse Betilla. Vous débloquez en même temps le pouvoir de baffer.

Cassez les rochers sur la droite, utilisez le geyser, cassez le barrage et sautez sur le champignon bleu pour retourner à l'avant-plan. Cassez le barrage et bafez la créature qui vous bloque la route. Donnez des coups dans la porte bleue.

Vous êtes dans une grotte. Donnez un coup dans la plante bleue pour qu'elle ramasse toutes les boules piquantes

bleues.

Continuez et donnez un coup dans la plante verte suspendue. Continuez et sautez sur le mur pour aller plus haut. Baissez la plante verte pour créer une petite plateforme qui vous permet d'aller plus haut. Cassez le barrage mais ne touchez pas la plante ronde verte que vous trouvez. Continuez jusqu'à voir trois yeux rouges. Récupérez la pièce qu'ils cachent et passez la porte bleue en éliminant d'abord la créature qui la bloque.

De l'autre côté de la porte, faites attention aux boules bleues. Une sorte de scientifique lancent des missiles en haut. Continuez à droite, accrochez-vous à la liane et sautez sur la boule bleue puis sur le geyser pour monter. Donnez un coup dans la plante ronde et verte avant que le missile n'atteint le rebord et ne casse la petite plateforme qui vient d'apparaître. Montez sur celle-ci et accrochez vous à la liane. Eliminez le scientifique et cassez la cage pour libérer les Electoons.

## Niveau 2 - Geyser explosif

A partir d'ici, vous devez récupérer 350 Lums et libérer trois fois les Electoons de leur cage. Vous débloquent aussi de nouveaux personnages en cours de jeu.

Récupérez les Lums en haut à gauche puis dirigez-vous vers la droite, sautez sur le champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. Récupérez les Lums à l'aide des mini-geysers.

Puis descendez sur la petite plateforme au-dessus de l'eau par la gauche, ne tombez pas à l'eau cette fois et récupérez la pièce. Remontez à l'aide du geyser. Passez la porte bleue.

Récupérez tous les Lums en sautant. Continuez en allant de plateforme en plateforme en passant par les geysers, accrochez-vous à la main bleue qui s'étend de la petite créature à ailes bleues suspendue dans les airs. A la deuxième main bleue, descendez un niveau plus bas et vous trouverez une pièce au milieu ainsi qu'une porte qui mène à une cage Electoon dans les buissons sur la droite.

Trouvez les plantes vertes en-dessous pour faire tomber les monstres ou vous pouvez directement les cogner sur les plateformes. Montez sauver les Electoons. Continuez à droite, descendez vite sur la plateforme en-dessous récupérer la pièce avant de vous faire écraser. Puis continuez et récupérez les Lums à travers les geysers. Sauter sur le champignon rouge et laissez-vous tomber avant que le rocher vous écrase. Courez jusqu'au geyser pour monter et passer la porte bleue.

Sauter sur le champignon rouge devant vous et faites attention à ne pas vous faire écraser, restez dans les petites crevasses.

Il y a une longue crevasse au-dessus des Lums, escaladez-la pour récupérer les Lums qui se cachent dans les buissons en haut.

Redescendez et passez de l'autre côté pour vous accrocher à la liane. Remontez cette crevasse également pour trouver un Lum.

Continuez et passez par la petite porte tout en bas à droite : elle vous mènera à une des cages Electoons. Montez et donnez un coup dans la plante verte. Sauter sur les plateformes et allez sauver les petits Electoons.

Sauter sur le champignon bleu-vert, accrochez-vous à la liane pour récupérer les Lums puis passez la porte bleue.

Faites attention à la boule piquante. Récupérez la pièce dans l'eau rapidement et remontez avec les geysers en évitant la main qui essaie de vous tuer. Vous aurez à répéter la même chose pour récupérer encore des Lums. Continuez, laissez-vous glisser sur la liane et retombez sur le rocher au-dessus de la pièce.

Attendez que le rocher glisse plus bas pour récupérer la pièce et rapidement, sautez sur la surface du rocher pour passer la porte bleue sans oublier de récupérer les Lums dans le champignon au-dessus de la porte.

Continuez vers la cage, cognez toutes les boules bleues, et cassez la cage.

### Niveau 3 - La voie de la baffe

Récupérez les Lums dans la plante à gauche puis allez à droite. Cassez le barrage et éliminez vos ennemis. Cassez le petit pont en bois pour accéder au champignon et rebondir pour récupérer les Lums suspendus. Tapez sur la plante verte plus loin pour former des plateformes pour vous permettre de monter. Cassez le barrage et laissez-vous tomber tout en restant collé au mur et prenez appui sur le mur pour remonter dès que vous récupérez votre pièce.

Cassez la fiole bleue et sautez sur les bras de la créature, tuez les ennemis et récupérez vos Lums. Récupérez ceux d'en-dessous également. Continuez votre route et bafez la plante verte pour faire tomber l'ennemi. Descendez pour trouver une pièce à gauche.

Remontez et continuez. Sauter sur le champignon rouge et descendez passer la porte bleue.

Sauter sur les plateformes pour atteindre l'autre côté et faites attention à la créature touffue en haut. Cassez la fiole bleue en haut au milieu et continuez de monter. Ne passez pas tout de suite la porte bleue mais allez à gauche : il y a une petite porte. Accrochez-vous à la main bleue et sautez jusqu'à la cage à l'autre bout. Tapez sur la plante verte et libérez les Electoons.

Passez la porte bleue.

Ecrasez le sol en bois puis allez sauter vous accrocher à la main bleue. Continuez votre route en touchant le champignon rouge et en escaladant les rochers jusqu'à la porte bleue en haut.

Sauter sur la première fleur et descendez, puis baissez-vous et allez à gauche pour trouver une cage.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage. Sauter sur les fleurs puis attrapez la main bleue.

Allez passer la porte bleue de nouveau.

Cassez le barrage en haut, éliminez vos ennemis puis continuez sur les plateformes. Un autre ennemi vous attend, cassez le barrage au sol puis servez-vous du champignon pour rebondir attraper la pièce entre les deux yeux rouges et cassez le barrage.

Donnez un grand coup de poing au monstre sur la deuxième plateforme flottante, continuez jusqu'à l'autre côté, cassez le barrage et passez la porte bleue.

Éliminez tous les monstres puis allez casser la cage pour libérer les Electoons.

### Niveau 4 - Sur la vague

Allez à droite et descendez en cassant les barrages qui vous bloquent. Avant de casser dernier barrage (celui avec un monstre en-dessous), sautez sur le champignon vert et allez collecter la pièce au-dessus de l'oeil rouge en sautant sur le mur pour ne pas tomber.

Descendez et continuez pour passer la porte bleue à droite sans oublier de récupérer tous vos Lums.

Éliminez les ennemis de l'autre côté, descendez et accrochez-vous à la main bleue. Descendez encore jusqu'aux trois barrages et sautez à travers l'eau au centre pour attraper les Lums. Descendez jusqu'à l'eau en bas. Touchez la plante bleue pour qu'elle ramasse le monstre bleu et passez la porte bleue.

Descendez encore, cassez le barrage, montez sur la plateforme flottante pour récupérer les Lums. Montez prendre la pièce puis redescendez et accrochez-vous à la liane pour descendre et allez à droite pour trouver la porte cachée dans les buissons.

Tapez sur la plante verte puis allez de l'autre côté pour taper sur la plante bleue et faire disparaître les monstres. Cassez la cage pour libérer les Electoons. Remontez et cassez le barrage en haut à droite pour continuer votre chemin.

Descendez sur l'eau et sautez quand vous arrivez au bout à gauche pour cogner la plante bleue et libérer votre chemin. Continuez et cassez le barrage à droite pour passer. Accrochez-vous à la liane en haut puis éliminez votre ennemi et allez tapez sur la plante bleue pour faire disparaître l'oeil rouge. Continuez à droite, puis remontez et passez la porte bleue.

Continuez vers la droite et cassez le barrage. Servez-vous du champignon plus loin pour rebondir et remonter. Récupérez vos Lums et passez la porte bleue.

Allez vers la droite, rebondissez sur les champignons et servez-vous de la main bleue pour monter aller à droite vers une cage à Electoons.

Éliminez tous vos ennemis et cassez la cage.

Ensuite servez-vous de la main bleue pour monter. N'oubliez pas la pièce à droite et plus haut une plante à gauche qui vous donne encore une pièce. Passez ensuite la porte bleue.

Continuez à droite et sautez sur le champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Descendez et cassez le barrage, continuez en sautant sur les champignons pour rebondir. Tapez sur la plante bleue pour faire disparaître les yeux rouges. Resautez sur le champignon bleu pour revenir à l'avant-plan et passer la porte bleue.

Sautez sur la plateforme bleue, éliminez votre ennemi et libérez les Electoons.

## **Niveau 5 - Grottes qui ballottent**

Allez vers la droite. Récupérez tous vos Lums. Rebondissez et sautez sur les plateformes puis accrochez-vous à la liane. N'oubliez pas la pièce au-dessus de la plateforme flottante en bas.

Allez vers la gauche récupérer encore une pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Allez à droite et remontez à gauche pour trouver une cage.

Éliminez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Allez à droite, ramassez le Lum qui dort et les Lums rouges avec. Sautez et cognez la plante verte accrochée au plafond et rebondissez sur la plante qui apparaît pour attraper la pièce.

Descendez, continuez à droite puis descendez et attrapez la pièce qui se trouve dans les buissons. Montez sur la plateforme mobile et attrapez la pièce complètement à droite puis remontez et trouvez la cage à droite en attrapant la main bleue. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Descendez sur les flots en essayant d'attraper les Lums que vous manquez en vous servant des lianes et de la main bleue. La dernière liane est entre deux rochers, laissez-vous tomber pour attraper la main bleue et récupérez la pièce et les Lums à gauche puis sautez et attrapez la main bleue encore mais cette fois, visez le promontoire incliné en haut à droite. Vous trouverez une deuxième cage. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Puis allez passer la porte bleue.

Utilisez les mains bleues et les lianes pour remonter sans oublier les Lums, puis remontez encore grâce au geyser. Passez la porte bleue.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

## **Niveau 6 - Air Electoons**

Vous devez ramasser 200 Lums et trouver seulement une cage pour ce niveau. Collectez tous les Lums que vous trouverez dans les airs et sur les Electoons géant en allant vers la droite. Eliminez le monstre et sauvez encore des Electoons.

## **Niveau 7 - He ho, Moskito !**

Une exception ici également avec une seule cage à Electoons à trouver.

Avancez à droite et sautez sur la mouche. Dirigez la mouche de haut en bas et de droite à gauche pour récupérer les Lums. Tirez sur les ennemis. Tirez aussi sur les plantes vers sur l'herbe pour avoir des Lums. Faites attention aux ennemis encore une fois. Puis vous montez, faites attention aux missiles qui tombent. Vous pouvez ensuite inhaler les bombes pour les expulser et tirer sur vos ennemis. Inhalez la cinquième bombe que vous trouvez pour l'éjecter sur le poussin géant. Vous le verrez inhaler lui aussi, restez hors de son chemin. Inhalez encore des bombes et projetez-les sur le poussin. N'oubliez pas de ramasser les fioles qui contiennent les coeurs pour augmenter vos chances de survie. Vous pouvez aussi inhaler les bombes que vous lance l'oiseau et les lui renvoyer. Faites cela jusqu'à qu'il s'en aille. Descendez de la mouche et passez la porte bleue. Libérez les Electoons.

## **Monde 2 - Désert des didgeridoos**

### **Niveau 1 - Bonnes vibrations**

Détruisez les buissons que vous voyez pour libérez des Lums.

Allez vers la droite et sautez dans le tuyau. Cassez la fiole pour récupérer un coeur. Continuez sur la droite et sauter vous accrocher à la main bleue. Attrapez les Lums qui flottent. Continuez toujours à droite sur le fil et évitez la partie en rouge. Passez la porte bleue.

Faites attention à l'oiseau bleu et sautez sur le trampoline pour attraper la pièce. Continuez et tuez les trois oiseaux puis servez-vous du trampoline pour atteindre le niveau plus haut, il y a une porte qui mène à une cage.

Tuez tous les oiseaux rouges en faisant attention aux tambours qui vous font rebondir sur eux. Libérez les Electoons de leur cage.

Passez les fils et tuez les oiseaux, allez passer la porte bleue.

Continuez sur les fils en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter. Au troisième fil, attendez que les trois fils accrochés en haut soient clairs pour sauter sur le trampoline et atteindre la pièce.

Descendez ensuite sur le plus long fil complètement au bas pour récupérer la pièce à droite. Puis remontez en faisant attention aux oiseaux. Cassez le barrage au sol, sautez sur le gros tambour et allez ouvrir la porte bleue.

Vous devez aller sauver une princesse. Courez après elle et récupérez en même temps la pièce entre les tuyaux en haut puis dépêchez-vous de passer avant de vous faire écraser.

Cassez le barrage et rebondissez.

Vous pouvez maintenant la délivrer et acquérir le pouvoir de voler. Ce pouvoir vous sera très utile, n'hésitez pas à vous en servir pour couvrir de grandes distances et pour obtenir des Lums hors portée. Passez la porte bleue.

Pour avancer ici, vous devez voler pour atteindre l'autre côté. Sauter sur les trampolines et vous trouverez une porte menant à une cage en haut à gauche derrière les buissons colorés.

Tuez tous les oiseaux rouges et cassez la cage pour libérer les Electoons. Continuez à droite en vous servant de la main bleue et en éliminant les oiseaux. Montez et volez jusqu'à la cage pour libérer les Electoons.



## Niveau 2 - Meilleure musique

Allez vers la droite en collectant vos Lums et sautez sur le bec des pélicans pour avancer. Au troisième toucan, regardez plus bas et vous verrez un flot d'eau et un buisson tout à droite derrière lequel se cache une pièce de 25 Lums.

Continuez votre chemin et écrasez-vous sur la plaque pour faire venir les oiseaux et former un passage pour aller plus haut et récupérer encore une pièce.

Continuez puis montez pour trouver la porte cachée derrière les buissons. Descendez en volant pour éliminer les oiseaux rouges un à un et brisez la cage d'Electoons tout en bas. Descendez passer la porte bleue.

Montez récupérer le Lum endormi par la droite et ensuite récupérez tous les Lums rouges. Montez en haut à gauche pour trouver une pièce.

Volez doucement vers le bas pour éliminer les oiseaux et libérez les Electoons.

Allez vers la droite et sautez sur le bec de l'oiseau puis volez jusqu'à l'autre bout. Continuez, cassez le barrage et sautez sur la tête de l'oiseau puis volez jusqu'aux buissons en haut à droite pour trouver une pièce.

Sautez sur le levier pour faire stopper le courant puis avancez. Appuyez sur la plaque pour faire venir les toucans. Sauter sur la tête verte au bout pour récupérer votre pièce. Allez passer la porte bleue derrière le barrage.

Allez à droite. Appuyez sur le levier et montez récupérer la pièce. Allez encore à droite et remontez entre les deux tuyaux avant de continuer vers les toucans pour trouver une cage.

Tapez sur les 4 ombres piquantes que vous voyez et sur la dernière en haut du tuyau puis libérez les Electoons.

Passez sur les toucans et utilisez la main bleue pour arriver à la porte bleue.

Tuez tous les oiseaux pour libérer les Electoons.

## Niveau 3 - Autant en emportent les bulles

Ici, vous devez utiliser votre habilité de vol pour que le vent vous porte. Sans cela, vous ne pouvez léviter plus haut. Avancez de cette façon et faites attention à ne pas vous faire piquer en vous laissant tomber entre les oiseaux et en volant pour remonter.

Passez la porte bleue.

Flottez sur l'eau pour descendre. Sauter au-dessus des oiseaux piquants, à la deuxième poussée de vent, laissez-vous tomber pour récupérer la pièce.

Entrez ensuite dans le tuyau en haut à droite. Avancez et attrapez les Lums autour de la boule pivotante puis volez plus haut pour trouver une entrée vers une cage.

Tuez tous les ennemis et sauvez les Electoons.

Évitez le souffle de l'oiseau, sautez-lui par-dessus et continuez de la même façon pour les autres oiseaux et passez la porte bleue.

Sauter sur le tambour géant et allez derrière les buissons récupérer une pièce.

Faites attention plus loin aux 4 tuyaux alignés, ils aspirent au lieu d'expirer de l'air. Servez-vous de l'air au-dessus de la pièce squelette pour l'attraper puis montez en haut à droite complètement pour passer la porte qui mène à la deuxième cage.

Descendez entre les oiseaux piquants en planant pour éliminer l'oiseau rouge, puis toujours en faisant attention à ne pas vous faire piquer, allez libérez les Electoons.

Puis descendez passer la porte bleue.

Appuyez sur la plaque qui se trouve sur votre chemin pour libérer le vent et vous permettre de monter et atteindre l'autre côté. Laissez-vous tomber pour récupérer les Lums. Montez récupérer le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez plus bas pour récupérer la pièce en-dessous puis appuyez sur la plaque pour activer le vent.

Montez et tuez l'oiseau rouge. Volez entre les oiseaux piquants pour atteindre l'autre côté et passer la porte bleue.

Allez récupérer le Lum endormi et ramassez tous les Lums rouges. Volez et passez entre les lianes pour éviter les épines.

Montez récupérer la pièce et redescendez en évitant les épines toujours. Continuez et faites attention aux oiseaux piquants et passez la porte bleue. Éliminez tous les oiseaux rouges et allez sauvez les Electoons.

#### **Niveau 4 - Ballade nocturne**

Allez à droite, tuez l'oiseau rouge et passez la porte bleue.

Les nuages se désintègrent quand vous avancez. Tuez les oiseaux rapidement et sautez sur la chenille qui passe en-dessous des nuages sans oublier de récupérer vos Lums.

Un pilier essaie de vous écraser, évitez-le et sautez entre les piliers pour récupérer la pièce. Continuez de récupérer les Lums en chemin jusqu'à voir la porte bleue. Descendez de la chenille et montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Tuez les oiseaux en sautant sur les chenilles. Délivrez les Electoons.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Montez, cassez le barrage, sautez sur la chenille qui passe en-dessous.

Laissez-vous glisser sur l'eau puis sautez jusqu'au buisson coloré pour récupérer une pièce. Sautez entre les piliers pour récupérer encore une pièce au-dessus de l'oiseau. Tout doit être fait très rapidement. N'oubliez pas les autres Lums. Quand la chenille tourne vers le bas, grimpez sur le tuyau, tuez l'oiseau rouge, sautez sur le tambour puis montez en haut à droite trouver une porte derrière les buissons. Montez et tuez les oiseaux rouges. Allez vers la droite en sautant sur les chenilles et tuez les deux oiseaux rouges vers le bas. Montez et tuez encore deux oiseaux. Montez tout en haut et libérez les Electoons. Descendez et passez la porte bleue.

Sautez sur la chenille qui passe et collectez les Lums au passage. La chenille passe en-dessous des nuages, sautez sur la plateforme pour ne pas mourir, puis remontez sur son dos. En haut à droite, récupérez le Lum endormi et attrapez le reste des Lums rouges. Restez sur le dos de la chenille pour récupérer la pièce au-dessus de l'oiseau jaune avant d'atteindre les oiseaux rouges. La chenille serpente entre les tuyaux, restez sur les piliers puis attendez qu'elle redevienne plate pour monter sur son dos. Quand elle tourne vers le bas plus loin, remontez sur la surface solide. Tuez l'oiseau sur le tambour et passez la porte bleue.

N'avancez pas, mais sautez juste en-dessus de vous pour attraper la pièce et sans redescendre, cassez le barrage à droite pour rattraper la chenille tout en éliminant l'oiseau rouge sur votre passage. Évitez l'oiseau jaune, faites attention à ne pas vous faire écraser sans oublier les Lums entre les piliers. Faites attention aux oiseaux rouges, puis à l'oiseau jaune plus loin, ainsi qu'à la bestiole bleue. Pour éviter cette dernière montez plutôt sur le rebord où coule l'eau, sautez et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges tout en évitant l'oiseau jaune. Après les deux oiseaux rouges, montez sur le rebord pour rebondir et attraper la pièce. Des créatures bleues sont accrochées au bout des piliers qui montent et descendent plus loin, baissez-vous pour les éviter.

Sautez sur la surface solide quand la chenille tourne vers le bas. Passez la porte bleue après avoir tué l'oiseau.

Tuez les 4 oiseaux rouges et libérez les Electoons.

### Niveau 5 - Ballade pour Electoons

Vous trouverez une seule cage cachée et 200 Lums à trouver pour ce niveau-ci.

Sautez sur les cheveux des Electoons géants et utilisez les chaînes créées par les Electoons pour avancer.

Sautez sur le premier cheveu, accrochez-vous à la première chaîne, sautez et accrochez-vous à la deuxième chaîne et sautez sur le vent pour récupérer les Lums. Sautez de chaîne en chaîne pour récupérer les Lums puis servez-vous du vent pour remonter sur le cheveu. Sautez sur les chaînes mais faites attention : en dessous de la quatrième et plus longue chaîne, évitez le tentacule à épines. Puis longez la chaîne et sautez sur le cheveu et sur l'Electoon géant pour rebondir. Continuez vers la droite sur le cheveu puis accrochez-vous à la chaîne en haut et allez à droite. Récupérez les Lums et sautez dans le vent pour qu'il vous porte plus haut et sautez de chaîne en chaîne. Faites attention au tentacule épineux au-dessus de l'Electoon endormi. Récupérez les derniers Lums, tuez l'oiseau en évitant son souffle puis libérez les Electoons.

### Niveau 6 - Moskito Presto !

Sautez sur la mouche. Dirigez-vous pour ramasser les Lums et pour tuez les ennemis sur votre chemin. Passez sous les trois oiseaux piquants. Tirez sur les ventilateurs qui créent le vent qui vous empêchent d'avancer. Faites attention aux oiseaux jaunes qui descendent et au vent qui vous pousse sur les oiseaux piquants. Montez, passez entre les oiseaux jaunes et évitez le tambour pour ne pas rebondir et vous faire piquer. Tirez sur la masse noire pour atteindre la boule dorée au milieu qui formera un halo pour vous permettre de passer en sécurité.

Répétez la même chose pour toutes les boules ou les masses noires que vous trouvez. Restez dans le halo lumineux pour ne pas mourir. En avançant à l'air libre, vous trouverez des bombes que vous pouvez aspirer comme pour le monde précédent. Récupérez les Lums en chemin et cassez les barrages plus loin. Vous entrez dans un sentier de glace, faites attention à ne pas vous heurter aux citrons à épines. Cassez les barrages de glaces qui vous bloquent et faites très attention car en avançant, les mouches iront très vite et vous devrez éviter tous les citrons. Passez la porte bleue et cassez la cage.

## Monde 3 - Terre gourmande

### Niveau 1 - Palais des glaces

De temps à autre vous devenez minuscule dans ce monde et vous verrez également des plantes violettes qui libèrent des Lums en les détruisant.

Suivez le sentier et faites attention car le terrain est glissant. Rayman peut nager. N'oubliez pas vos Lums. Faites attention aux boules bleues. Sortez de l'eau et sautez sur le ventre de la grosse créature pour atteindre le rebord plus haut puis passez la porte bleue. Cassez les blocs de glace qui vous bloquent.

Glissez et cassez le barrage. Sautez et attrapez les Lums. Passez sur la plateforme, sautez sur le citron, attendez que la glace s'élève et vous laissez de l'espace pour y passer. Continuez, passez sur le melon, sautez sur le ventre pour rebondir, sautez sur les citrons et sur la feuille, sautez sur les blocs de glace puis passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Courez puis sautez sur les blocs, récupérez un maximum de Lums, faites attention de ne pas tomber à l'eau, sautez sur le melon, passez par le haut, puis par le bas, puis encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur le melon, suivez la cage, sautez sur le ventre pour attraper le Lum endormi, passez par le bas récupérer la pièce squelette et sauvez la princesse. Vous acquérez le pouvoir de rétrécir. Passez maintenant la porte bleue.

Atteignez la corniche en haut à gauche par la crevasse juste au-dessus de vous pour trouver une cage à Electoons. Sauter sur les citrons pour rebondir et atteindre le haut.

Éliminez tous les monstres bleus et brisez la cage. Descendez, récupérez les Lums, attrapez les Lums d'en haut et montez récupérez le cœur. Descendez, attendez que la plateforme flottante bleue s'approche et montez dessus en faisant bien attention à ne pas toucher les boules à épines. Montez toucher la plante violette pour faire apparaître une pièce, descendez dans la deuxième crevasse la récupérer en évitant de vous faire manger par les poissons. Montez et récupérez le Lum endormi, puis les Lums rouges. Sauter sur le melon, laissez-vous aspirer par la trompette pour être projeté en l'air, puis atterrissez sur un autre melon et attendez la plateforme bleue qui vous mène jusqu'à la porte bleue.

Allez vers la trompette et laissez-vous tomber pour passer entre les boules jaunes. Sauter et volez pour éviter les boules jaunes piquantes encore une fois. Cassez le barrage, sautez sur les trois citrons et sur le ventre pour rebondir. Laissez-vous tomber dans la première crevasse que vous voyez pour trouver une porte tout en bas.

Allez complètement à droite et rebondissez pour atteindre le haut de la fourchette et tuer les deux monstres. Accrochez-vous à la liane au milieu pour sauter et tuer les deux autres monstres. Sauter à gauche et passez en-dessous pour briser la cage des Electoons.

Remontez, allez à droite, passez en-dessous et attrapez les Lums en sautant sur les blocs plus bas. Passez dans la trompette et continuez à droite, sautez sur le monstre bleu, touchez la plante violette en haut et passez la porte bleue.

Tuez tous les monstres bleus et brisez la cage pour libérer les Electoons.

## Niveau 2 - Dérapage contrôlé

Cassez la petite fiole, sautez et détruisez la plante violette pour récupérer des Lums. En avançant, vous deviendrez minuscule pour passer dans les petites crevasses et autres. Sauter sur le melon, descendez entre le bloc de glace et l'eau dans la petite crevasse pour récupérer un Lum. Continuez votre route puis sautez de plateau en plateau, brisez la glace qui entoure les canettes et passez la porte bleue.

Sauter de bloc en bloc en récupérant les Lums au passage et continuez pour rebondir sur le ventre de la créature pour former une bulle. Montez sur la bulle pour récupérer les Lums en haut en faisant attention aux boules jaunes.

Utilisez la bulle pour atteindre le côté gauche au-dessus de la porte bleue pour trouver la cage d'Electoons. Passez la porte bleue.

Laissez-vous glisser puis sautez sur les parasols pour avancer. Cassez la glace verdâtre plus loin pour récupérer une pièce. Sauter sur les plateaux pour récupérer les Lums puis sautez sur les parasols orange pour atteindre la trompette et vous faire aspirer et passer la porte bleue.

Sauter sur le ventre de la créature pour former une bulle, puis sautez sur la bulle pour atteindre le Lum endormi et faites attention à ne pas vous écraser contre les boules jaunes piquantes au plafond. Sauter sur le prochain animal pour former une bulle et attraper les Lums.

Sauter dans l'eau rouge pour récupérer la pièce complètement à droite puis sautez rapidement sur le mur en glace tout en évitant la boule orange. Continuez vers la droite et descendez récupérer la pièce tout en bas à droite en dessous de la glace. Remontez et sautez sur le plateau des créatures et allez passer la porte bleue.

Cassez la glace verdâtre pour libérer des Lums. Laissez-vous glisser jusqu'à la main bleue et sautez vers la gauche pour trouver une porte cachée.

Éliminez les 3 monstres en commençant par la droite et brisez la cage des Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Cassez la glace pour faire tomber les créatures et les éliminer. Cassez la cage des Electoons.

### Niveau 3 - Chaud devant

Laissez-vous glisser et suivre la glace. Récupérez les Lums en cassant les briques de glace. Faites attention à ne pas briser la glace de façon à vous faire écraser par les canettes jaunes et rouges. Passez la porte bleue.

Laissez-vous tomber en restant au-dessus du Lum endormi et en récupérant les Lums rouges avec votre pouvoir de vol tout en restant sur la droite pour ne pas atterrir dans la lave. Passez la porte bleue.

Avancez en faisant attention aux créatures qui vous crachent du feu. Sautez sur le gâteau pour monter et tuer les monstres. Sautez sur le couvercle et descendez pour passer entre les tuyaux. Ensuite remontez mais avant d'aller à droite, grimpez plus haut pour trouver une pièce.

Redescendez complètement et allez vers la droite pour trouver une cage derrière le rideau rouge.

Tuez les monstres tout en avançant sur les piliers qui montent et descendent et allez délivrer les Electoons.

Remontez et allez à droite. Evitez les mâchoires et le petit monstre poilu. Montez sur le tuyau et faites attention se détachera deux fois. Restez en haut pour réussir à récupérer la pièce.

Allez passer la porte bleue.

Montez sur le petit nuage, accrochez-vous à la liane, sautez sur l'autre nuage qui vient de se former et sautez sur le rebord pour tuer la créature. Accrochez-vous à la liane et sautez sur les petits nuages qui viennent de se former. Attrapez le cheese-cake pour créer encore un petit nuage. Laissez-vous glisser le long de la liane et accrochez-vous à l'autre liane suspendue. Sautez sur le petit nuage et tuez le monstre. Sautez sur le tube qui lance des flammes pour faire monter le couvercle de la marmite, sautez dessus et sur les nuages pour atteindre l'autre côté et tuer le monstre. Passez entre les tuyaux, tuez les petits monstres bleus, montez, sautez sur le tube, montez sur le couvercle et attrapez la pièce en haut à gauche.

Avancez en sautant sur les petits nuages du haut et continuez en haut à droite pour trouver une porte cachée.

Descendez et touchez le laser en volant et faites attention à ne pas vous faire empaler par les projectiles. Laissez ceux-ci tuer la plupart des monstres rouges puis allez briser la cage tout en bas à gauche. Tuez les monstres rouges et passez la porte bleue.

Passez sous le tuyau, laissez-vous glisser le long des deux cordes en diagonal, sautez sur le tube pour faire monter le couvercle et attrapez le Lum endormi puis accrochez-vous à la corde encore et récupérez les Lums rouges en faisant attention : il y a des fromages emplis d'épines au bout de certaines cordes.

Sautez pour récupérer ceux d'en haut ainsi que la pièce. Continuez d'avancer en utilisant les cordes mais faites attention encore, plus loin des flammes monteront pour vous brûler. Tuez le monstre et passez la porte bleue.

Utilisez la liane pour toucher les fromages qui forment des nuages et balancez-vous sur les nuages. Montez sur les tuyaux et passez rapidement jusqu'à l'autre côté en évitant les flammes et avant que les tuyaux ne s'effondrent. Quand vous atteignez le couvercle, montez derrière le rideau rouge à gauche pour récupérer une pièce. Allez de l'autre côté passer la porte bleue derrière les trois monstre rouges.

Laissez-vous aspirer par la trompette. Tuez les monstres rouges que vous voyez en touchant la marmite au fond et libérez les Electoons.

### Niveau 4 - Service compris

Vous devez trouver une seule cage d'Electoons et seulement 200 Lums pour cette partie.

Sautez sur la chenille d'Electoons pour récupérer les Lums et avancer. Sautez sur les cheveux également. N'oubliez

pas de planer pour attraper les Lums. Faites attention aux tentacules épineuses. Tuez le monstre à la fin et libérez les Electoons.

## Niveau 5 - Murène en boîte

Montez sur la mouche.

Tirez sur les oiseaux en évitant les jets de flamme.

Vous êtes projeté à l'arrière-plan. Continuez de tirer sur les monstres en évitant les flammes et les fers rougeoyants. Faites également attention aux lasers qui lancent des projectiles. Cassez la glace et évitez les blocs de glace qui tombent.

Ne vous laissez pas écraser par les fers rougeoyants et évitez les boules de feu. Tuez le piment dans la marmite. Quand vous serez au-dessus de l'eau, attendez que le monstre bleu apparaisse, puis tirez sur les ampoules qu'il a sur le dos quand elles seront à votre portée.

Vous pouvez entrer dans l'eau. Le monstre fait une pirouette au-dessus de vous et retourne dans l'eau, faites attention à ne pas vous faire toucher. Ensuite tirez sur la partie arrière de son corps sur le bulbe violet jusqu'à qu'il se désintègre complètement. Allez libérez les Electoons en descendant de la mouche.

## Monde 4 - Océan des songes

### Niveau 1 - Panique au port

Sous l'eau, tapez sur les petites algues saumonées pour récupérer des Lums.

Sautez sur les plateformes en bois vers la droite et évitez les flammes sur la quatrième plateforme. Servez-vous de la plateforme en haut comme bascule pour atteindre le côté en haut à gauche complètement et trouver une cage.

Glissez sur le fil et sautez au-dessus du geyser pur atteindre le monstre en haut, puis tuez les monstres en bas et allez libérer les Electoons.

L'eau ne vous affecte pas. Continuez vers la droite, faites attention aux êtres orange, ce sont en fait des Globox avec des bestioles bleues accrochées à leur tête.

Évitez les flammes, sautez récupérer les Electoons et sautez sur l'espèce de mât pour le faire avancer sur la droite. N'oubliez pas d'aller chercher les Lums dans l'eau.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Passez par le haut et évitez les flammes. Passez la porte bleue.

Courez sur les plateformes en hauteur avant que le navire à l'arrière-plan ne les détruise pour récupérer la pièce. Continuez à éviter les flammes et passez la porte bleue.

Avancez toujours vers la droite en cognant les êtres bleus attachés aux têtes de Globox orange et en évitant les flammes. Le jeu vous indique clairement le parcours à suivre. Glissez sur la ligne, sautez sur les deux plateformes pour avancer, puis sautez à l'eau, passez en-dessous et récupérez la pièce sur l'échafaudage.

Courez vite pour éviter les flammes, sautez sur les plateformes superposées et attrapez la pièce au milieu. Courez jusqu'au bout et libérez la nymphe. Vous débloquez le pouvoir de plonger. Descendez vers la gauche et avancez en restant au fond de l'eau pour trouver une pièce puis allez passer la porte au fond de l'eau à droite.

Vous êtes sous l'eau, ramassez les Lums autour de vous. Evitez tout contact avec les poissons roses à épines. Après le premier poisson rose, cherchez des algues roses/violettes et entrez dans la crevasse juste en-dessous pour trouver une cage.

Cherchez tous les poissons rouges qui se cachent dans l'eau et tuez-les pour pouvoir libérer les Electoons.

Récupérez les Lums en haut et en bas dans les algues. Evitez les méduses aussi. Récupérez la pièce en haut à droite.

Descendez, avancez vers la droite puis remontez et passez la porte bleue.

Attention à l'ennemi devant vous. Sautez à l'eau, remontez vers la droite et tuez l'ennemi pour que la bombe soit projetée et libère votre passage. Détruisez la cage pour libérer les Electoons.

## Niveau 2 - Poisson pourri

Plongez, récupérez les Lums et évitez les drôles de créatures allumées comme des méduses qui flottent et nagent sous l'eau. Evitez les tous et allez passer la porte bleue.

Descendez, puis récupérez les Lums en haut à droite. Descendez encore vers la gauche et tapez dans les plantes à la racine des lianes flottantes pour les faire disparaître. Récupérez les Lums puis descendez tout en bas à gauche pour trouver une pièce entre les méduses.

Remontez vers la droite et longez le mur jusqu'à la crevasse pour trouver une pièce.

Descendez complètement vers la droite et passez la porte bleue.

Descendez et évitez les anguilles. Allez vers la droite pour trouver une cage.

Tuez tous les poissons et récupérez les Electoons. Descendez et regardez vers la droite, attendez que la méduse sorte pour entrer dans la crevasse et récupérez la pièce puis descendez passer la porte bleue plus bas.

Descendez et touchez la base de la plante pour libérer le passage puis entrez dans le passage. Attendez que les méduses montent pour passer. Passez au ras du sol pour éviter les lianes lumineuses, puis remontez et attendez que la main se rétracte pour passer et entrer dans la crevasse à droite. Continuez en évitant tous les ennemis jusqu'à voir la porte bleue mais au lieu de la passer montez et trouvez la porte pour la cage. Faites attention aux caisses TNT, elles explosent si vous les tapez.

Passez la porte bleue.

Descendez directement vers le bas dans la crevasse pour trouver une porte cachée. Remontez et faites attention au poisson à épine et aux mains dans les coins sombres : la première est en bas puis les autres sont au plafond.

Descendez dans la crevasse, évitez les méduses et récupérez la pièce.

Remontez et dirigez-vous vers la droite.

Ramassez le Lum endormi au milieu des méduses et récupérez tous les Lums rouges autour sans vous faire toucher, ensuite montez et trouvez la petite crevasse qui recèle une pièce.

Redescendez, allez à droite, évitez les mains crochues, deux en bas et une en haut. Après les mains, évitez les pics qui sortent des parois : une en bas, une en haut puis une en bas et encore une en haut. Passez la porte bleue.

Faites attention aux méduses et aux mains, puis aux lianes épineuses. Passez au milieu pour les mains et les méduses, puis descendez pour éviter les lianes. Remontez un peu pour éviter encore des lianes et passez au ras du mur à droite et descendez au milieu pour passer au ras du sol complètement en bas. Remontez un peu et faites attention aux pics qui sortent du sol. Passez tout doucement entre les lianes lumineuses vers le haut et nagez un peu vers le plafond pour



éviter encore des mains puis redescendez et passez la porte bleue.

Avancez en restant dans le halo créé par les poissons et en suivant leur mouvement. Vous trouverez le poisson éclairé orange plus loin. Tuez les poissons rouges au passage. Suivez le gros poisson et récupérez les Lums, avant qu'il remonte approchez-vous des autres petits poissons éclairés. Passez la porte bleue au fond, derrière le poisson rouge.

Tuez tous les poissons rouges et sauvez les Electoons.

### Niveau 3 - Palme farfelue

Commencez par sauter à l'eau. Récupérez les Lums tout au fond de l'eau et regardez en-dessous d'eux pour trouver une crevasse dans laquelle vous trouverez une pièce.

Nagez entre les méduses pour récupérer les Lums. Faites attention au gros poisson qui essaie de vous aspirer. Passez la porte bleue.

Descendez et avancez tout droit : entrez dans le petit passage pour récupérer la pièce en évitant la méduse et les pics de droite à gauche et à droite.

Montez et avancez, d'autres gros poissons essaient de vous aspirer. Passez au-dessus du poisson roche tout à droite pour trouver une porte.

Courez pour éviter les piranhas et allez libérez les Electoons.

Descendez complètement et avancez vers la droite, vers le haut vous trouverez trois poissons rouges et vers le bas des pics. Passez la porte bleue.

Avancez, cassez les coquillages et les caisses. Passez par le haut récupérer les Lums en vous accrochant au fil en dehors de l'eau pour éviter les pics. Puis descendez et dirigez-vous vers les caisses en bas à droite. Touchez les caisses par-dessous pour les faire exploser et récupérez la pièce rapidement.

Descendez et avancez vers la droite, cassez les coquillages et descendez dans le petit recoin sombre à gauche pour ramasser le Lum endormi. Ramassez les Lums en avançant vers la droite, remonte au-dessus du poisson orange et passez au ras de la paroi pour collecter les Lums puis descendez et remonte pour passer la porte bleue. Passez entre les lianes et récupérez une pièce au bas en évitant les mâchoires.

Nagez vers la droite et évitez toutes les lianes lumineuses en nageant tout doucement entre elles. Passez entre celles au milieu pour ramasser la pièce.

Le courant vous fera descendre plus vite, vous devez donc faire attention à ne pas vous faire piquer. Récupérez les Lums en bas. Remontez et allez vers la droite. Ne laissez pas les poissons en roche vous aspirer et descendez en évitant les épines toujours et passez la porte bleue.

Cassez le premier barrage que vous voyez et continuez vers le bas pour entrer dans la crevasse et trouver une porte cachée.

Sautez pile au milieu pour ne pas toucher les tentacules. Cassez les coquillages pour continuer vers le bas. Ecrasez-vous pour descendre rapidement, tuez le monstre juste avant la cage et libérez les Electoons.

Remontez et cassez le barrage. Récupérez vos Lums. Attrapez le Lum endormi et récupérez les Lums rouges entre les méduses. Faites attention au poisson lune mais vous pouvez l'éliminer quand il est encore petit. Descendez entre les tentacules pour ramasser la pièce et faites attention à ne pas vous faire écraser par les blocs qu'ils portent.

Ramassez le Lum endormi et les Lums rouges en nageant entre les blocs toujours. Méfiez-vous également des



poissons rouges plus loin. Vous pouvez casser les barrages au bas pour passer. Récupérez les Lums en évitant les mâchoires et le tentacule épineux. Passez sous le bloc et cassez la colonne pour éviter la liane lumineuse. Passez la porte bleue.

Tuez les 6 poissons rouges ainsi que le poisson lune pour accéder à la cage et libérer les Electoons.

#### Niveau 4 - Comme un poisson dans l'eau

Sautez récupérez le Lum endormi et descendez récupérer les Lums rouges au-dessus et en dehors de l'eau.

Allez vers la droite, sautez par-dessus le cheveu, redescendez, sautez pour attraper encore un Lum endormi et les autres Lums rouges tout en évitant de vous piquer sur les cheveux qui sortent en pic de l'eau. Récupérez encore un Lum endormi juste avant le tentacule, puis ramassez tous les Lums. Attendez que le tentacule s'en aille pour passer, faites de même pour l'autre tentacule. Ramassez tous vos Lums. Sortez de l'eau, évitez de vous faire écraser par la patte de l'araignée et cognez dans la bulle rose en-dessous de son ventre. Libérez les Electoons.

#### Niveau 5 - A l'eau Moskito !

Sautez sur la mouche et descendez puis allez droite.

Tirez sur les poissons rouges qui viennent dans votre direction. Tirez sur la base de la liane lumineuse. Tirez sur l'araignée et sur le reste des créatures : les poissons lunes, les poissons rouges et la base des plantes lumineuses, les méduses également.

Évitez les pics en haut et en bas.

Passez au-dessus de l'araignée rouge du bas, puis au-dessous de celle d'en haut. Vous pouvez également attendre qu'elles lèvent leurs pattes pour tirer sur les bulles sur leur ventre ou encore rester en-dessous d'elles et éviter de vous faire piquer.

Tirez sur les méduses qui nagent en cercle autour de vous ainsi que les poissons rouges. Shootez la dernière plante saumonée accrochée au bloc, puis sortez de l'eau avant que la créature ne vous touche. Tirez sur les oiseaux jaunes en dehors l'eau. Tuez aussi les poissons rouges que vous voyez sous l'eau de temps à autre. Replongez sous l'eau et descendez à une bonne distance du rocher pour éviter la créature. Restez au milieu car une autre créature vient dans l'autre direction.

Tirez sur les méduses qui viennent vers vous et récupérez les Lums. Ne vous laissez pas toucher par les créatures quand vous ramassez les Lums. D'autres méduses et d'autres poissons viendront sur votre chemin, continuez de les éliminer en restant à distance des créatures. Suivez-les, faites attention quand elles commenceront à se rapprocher l'une de l'autre et entrez dans la crevasse. Remontez à la surface et descendez de la mouche puis allez libérer les Electoons.

### Monde 5 - Pic mystique

#### Niveau 1 - Balade en montagne

Allez directement à gauche et sautez pour trouver une porte cachée. Attendez que le bloc s'approche et sautez sur les monstres pour les tuer, puis envolez-vous et sautez sur le monstre complètement au fond à droite. Descendez, sautez sur les autres monstres que vous trouvez, descendez et libérez les Electoons. Montez sur le tentacule vert pour avancer, attrapez le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges mais évitez les tentacules bleus.

Rebondissez, accrochez-vous à la corde et sautez sur la petite plateforme verte. Sautez et accrochez-vous à la liane au centre et laissez-vous tomber puis rebondir et attraper la liane pour récupérer la pièce sans vous faire toucher par les lianes.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver une princesse. Courez-lui après, accrochez-vous à la main bleue, sautez sur le tentacule, montez, rebondissez et servez-vous des tentacules verts mais faites attention aux tentacules qui sortent du mur par la droite.

Accrochez-vous à la main bleue pour atteindre l'autre côté. Grimpez au mur et sautez à gauche, puis encore à gauche pour vous balancer de liane en liane.

Prenez appui sur le tentacule vert et sautez sur l'herbe, cassez le barrage, rebondissez sur la plante et attrapez la main bleue. Prenez appui sur le mur et sautez sur le tentacule vert en évitant le bleu encore une fois. Grimpez le long du mur et sautez à gauche sur le tentacule vert, puis rebondissez, prenez appui sur le tentacule à gauche et sautez sur l'herbe. Servez-vous des deux parois rapprochées de la crevasse pour atteindre le sommet, accrochez-vous à la main bleue, prenez appui sur le tentacule vert, sautez sur le tentacule à droite qui forme un rebord, prenez appui sur le mur et atteignez le sommet du rocher. Servez-vous du vent pour monter (n'oubliez pas de voler), ramassez le Lum endormi et les Lums rouges.

Évitez les épines. Continuez de courir quand vous touchez terre ferme, évitez les épines encore, glissez sous le rocher et attendez que la princesse soit au milieu pour rebondir et casser sa cage. Vous débloquez le pouvoir de courir sur les murs. Utilisez ce pouvoir sur le mur de gauche, puis sautez pour vous accrocher à la sorte de levier qui suspend au centre et ouvrir le passage. Passez la porte bleue.

Escaladez le mur de droite puis sautez vous activer le levier.

Allez à droite et courez le long de la montagne jusqu'au sommet. Les Globox orange que vous avez libérés en bas vous suivent et vont se mettre sur les plaques devant la porte. Suivez leurs mouvements pour ouvrir la porte. Passez la porte.

Sautez sur les plaques et ramassez les Lums. Montez et courez sur le plafond pour récupérer les Lums et éviter les épines. Continuez et montez sur le mur de droite et sautez sur celui de gauche, marchez au plafond puis laissez-vous tomber avant de toucher les épines. Accrochez-vous à la corde puis sautez pour attraper la pièce et redescendez. Sautez sur le plateau, accrochez-vous à la barbe du vieux mais faites attention car elle glisse et vous perdez prise si vous y restez accroché trop longtemps, sautez sur le monstre bleu, allez de barbe en barbe pour passer la porte bleue.

Cassez le barrage de glace, montez et courez sur le mur de gauche, puis sur le plafond. Cassez la glace, continuez, faites attention au tentacule et laissez-vous tomber sur le sol. Continuez et servez-vous de la barbe pour aller à gauche et grimpez sur le mur pour atteindre le côté droit et trouver une porte.

Servez-vous des roues pour avancer, montez et libérez les Electoons.

Descendez et allez à droite.

Montez sur le mur de gauche et marchez au plafond, tapez sur le monstre bleu et continuez jusqu'à vous accrocher à la barbe. Sautez sur la plateforme du haut, tapez sur la plante et sautez en haut à gauche, derrière le rocher vous trouverez une pièce.

Sautez vous accrocher à la barbe à droite et sautez. Montez sur la roue et courez vers la droite pour faire monter le rocher et vous frayer un passage. Tuez tous les monstres bleus sur les têtes des Globox orange. Passez la porte bleue.

Sautez sur les monstres sur les plateaux, grimpez le long du mur et courez vers le haut sur la roue pour faire approcher la liane. Sautez et accrochez-vous à la liane, laissez-vous tomber sur les monstres pour les tuer et libérez les Electoons.

## Niveau 2 - Babouins mystiques

Donnez un coup dans le bulbe sur le mur à gauche et montez au plafond récupérer les Lums. Évitez les épines et allez de l'autre côté. Prenez appui sur le mur, glissez sur la corde, sautez à gauche et marchez sur le mur pour atteindre le côté droit. Tuez le petit monstre bleu sur la tête du Globox. Sautez sur la corde, accrochez-vous à la barbe, faites

attention à la boule qui flotte et sautez encore sur les cordes pour descendre attraper la pièce et remonter.

Courez sur le mur et montez sur le plateau. Sauter et allez passer la porte bleue.

Sauter et accrochez-vous à la corde pour descendre. Récupérez tous les Lums puis courez sur la paroi et attrapez la main bleue et sautez à droite. Sauter et attrapez le Lum endormi puis descendez et attrapez la pièce, continuez de descendre pour trouver une porte cachée.

Cassez le barrage, tuez tous les ennemis et montez libérer les Electoons.

Allez à droite, courez le long du mur, sautez sur le rebord et continuez de monter vers la droite. Passez la porte bleue.

Sauter sur la plaque et sautez à gauche, courez sur le mur et laissez-vous tomber sur la plaque plus loin en haut. Tuez les monstres. Descendez sous le promontoire pour trouver une pièce.

Sauter, attrapez les Lums et attrapez la main bleue. Glissez vers la droite et remontez en grimpant au mur. Descendez sur la corde et prenez la pièce.

Remontez sur la corde pour ramasser les Lums en volant. Passez la porte bleue.

Avancez dans la neige, courez sur la paroi et atterrissez sur le tuyau plus haut.

Sauter et évitez les petites boules de feu qui viennent dans votre direction. Allez à droite et courez le long du mur puis sautez et volez à gauche. Courez le long du mur, accrochez-vous à la corde puis prenez appui sur le mur et accrochez-vous à la corde en haut. Faites la même chose pour la dernière corde, accrochez-vous à la barbe, sautez pour prendre appui sur la gauche et atterrissez sur la neige. Passez la porte bleue.

Courez le long du premier mur qui vous bloque et sautez et planez à gauche. Courez sur la paroi pour éviter les épines. Sauter au-dessus de la boule à piquants. Sauter sur la plaque puis resauter pour atteindre la corde. Accrochez-vous aux barbes et sautez pour récupérer les Lums. Puis descendez de la deuxième corde pour trouver une porte cachée.

Sauter sur la roue pour atteindre le robot et l'éliminer. Allez de l'autre côté sur la droite pour grimpez sur le mur et atteindre l'autre robot.

Libérez les Electoons Sauter par-dessus la boule encore et passez la porte bleue.

Montez sur la plateforme, donnez des coups aux leviers pour monter, évitez les épines et les créatures qui tombent tout en récupérant les Lums.

Le premier tentacule est à droite, puis à gauche, puis à gauche et à droite en même temps. C'est vous qui décidez si vous faites monter ou descendre la plateforme avec le petit navigateur accroché au rebord. N'oubliez pas la pièce au coin à droite.

Sauter à droite et passez la porte bleue une fois en haut.

Montez le long du mur droit, le long du mur gauche et sautez sur la plateforme pour monter encore une fois. Allez à droite pour éviter le premier tentacule puis rapidement à gauche pour éviter le deuxième. Descendez à gauche en même temps et courez sur la paroi pour atteindre un point sûr sur la plateforme et attrapez la pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Tuez tous les robots en évitant les boules de feu qu'ils vous lancent et allez libérer les Electoons.

### Niveau 3 - La voie des Electoons

Courez attraper le Lum endormi et planer pour récupérez les Lums rouges. Sauter sur la glace, sautez encore pour

attraper les Lums, passez par le haut et planez pour attraper les autres Electoons en vous laissant atterrir dès que vous êtes au-dessus de la terre ferme. Sauter et planez encore pour attraper les Lums. Sauter et laissez-vous tomber sur l'Electoon géant vers le bas pour ramasser les Lums et rebondir. Sauter encore pour attraper les Lums et passez par le bas. Sauter et attrapez le Lum endormi et atterrissez plus loin en planant. Sauter et suivez les Lums. Arrivé au bout, tuez le robot et libérez les Electoons.

#### Niveau 4 - Un amour de golem

Sauter à droite, courez sur le mur, sautez attraper la corde et balancez-vous à gauche pour tuer le robot. Courez encore sur le mur de gauche puis tuez le deuxième robot. Montez au-dessus de la porte bleue, courez sur le mur et sautez pour vous accrocher à la corde.

Sauter complètement à gauche et courez sur la paroi jusqu'à droite pour ramasser une pièce en haut.

Descendez passer la porte bleue.

Sauter de l'autre côté en évitant le tentacule. Continuez et sautez sur le champignon rouge. Sauter vite sur le bloc de glace qui tombe puis courez sur la paroi et saisissez la corde. Servez-vous en pour atteindre le côté droit et trouver une porte cachée.

Attendez que tous les monstres soient alignés pour vous écraser à travers le barrage et tous les tuer et libérer les Electoons par la même occasion.

Accrochez-vous à la corde et allez à gauche cette fois. Évitez le tentacule et montez en courant sur le mur de gauche. Ramassez les Lums, courez sur le tuyau et évitez le tentacule. Laissez-vous tomber, courez sur le mur de gauche, laissez-vous tomber encore après avoir passé le tentacule du bas. Passez la porte bleue.

Courez le long du mur droit, sautez et courez sur le mur pour atterrir sur les plateaux. Sauter pour éviter les mâchoires, cassez le champignon rouge et remontez. Allez en haut à gauche, servez-vous de la paroi pour atteindre l'autre côté et cassez le barrage. Planez pour rattraper la pièce et allez passer la porte bleue.

Accrochez-vous à la corde et attrapez tous les Lums. Sauter sur le monstre bleu. Faites très attention ici : sautez sur les objets en chute libre.

Montez directement au-dessus de vous pour prendre une première pièce.

Sauter de nouveaux sur les objets qui tombent et dirigez-vous vers le haut pour aller vers la gauche où vous trouverez une pièce derrière le linge. Puis servez-vous encore une fois des objets pour atteindre le côté droit et passer la porte bleue.

Faites attention aux petits monstres bleus, allez vers la droite. Regardez vers le bas, vous devez apercevoir une corde. Descendez pour trouver une porte cachée.

Tuez les ennemis et servez-vous de la barbe et des parois pour accéder à la cage des Electoons. Maintenant, courez le long de la paroi pour monter. Sauter sur le tuyau, récupérant en même temps les Lums et tuez le monstre bleu sur votre chemin. Continuez de parcourir la paroi et faites attention au tentacule qui en sort un peu plus haut. Sauter sur le rebord à gauche, où se trouve les Lums, courez le long de la paroi gauche, laissez-vous tomber avant que le tentacule ne vous touche, courez le long de la paroi droite, sautez à gauche sur le rebord, faites attention au petit monstre bleu, courez sur la paroi gauche puis sautez à droite sur la neige. Passez la porte bleue.

Des objets sont encore une fois en chute libre. Faites attention, sur la droite vous verrez descendre une pièce juste entre deux bêtes épineuses. Attrapez la pièce et resautez vers la droite pour ne pas mourir. Sauter d'objet en objet pour atteindre la porte bleue en haut à droite.

Sauter et laissez-vous glisser mais faites bien attention aux tentacules devant. Un monstre-robot se réveillera. Attendez qu'il se lève pour atteindre la corniche gauche. Sauter entre le tentacule et sa tête pour casser le bulbe rose à gauche

de cette dernière.

Attendez qu'il se lève encore pour retourner dans la corniche gauche. Courez sur la paroi, passez par le haut et laissez-vous tomber en volant pour atterrir tout doucement sur l'épaule droite.

Cassez ce bulbe également. Attendez qu'il se lève une dernière fois, sautez dans la corniche droite, courez le long du mur pour atterrir sur sa tête et cassez le dernier bulbe.

Montez sur les deux petites plateformes puis rebondissez sur la corniche gauche et courez sur le mur pour monter sur les autres plateformes et atteindre la porte bleue. Libérez les Electoons.

## **Monde 6 - Temples chatouilleux**

### **Niveau 1 - Hors de mon chemin**

Sautez et tuez les monstres. Rebondissez sur le champignon et attrapez les Lums. Remontez encore au-dessus des Lums pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Sautez à l'eau et cassez les champignons rouges. Montez sur les fusées qui sortent du mur à droite et tuez le monstre, puis montez pour libérer les Electoons.

Descendez et tuez les monstres. Montez et laissez-vous tomber dans la crevasse pour ramasser une pièce.

Glissez sous l'oeil, sautez sur les plateformes et éliminez les monstres, puis montez sur le mur de droite pour ramasser une pièce tout en haut.

Plongez à l'eau en faisant bien attention aux poissons, passez par le dessous pour atteindre l'autre côté. Remontez et tuez les monstres. Passez la porte bleue.

Tuez le monstre sur la plateforme et faites attention aux fusées lancées par l'ennemi à droite. Remontez et cassez le barrage pour passer. Montez et attrapez la pièce.

Faites attention de rester sur les plateformes car le sol s'effondre sous vos pieds. Servez-vous des fusées bleues pour avancer et atteindre la porte bleue.

Avancez à droite et faites attention aux fusées rouges que vous voyez. Servez-vous des plateformes pour monter tuer le scientifique et récupérer votre pièce. Sautez sur les plateformes pour aller à droite et tuer le scientifique. Cassez le barrage et trouvez une porte cachée.

Cassez le barrage et évitez les yeux en vous écrasant sur les ennemis en bas. Donnez un coup dans le bulbe bleu à gauche pour faire disparaître les yeux et libérez les Electoons.

Rebondissez sur le champignon et récupérez la pièce sans vous faire toucher par les yeux rouges.

Atterrissez sur les plateformes, récupérez le coeur en bas et remontez pour passer la porte bleue sans toucher le bas des plateformes bleues.

Tuez l'ennemi, rebondissez, sautez sur les rochers qui tombent et attrapez la main bleue, rebondissez encore pour attraper la pièce et courez sur le mur complètement à droite pour atterrir sur la plateforme. Sautez à gauche en évitant les fusées et courez sur le mur pour atteindre l'ennemi et le tuer. Libérez les Electoons.

### **Niveau 2 - Des hauts et des bas**

Tapez sur le bulbe que vous voyez pour faire apparaître un champignon rebondissant. Sautez dessus pour atterrir sur

les plateformes en haut. Tapez sur le bulbe accroché au plafond pour faire apparaître encore des plateformes. Attendez que les promontoires descendent pour passer, tapez encore sur le bulbe en haut, sautez sur le champignon et cassez le barrage pour passer. Faites attention aux créatures bleues piquantes. Récupérez les Lums alentours et la pièce tout en haut.

Cassez le barrage, remontez dans la crevasse juste avant la porte bleue pour ramasser encore une pièce.

Touchez le bulbe pour former un champignon, rebondissez sur les plateformes et rebondissez encore pour passer le promontoire. Sautez sur le champignon à droite complètement et sautez pour prendre la pièce puis planez pour atterrir en toute sécurité. Passez la porte bleue.

Remontez dans la crevasse juste au-dessus de vous sans toucher à aucun Lums pour trouver une porte cachée.

Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Descendez et attrapez maintenant le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges. Sautez sur la chenille pour monter, touchez les bulbes pour créer des plateformes et évitez de vous faire écraser par les roches qui descendent ou de vous heurter aux créatures bleues. Vous verrez un coeur qui flotte, ramassez-le et remontez dans la crevasse juste au-dessus pour récupérer une pièce avant de continuer.

Descendez et allez passer la porte bleue.

Tuez les ennemis en évitant de tomber entre les petits promontoires. Rebondissez sur le champignon dans l'eau, prenez appui sur le mur pour attraper la pièce et planez jusqu'à la terre ferme. Sautez sur le gros champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Attrapez le Lum endormi, rebondissez sur tous les champignons en commençant par la gauche pour attraper tous les Lums rouges. Revenez à l'avant-plan et passez la porte bleue.

Touchez le bulbe, sautez sur la plateforme en évitant l'oeil rouge, rebondissez sur les champignons pour attraper la main bleue. Montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les missiles. Cassez les barrages, descendez puis tirez dans les piliers et tuez les scientifiques.

Passez à travers le barrage du bas, descendez et sauvez les Electoons. Attrapez la main bleue et sautez à droite en touchant le bulbe au plafond.

Atterrissez sur la plateforme, attrapez la main bleue et passez la porte.

Tuez les monstres des deux côtés et libérez les Electoons.

### **Niveau 3 - Le début de la fin**

Touchez le bulbe vert, sautez sur les plateformes et touchez le bulbe bleu pour faire disparaître les yeux rouges. Sautez sur la mouche. Tirez sur les monstres. Passez par le haut et évitez les yeux rouges ainsi que les piranhas. Tirez à la base des yeux rouges qui bloquent le passage. Vous devez porter attention aux bulbes bleus qui peuvent faire rétracter les yeux quand vous en voyez. Vous allez être amené à l'arrière-plan. Faites attention plus loin car la voie devant vous se resserre. Faites attention aux épines de haut en bas et aux mains qui sortent pour vous attraper. Vous êtes de retour à l'avant-plan et hors du Monde des Ombres. Evitez les yeux rouges en récupérant les Lums et en tuant les petites mouches bleues. Touchez le champignon rouge coincé en haut. Continuez entre les rochers et descendez de la mouche. Passez la porte bleue et libérez les Electoons de leur cage.

### **Niveau 4 - Grimpette**

Allez à droite et attendez que le sol s'effondre pour attraper les Lums au vol. Passez la porte bleue en bas.

Sautez et ramassez les Lums. Servez-vous des chenilles pour monter. Montez, accrochez-vous à la main bleue et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez le long du mur de droite puis écrasez-vous sur les ennemis, libérant en

même temps les Electoons. Sautez pour vous accrocher à la main bleue, allez à gauche vous accrocher à l'autre main bleue et attrapez la pièce et rebondir à gauche. Allez encore plus à gauche et servez-vous des plateformes qui sortent du rocher pour attraper la pièce en haut au coin. Montez au milieu, attendez que les Lums descendent pour attraper le Lum endormi et les Lums rouges. Passez la porte bleue.

Allez à gauche. Montez à gauche, attrapez la pièce à droite et montez récupérer tous les Lums. Montez et passez la porte bleue.

Allez à droite et servez vous des plateformes et des champignons pour monter. Attendez que le rocher fasse tourner les petits monstres bleus pour monter.

Sautez sur les plateformes en faisant attention à ne pas vous faire écraser entre les rochers mobiles. Montez et passez la porte bleue.

Servez-vous des chenilles pour monter et allez à gauche. Grimpez pour récupérer une pièce et allez vers les yeux rouges, ils se rétracteront d'eux-mêmes.

Attrapez la main bleue et montez. Ramassez le Lum endormi et sautez attraper tous les autres Lums. Montez et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez sur la mouche. Tirez vos ennemis. Tuez le dernier ennemi et allez libérer les Electoons. Allez à gauche passer la porte bleue.

Montez sur les plateformes et dépêchez-vous de monter sur les autres plateformes et sur les champignons pour ne pas vous faire écraser entre les épines. Allez passer la porte bleue.

Sautez et tapez dans le champignon rouge pour écraser tous les ennemis et libérez les Electoons.

## **Niveau 5 - En avant route**

Sautez à droite, planez, attrapez les Lums en descendant, rebondissez et attrapez la pièce.

Planez pour ne pas vous faire piquer par les yeux. Allez à droite et passez la porte bleue.

Courez sur le mur, rebondissez, passez sur les plateformes pour récupérer tous les Lums. Passez dans les troncs d'arbres pour avancer. Allez à droite passer la porte bleue.

Descendez et allez à gauche ramasser une pièce.

Remontez sur le rebord pour trouver une porte. Grimpez le long du mur droite pour écraser l'ennemi et faites la même chose à gauche.

Libérez les Electoons. Allez passer la porte bleue.

Montez et attrapez tous les Lums en évitant les yeux. Sautez sur les fleurs bleues pour aller passer la porte à droite.

Sautez sur les plateformes pour attraper les Lums. Plongez à gauche pour attraper une pièce sous l'eau, récupérez les Lums sans vous faire piquer par les poissons ou par les yeux rouges. Descendez tout en bas à droite pour trouver une porte cachée.

Montez à gauche pour casser le champignon rouge, sautez sur le promontoire, tuez l'ennemi, cassez le champignon rouge et libérez les Electoons. Sortez de l'eau et allez passer la porte bleue.

Utilisez la liane pour passer dans le tronc d'arbre. Tuez tous les ennemis à droite, passez en dessous de l'arbre et libérez les Electoons.

## **Niveau 6 - Pauvre Pâquerette**



Allez à gauche. Un énorme monstre à épines rouge vous suivra d'en bas, ne tombez pas et ne le laissez pas vous toucher.

Cassez la fiole, montez et allez à droite récupérer la pièce. Cassez la fiole, montez et allez à gauche prendre la pièce.

Montez récupérer les Lums et allez à droite sur la terre ferme. Montez sur les fleurs bleues, passez en-dessous, puis allez à droite passer la porte bleue.

Courez pour vous accrocher à la liane et éviter les tentacules. Sautez et grimpez sur le mur de gauche. Descendez et sautez pour atteindre le tentacule vert complètement à droite. Le monstre rouge est réapparu en bas.

Grimpez le long du mur pour éviter l'attaque du monstre, puis descendez pour casser le bulbe rose sur sa tête. Restez au sol quand le monstre grimpe au plafond, faites attention à sa tête : elle peut facilement vous écraser contre le sol quand le monstre s'agite.

Cassez le bulbe sur son ventre quand il atterrit sur sa tête.

Évitez le corps du monstre quand il saute. Sautez sur sa langue et allez casser le bulbe dans sa bouche.

## **Monde 7 - Grottes grognonnantes**

### **Niveau 1 - King Gong**

Sautez prendre le coeur sur la plateforme, évitez les mouches qui forment des masses noires car vous ne pouvez pas les tuer. Passez en-dessous, sur le sable, sautez sur la tête dorée pour l'allumer et créer un passage entre les mouches.

Sautez sur les plateformes puis suivez les passages de lumière, descendez et touchez la tête à un oeil en bas pour obtenir un halo qui suit vos mouvements. Donnez encore un coup dans la tête, vous trouverez des monstres ou des Lums. Allez à droite et regardez en haut pour trouver un secret. Servez-vous des plateformes et du rebord pour monter prendre la pièce.

Passez la porte bleue en bas.

Allez à droite, sautez sur les plateformes et cassez le barrage pour récupérer des Lums. Servez-vous du tambour pour sauter en haut à gauche sur le rebord et trouver une porte cachée.

Utilisez les boules de lumières pour avancer et tuer les ennemis.

Libérez les Electoons de leur cage. Sautez sur le tambour pour passer au-dessus des oiseaux jaunes piquants et aller à droite. Faites attention à l'oiseau rouge, sautez à droite au-dessus des oiseaux jaunes pour récupérer une pièce puis retournez à gauche et atterrissez en bas.

Touchez encore une des boules de lumière pour créer votre halo. Remontez et cassez le barrage pour passer. Tapez le rond de lumière et allez à droite, sautez sur les plateformes en faisant bien attention à rester dans la lumière et en évitant tout contact avec les mouches. Sautez et sortez de la zone aux mouches. Attrapez tous les Lums. Passez la porte bleue.

Déclenchez votre halo. Montez et sautez sur les plateformes. Sautez sur la plaque pour enclencher un halo de lumière et suivez-le. Cognez dans la boule dorée plus loin pour obtenir un halo. Descendez et allez à gauche pour trouver une pièce.

Continuez de suivre les halos pour passer les mouches. Sautez sur le tambour pour attraper la main bleue, prendre appui sur le mur gauche et monter pour trouver une porte cachée.



Sautez sur la mouche et tirez sur toutes les boules de lumière pour éclairer votre chemin.

Tirez sur les oiseaux rouges à la fin, restez dans les halos et tirez sur le tambour en haut pour descendre libérer les Electroons. Passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour pour attraper le coeur. Tapez dans la boule pour obtenir un halo. Descendez et faites attention aux oiseaux jaunes devant. Cassez le barrage, sautez sur la plateforme, montez et obtenez encore un halo. Passez entre les oiseaux jaunes en activant encore un halo. Passez la porte bleue.

Servez-vous des tambours pour atteindre et éliminer les oiseaux rouges.

## **Niveau 2 - A bout de souffle**

Attrapez la main bleue et sautez à gauche pour attraper une pièce.

Attrapez la main bleue encore et sautez à droite pour vous laisser aspirer par le tube et atterrissez en bas en faisant attention à l'oiseau souffleur. Sautez et évitez le gros oiseau jaune. N'entrez pas dans le tuyau mais passez au-dessus pour obtenir des Lums. Sautez sur les tambours et allez passer la porte bleue.

Sautez sur la plaque pour activer les vents. Faites attention au tentacule en haut et attrapez la pièce. Entrez dans le tuyau et atterrissez de l'autre côté. Passez dans les tuyaux pour attraper les Lums et la main bleue plus haut. Sautez à gauche puis à droite pour trouver une porte cachée. Allez à droite pour vous laisser aspirer par le tuyau et tuez l'oiseau rouge. Laissez-vous aspirer par le tuyau en haut à gauche en sautant sur le tambour pour être aspiré encore une fois. Tuez le deuxième oiseau rouge. Descendez et cassez le barrage au sol pour tuer le dernier oiseau. Entrez dans le tuyau tout en haut à gauche pour atterrir près de la cage et sauver les Electroons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Montez entre les tuyaux en évitant les créatures à épines sur les parois. Cassez le barrage, attrapez la main bleue et montez encore. Évitez les oiseaux jaunes, puis allez un peu vers la droite pour attraper la pièce près du tentacule.

Cassez le barrage et continuez de monter. Allez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez et naviguez entre les ennemis. Au dernier oiseau jaune, regardez en haut et passez entre les deux rebords pour trouver une porte cachée.

Passez entre les créatures sans vous faire toucher et tuez les trois oiseaux rouges au bout pour délivrer les Electroons.

Descendez et passez la porte bleue.

Faites attention au tentacule installé dans le tuyau au sol, volez entre les oiseaux jaunes et les tentacules. Trois tuyaux émettent un vent qui vous pousse dans la direction contraire, montez et trouvez la plaque qui les désactive. Passez la porte bleue.

Descendez trouver une pièce sans vous faire porter par le flot et vous piquer à la créature bleue.

Attrapez les Lums en montant et en évitant les oiseaux jaunes. Cassez le barrage et passez entre les tentacules. Allez passer la porte bleue à droite tout en haut.

Tuez les 4 oiseaux pour libérer les Electroons.

## **Niveau 3 - Ne tirez pas sur le DJ**

Allez à droite sauter sur la mouche.

Tirez sur un maximum de petits oiseaux jaunes pour obtenir des Lums. Plus loin, évitez les mille-pattes. Faites attention

aux oiseaux jaunes moyens et sans épines qui lancent des boules de feu. Voyagez dans les halos de lumière pour éviter les mouches noires. Passez par le bas pour activer un halo. Tirez sur le mille-pattes rouge pour le tuer. Continuez de tirer sur les oiseaux et sur les mille-pattes rouges.

Faites attention car ils deviennent de plus en plus nombreux. Suivez les halos de lumière et tirez pour activer les halos devant. Descendez de la mouche, passez la porte bleue pour aller ouvrir la cage et libérer des Electoons.

#### **Niveau 4 - Haute tension**

Allez à droite, cassez le barrage au sol pour obtenir un coeur et écrasez-vous sur le tambour en-dessous pour attraper les Lums. Faites attention à l'oiseau rouge et à l'étincelle rouge devant : attendez qu'elle rapetisse pour passer. Montez en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter sur la gauche et tuez les deux oiseaux rouges pour passer. Atterrissez sur le tambour en ne vous faisant pas électrifier ni piquer par les oiseaux. Sautez pour récupérer la pièce en haut à droite.

Continuez à droite et montez. Dès que la première étincelle s'éteint, montez rapidement. Continuez tout à droite pour trouver une porte cachée.

Dépêchez-vous de casser le barrage et entrer dans le tuyau pour vous faire projeter au niveau au-dessus en éliminant les oiseaux au passage. Faites ceci avant de vous enfoncer dans le sable et libérez les Electoons.

Montez sur les plateformes et servez-vous des deux fils de chaque côté pour monter sans vous faire électrocuter. Allez passer la porte bleue.

Sautez sur les plateformes pour attraper un coeur et récupérer une pièce contre le tuyau à droite.

Descendez, attrapez les Lums et sautez sur les tambours. Sur le gros tambour, montez et sautez de fil en fil sans vous faire électrifier. Attrapez les Lums, cassez le barrage et servez-vous du souffle des deux oiseaux pour monter sur les rebords et trouver une pièce au milieu.

Descendez sur la droite, donnez un coup dans la plaque pour faire partir les oiseaux en bas. Sautez sur les tambours mobiles en bas et allez vers la droite pour trouver une porte cachée en bas.

Sautez sur le tambour pour tuer les oiseaux et libérer les Electoons.

Montez en évitant le courant sur les fils. Une dernière pièce vous attend en haut avant de passer la porte bleue.

Passez sur les fils en évitant le courant. Faites attention aux étincelles. Sautez sur les tambours et attrapez les Lums en allant vers la droite. Attendez que les étincelles s'éteignent pour attraper la pièce. Allez passer la porte bleue.

Allez à droite et courez sur le mur pour monter. Faites attention à ne pas vous heurter aux étincelles. Allez vers la gauche, sautez sur le mur avant de toucher l'oiseau jaune et montez sur le fil du haut. Sautez sur les trois oiseaux rouges et libérez les Electoons.

#### **Niveau 5 - Les deux font la paire**

Sautez sur la chenille qui passe et passez par le haut pour ne pas vous faire piquer ou écraser.

Sautez sur les oiseaux pour les tuer, évitez les oiseaux jaunes et avant de passer la porte bleue, sautez sur le mur de gauche pour atteindre le rebord d'en haut et trouver une porte cachée.

Grimpez entre les chenilles pour tuer les oiseaux et détruire la cage des Electoons.

Passez la porte bleue.

Cassez le barrage au sol, allez à droite pour monter sur le dos de la chenille. Montez au-dessus du fil pour ramasser la pièce.

Retournez sur le dos de la chenille. Sauter sur les nuages et remonter à dos des chenilles. Évitez le courant et les oiseaux rouges et jaunes. Attrapez la main bleue pour descendre en bas à droite et trouver une pièce puis remonter pour passer la porte bleue.

Descendez sur la chenille d'en bas pour prendre les Lums ou montez sur le dos de celle qui passe en haut pour augmenter vos chances de survie. Allez à droite et servez-vous de la chenille pour éviter les oiseaux jaunes et monter sur le bec des toucans. Continuez de monter, allez à droite pour monter sur une chenille à nouveau. Évitez les créatures bleues et les oiseaux jaunes pour aller passer la porte bleue.

Sauter sur le dos de la chenille. Cassez le barrage les barrages qui vous bloquent en évitant les oiseaux jaunes et en tuant les rouges. Passez par les tambours du haut et allez donner un coup dans la plaque sur le tuyau à droite pour faire partir les oiseaux jaunes à casque. Ecrasez-vous au sol pour atterrir sur la chenille. Tapez sur la plaque au-dessus pour attraper la pièce bloquée par le courant. Évitez le courant et les oiseaux jaunes tout en attrapant les Lums. Laissez-vous descendre avec la chenille sur le rebord en-dessous de la porte bleue pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les oiseaux et faites attention aux mille-pattes, tuez le dernier mille-pattes rouge.

Descendez de la mouche et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Tuez les deux oiseaux rouges et libérez les Electoons.

## Niveau 6 - Le Boss sifflera trois fois

Vous devez affronter un boss. Sauter et attrapez la mèche qui pend pour le réveiller. Baissez-vous quand il revient pour vous attaquer et cassez le bulbe sur son ventre. Le vent se déclenche, volez pour ne pas tomber dans le vide et évitez le boss en allant vers la haut. Faites attention aux oiseaux qui viennent vers vous. Le boss s'écrasera contre le plafond : évitez-le et cassez le bulbe sur sa tête. Continuez de voler et évitez les oiseaux jaunes à épines qui apparaissent ainsi que le bec du boss qui essaie de vous aspirer. Évitez ses attaques de haut en bas et de gauche à droite. Il essaiera de vous aspirer encore : évitez-le encore. Il regarde vers le haut, allez en-dessous de lui pour lui tirer sur la queue. Montez vite pour casser le bulbe dans sa bouche.

## Monde 8 - Lacs exquis

### Niveau 1 - Soupe de Dragon

Sauter sur la plateforme à droite et accrochez-vous à la liane en haut pour éviter les flammes du cuistot et le tuer. Sauter sur le couvercle de la marmite et allez à droite récupérer les Lums. Tapez dans la pinata pour récupérer des Lums et des coeurs. Attendez que les petits objets rouges montent pour passer au-dessus de la lave et atteindre l'autre côté. Sauter sur le gâteau et allez de l'autre côté. Accrochez-vous à la liane et sautez à droite puis à gauche en haut pour trouver une porte cachée.

Sauter sur la mouche.

Évitez les nombreuses boules de feu qui sortent de partout, allez de haut en bas pour éviter les flammes également puis toujours en évitant les boules de feu, tuez les monstres bleus et libérez les Electoons après être descendu de la mouche. Allez à droite passer la porte bleue.

Passez sur les choses rouges pour atteindre l'autre côté. Tuez tous les cuistots que vous trouvez. Montez sur la plateforme pour vous accrocher aux lianes et passer de l'autre côté. Rebondissez vers la gauche sur le saucisson pour attraper une pièce sur le rebord derrière les buissons.

Accrochez-vous à la liane et traversez la lave à l'aide des petites choses rouges encore. Tuez le croco et passez la porte bleue.

Montez sur le rebord au-dessus de vous en prenant appui sur le tuyau devant vous et trouvez une porte cachée au-dessus.

Courez le long du mur, puis sautez sur le bloc qui se balance pour tuer le crocodile rouge, montez encore tuer les deux autres monstres en haut, puis un quatrième et cinquième monstre plus haut. Vous pouvez maintenant libérer les Electoons.

Allez à droite et attrapez les Lums. Sautez entre les blocs pour attraper la pièce et remontez avant d'être englouti par la lave.

Montez et passez la porte bleue.

Montez le long du mur gauche puis sautez sur la poivrière et sautez de l'autre côté avant qu'elle se retourne. Attrapez les Lums et sautez sur le croco rouge pour le tuer. La poivrière en-dessous bouge de gauche à droite, attendez qu'elle arrive à droite pour sauter et attraper la liane. Sautez de poivrière en poivrière pour aller en haut et attraper une pièce. Faites attention, les poivrières ne sont pas stables. Allez vers la droite et attrapez la pièce en bas puis remontez vite.

Servez-vous des cuillères qui flottent pour aller à droite et passer la porte bleue. Sautez entre les blocs pour récupérer les Lums sans vous faire écrabouiller. N'atterrissez ni à gauche ni à droite, la lave vous brûlera. Sur le dernier bloc, sautez à droite pour passer la porte bleue.

Sauter sur les poivrières pour atteindre le côté droit, tout en haut pour récupérer une pièce mais faites attention : les poivrières se renversent. Sur le sol, les poivrières s'écraseront. Attendez que la première se lève et sprintez-en-dessous. Passez dans les deux lasers devant et servez-vous des lianes formées pour passer la porte bleue. Montez prendre le coeur, sautez sur les petites choses rouges et évitez les flammes pour aller à droite. Montez et servez-vous des cuillères pour aller à gauche en continuant à éviter les flammes. Cassez la pinata et remontez en allant à droite cette fois et en vous servant des lianes. Allez passer la porte bleue.

Ecrasez-vous sur les lasers pour éliminer les monstres. Cassez la cage des Electoons.

## **Niveau 2 - Tu t'enflammes !**

Passez les lasers et sautez sur la mouche.

Attrapez le coeur en haut. Tuez les ennemis sur votre chemin. Passez les lasers rapidement pour ne pas vous faire tuer et évitez les flammes également. Faites attention aux flammes qui vous entourent plus loin. Montez entre les tuyaux pour atterrir dans le monde de glace. Tirez sur les rhinos, cassez la glace sous la canette et cassez-la encore au-dessus et en-dessous de la prochaine canette. Tirez sur le bloc de glace en diagonal pour casser la glace qui vous bloque plus loin.

Évitez les blocs que le monstre à l'arrière-plan vous lance et les oranges à épines en même temps. Cassez les barrages qui vous bloquent. Descendez et allez passer la porte bleue pour sauver les Electoons.

## **Niveau 3 - Tutti Frutti**

Allez à droite et sautez sur les blocs de glace glissants sans tomber à l'eau.

Rebondissez sur le citron, cassez les barrages et passez par le haut récupérer les Lums. Passez encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur les plateformes et courez le long de la paroi droite pour trouver une porte cachée en haut.

Cassez le barrage sur la boîte bleue et montez pour vous écraser sur le rhino et l'éliminer.

Passez sur la canette jaune en haut, écrasez-vous sur le rhino et écrasez le barrage vers le bas. Passez en haut sur les canettes jaunes, cassez le barrage et laissez la canette jaune écraser le rhino.

Libérez les Electoons. Descendez et allez vers la droite en évitant les fruits orange. Glissez sur la neige en évitant de vous piquer sur les poissons devant. Passez la porte bleue.

Ecrasez-vous sur le premier citron vert pour atteindre la corniche où se trouve la pièce. Cassez le barrage vers le bas puis vers la droite pour éviter les fruits piquants. Cassez le barrage à la base et entrez vite dans le petit coin droit pour obtenir votre pièce.

Cassez le reste du barrage et montez. Attrapez le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez sur les plateformes et cassez le barrage au-dessus de la canette pour passer en volant afin de récupérer la pièce en faisant attention au fruit orange. Cassez le barrage vers le bas et allez à droite, accrochez-vous et ramassez les Lums. Cassez toutes les pièces du barrage pour récupérer un maximum de Lums. Descendez et passez la porte bleue.

Descendez sur le melon et allez à gauche pour récupérer un coeur. Laissez-vous aspirer par la trompette, accrochez-vous à la corde et montez trouver une porte cachée.

Rebondissez sur la chose verte qui flotte dans le vide et cassez le barrage au-dessus de vous. Tuez les deux rhinos et libérez les Electoons. Descendez le long de la canette et détruisez les barrages pour amasser des Lums. Faites attention au fruit orange qui vous suit.

Allez à droite et laissez-vous aspirer par la trompette. Rebondissez sur les citrons verts et allez passer la porte bleue.

Récupérez le Lum endormi et écrasez-vous vers le bas. Sautez sur le haut du barrage, près du fruit orange et courez le long de la paroi droite pour attraper la pièce en haut. Descendez et cassez les pièces du barrage encore pour attraper des Lums. Faites attention de ne pas tomber entre les canettes ni de vous faire piquer par les épines incrustées dans la glace. Servez-vous de la corde pour sauter à gauche et attraper la pièce en haut. Descendez et passez la porte bleue.

Cassez la glace pour laisser passer le fruit orange et libérez les Electoons.

#### **Niveau 4 - Voyage au centre de l'artère**

Laissez-vous glisser très rapidement pour ne pas vous faire attraper par les créatures en feu derrière vous. Attrapez la main bleue et rebondissez sur le citron vert. Passez par le bas pour attraper la pièce. Le sol redevient stable, soyez vigilant et commencez à sprinter dès que vous ne voyez plus Rayman glisser. Continuez de glisser et vous serez avalé par un monstre. Passez la porte bleue.

Allez vers la droite, courez le long de la paroi et attrapez la glande pour ouvrir le passage.

Descendez, tuez la créature verte et passez la porte bleue.

Allez à droite et tuez le monstre. Sautez sur les bulles pour récupérer les Lums et tuez la créature sur le rebord. Descendez et grimpez en haut le long des parois. Allez vers la droite en utilisant la corde pour passer la lave et tuez les créatures. Passez la porte bleue.

Continuez à droite et attrapez le Lum endormi ainsi que tous les autres Lums rouges. Passez tout doucement entre les flammes et descendez vers la corde. Passez la porte bleue.

Passez la porte bleue vers le bas.

Courez le long de la paroi gauche pour casser le premier bulbe.

Faites le tour dans le sens d'une montre pour éviter les flammes. Faites ceci encore une fois dans le sens inverse cette fois. Cassez le deuxième bulbe à gauche. Les flammes viennent des deux côtés et au milieu également. Restez sur le

rocher au milieu et évitez la flamme qui vient sur vous à quatre reprises et montez vite en haut à gauche pour casser encore un bulbe. Des bulles apparaîtront : servez-vous en pour ne pas tomber dans l'acide en bas.

Cassez le dernier bulbe en bas à gauche. Ramassez les coeurs et courez passer la porte bleue en bas à droite complètement. Récupérez la pièce à droite.

Continuez de sprintez jusqu'à la petite scène animée.

## Monde 9 - Abysse pétroche

### Niveau 1 - Un crabe qui pince dort

Plongez à l'eau. Allez vers la droite, remontez, sortez de l'eau et évitez les pics en bas, en haut et en bas encore. Plongez, passez entre pics pour récupérer la pièce.

Tuez le petit poisson lune quand il est encore petit. Attrapez le Lum endormi et tous les petits Lums rouges en passant par le haut puis par le bas. Evitez les poissons roses plus loin et descendez passer la porte bleue.

Evitez les pics en bas, puis en haut et attrapez aussi le coeur. Passez entre les poissons roses pour obtenir des Lums et faites attention au courant. Tuez tous les poissons rouges sur votre chemin à droite. Remontez en faisant attention aux pics des deux côtés. Passez entre les méduses pour récupérer vos Lums et allez passer la porte bleue à droite.

Continuez votre chemin en ramassant les Lums entre les méduses et en remontant tout droit au-dessus de vous pour trouver une porte. Allez sur la mouche. Tirez sur les poissons en évitant les rochers épineux qui tombent. Tuez les 4 poissons pour accéder à la cage des Electoons et les délivrer. Allez à droite, passez entre ou tuez les poissons. Montez en faisant attention aux pics à gauche et aux poissons roses portés vers vous par le courant. Il y a une crevasse en bas entre les pics où vous trouverez une pièce.

Remontez, continuez d'éviter les poissons et descendez passer la porte bleue.

Attendez que le crabe passe au-dessus de vous pour le tuer en cassant le bulbe rose sur son ventre. Allez à droite vers le bas pour trouver une crevasse recelant des Lums. Remontez et tuez le poisson rouge. Sortez de l'eau, tuez le monstre et resautez à l'eau pour trouver encore des Lums. Ressortez encore de l'eau pour éliminer l'ennemi, replongez pour vos Lums, ressortez, évitez les pics et tuez l'ennemi. Replongez et trouvez la crevasse sous le poisson orange pour y obtenir une pièce.

Cassez le barrage en vous écrasant contre la créature, remontez avec l'aide du geyser pour attraper les Lums à droite puis redescendez passer la porte bleue.

Evitez toutes les anguilles lumineuses. Descendez plus bas que la deuxième anguille pour trouver une crevasse et une porte cachée.

Evitez toutes les pinces et attaquez-les à la base pour les faire disparaître.

Allez libérer les Electoons. Remontez, évitez le poisson, entrez sous l'araignée et cassez son bulbe. Descendez, faites attention au poisson orange et aux pics et récupérez la pièce. Remontez, allez à droite, descendez entre les pics et continuez à droite récupérez une pièce.

Descendez complètement à droite pour trouver une pièce.

Remontez, récupérez les Lums, tuez les deux crabes, passez entre ou tuez les poissons orange. Remontez en haut à droite pour passer la porte bleue.

Tuez tous les poissons rouges dans l'eau et les deux crabes pour libérer les Electoons.

## Niveau 2 - Océano Moskito

Allez à droite et sautez sur la mouche. N'entrez pas dans l'eau tout de suite, les pics vous tueraient. Tirez sur tout ce que vous voyez pour obtenir des Lums, faites attention aux pics. Vous pouvez aspirer les méduses et les projeter. Faites attention aux grosses bestioles qui s'approchent de vous. Touchez les petites bêtes lumineuses pour qu'elles vous suivent et vous éclairent. Elles disparaîtront néanmoins et vous devrez voyager entre les poissons pour voir où vous allez. Approchez-vous des bêtes lumineuses encore une fois et laissez-les vous faire de la lumière. Descendez sans vous coller au rocher pour éviter les pics. Servez-vous alternativement des poissons et des petites bestioles pour y voir clair sans trop vous approcher des rochers pour éviter les mains bleues qui essaient de vous attraper. Evitez les gros rocher qui tombent et les pics qui en sortent. Montez entre les deux créatures violettes sans les toucher, Descendez de la mouche, passez la porte bleue et allez sauver les Electoons.

## Niveau 3 - Mini murène maxi galère

Attendez que le sol s'effondre, vous plongez à l'eau, allez donc à gauche pour trouver une pièce dans la crevasse.

Faites attention aux pics qui sortent de haut en bas des parois et aux poissons orange. Des piranhas vous poursuivent. D'autres pics sortent des parois devant, montez récupérer la pièce et évitez les pics.

Passez la porte bleue.

Descendez tout droit, récupérez les Lums, allez un peu vers la gauche pour récupérer une pièce.

Passez par en-dessous et allez vers la droite pour passer la porte bleue.

Descendez en-dessous pour récupérer vos Lums.

Continuez à droite en collectant les Lums et en faisant attention aux pinces qui essaient de vous attraper et aux poissons roches qui essaient de vous aspirer. Vous verrez également des espadons apparaître. Au troisième et quatrième espadon, remontez tout en haut et allez trouver la porte cachée.

Tuez tous les poissons en évitant l'insecte géant puis libérez les Electoons.

Allez passer la porte bleue à droite.

Synchronisez-vous avec les méduses et passez entre pour récupérer vos Lums et la pièce d'en haut.

Faites attention aux pinces qui vous attaquent devant. Détruisez les pinces et cherchez une crevasse dans le sol dans les parages pour trouver une porte cachée.

Evitez les poissons roses portés par le courant. Tuez tous les poissons rouges et détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Remontez et passez au-dessus du poisson roche pour ramasser une pièce.

Descendez et allez passer la porte bleue à droite.

Descendez entre les poissons orange et faites attention à l'insecte qui sort de la droite. Descendez et passez la porte bleue en faisant attention aux pics qui sortent des roches.

Faites attention à l'insecte qui sort du sol. Evitez également les plantes lumineuses du fond à droite. Passez tout doucement entre celles du haut pour trouver une pièce.

Tapez dans leur base pour les faire disparaître. Allez passer la porte bleue en bas à droite.

Tuez tous les poissons orange en évitant le gros insecte. Délivrez les Electoons.



## Niveau 4 - Boss à dent

Sautez à l'eau et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges. Evitez les méduses en passant par le haut. Passez entre les méduses pour récupérer votre pièce.

Evitez les poissons roses et nagez vite pour ne pas vous faire dévorer par le monstre. Descendez en récupérant les Lums et en évitant les rochers. Sautez hors de l'eau et courez pour échapper au monstre. Replongez, nagez vite et remontez avec les geysers pour échapper aux deux monstres. Une sorte de dragon commencera à vous attaquer. C'est le boss que vous devez combattre pour terminer ce niveau.

Tournez en rond pour échapper à sa gueule et cassez le bulbe sur sa queue. Faites également attention aux anguilles rouges qui circule auprès de vous. Attendez de voir apparaître encore un bulbe sur la queue du dragon pour le casser. Le dragon foncera ensuite droit sur vous avec la gueule ouverte. Attendez qu'il soit assez près pour casser le bulbe dans sa bouche.

## Monde 10 - Cumulo grincheux

### Niveau 1 - Vas-y, si tu oses !

Avancez, éliminez les créatures vertes et atteignez la nymphe. Sprintez pour éviter les éclairs et sautez sur la mouche en évitant les éclairs. Tirez sur les bombes que vous lance le vaisseau et sur les insectes. Avancez quand la foudre aura frappé entre les nuages devant vous. Répétez ceci jusqu'à atterrir dans la zone mécanique. Tirez sur le mécanisme en haut pour ouvrir la porte, passez et tirez sur les tubes lumineux. Tirez sur tous les mécanismes, évitez le missile, naviguez entre les électrodes en éliminant les ennemis et tirez sur les missiles en évitant leurs mouvements circulaires. Descendez de la mouche et libérez les Electoons.

### Niveau 2 - Ronds de fumée

Descendez récupérez le coeur et naviguez entre les nuages tout en évitant les éclairs. Descendez vers la droite passer la porte bleue.

Des machines créent un courant, évitez ce courant quand vous sautez vers la droite sur la plateforme mobile. Evitez également de vous heurter aux scies quand vous récupérez vos Lums. Montez et tuez le petit robot qui lance des éclairs. Descendez et évitez le courant. Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme mobile, montez entre les deux tuyaux en faisant bien attention au courant projeté par les trois machines. Tuez le robot et sautez sur la plateforme qui vient vers vous. Récupérez la pièce entre les deux plateformes.

Descendez la chaine à droite, prenez celle de haut de préférence, en attrapant les Lums. Passez la porte bleue.

Utilisez votre pouvoir de vol pour monter en évitant les drôles de créatures (éliminez celles qui vous bloquent la route) et les scies sur les parois. En haut, allez à gauche pour trouver une porte cachée.

Attendez que la plateforme s'approche de vous pour y monter. Servez-vous des deux jets d'air formés par la plateforme au centre de l'écran et par celle qui bouge de gauche à droite en bas pour éliminer les deux robots au plafond et celui sur la paroi gauche.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue à droite.

Evitez les deux lames et le courant pour atterrir en bas. Courez le long du tuyau de droite puis sautez à gauche et courez sur le plafond pour tuer les robots. Attendez que la scie monte pour passer et évitez les deux scies qui se balancent plus loin en récupérant la pièce en haut.



Descendez et trouvez une porte cachée plus bas. Courez pour éviter les mouches qui vous suivent, planez entre les créatures bleues et libérez les Electoons.

Remontez, tuez les robots et évitez la scie pour passer la porte bleue.

Sautez à droite en évitant les scies, descendez sans toucher le courant des trois électrodes et remontez sans toucher les scies, n'oubliez pas la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes mais faites attention au courant et aux insectes qui vous survolent. Courez vers la gauche sur la grande roue tout en faisant très attention aux éclairs que vous lancent les nuages.

Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme et laissez-la vous porter jusqu'à droite, tuez les insectes qui vous survolent. Evitez les trois scies au sol, montez le long du mur droit en évitant la scie d'en haut et les deux autres scies qui se basculent. Passez la porte bleue.

Courez vers la droite sur la grande roue pour faire monter la plus petite.

Faites la même chose sur cette dernière pour vous libérer le passage et allez casser la cage des Electoons.

### Niveau 3 - Des scies démentes

Rebondissez sur le mur pour attraper le cœur. Passez en-dessous du compresseur, tuez vite le robot au milieu avant qu'il ne vous électrocute et évitez en même temps les trois scies au sol plus loin. Un autre robot vous attend, tuez-le et ne vous laissez pas écraser par les multiples compresseurs en allant vers le bas. Passez la porte bleue.

Allez à droite et montez le long du mur en évitant les scies et les compresseurs. Vous devez faire très vite et faire bien attention à ne pas vous heurter aux scies en courant. En haut, allez à gauche pour trouver une première porte cachée.

Sautez sur la grande roue pour atteindre le champignon rouge à droite, cassez-le et retournez à gauche.

Ecrasez la cage des Electoons pour les libérer. Sautez à droite, ne tombez pas dans la lave, faites attention au robot, courez le long de la paroi à droite puis sautez à gauche pour éviter la scie et récupérer en même temps les Electoons. Descendez passer la porte bleue.

Évitez les scies au sol et en haut, le moyen le plus sûr est de voler entre celles-ci. Descendez en continuant de faire attention aux scies. Allez vers la droite courir le long du tuyau et montez. Attendez que la scie passe pour sauter et vous diriger vers la gauche pour trouver la deuxième porte cachée de ce niveau.

Sautez sur la roue et tuez tous les robots avant qu'ils ne vous lancent des charges électriques. Accrochez-vous aux cordes pour passer au-dessus des scies et sur l'autre roue. Tuez le robot, sprintez sur la roue, sautez et planez pour éviter la scie et atterrir sur l'autre roue. Ne sautez pas, mais sprintez et tuez le dernier robot. Sautez entre les scies et libérez les Electoons. Sautez sur la roue en évitant la scie en haut et passez la porte bleue.

Attendez le bon moment pour courir et sautez sur la plateforme. Sautez en les plateformes verticales qui s'allument rapidement. Ces plateformes ne fonctionnent plus quand elles s'éteignent. Planez et évitez la scie pour atterrir plus loin à droite. Continuez jusqu'à atteindre la porte bleue.

Descendez au centre du premier engrenage pour prendre la pièce. Remontez prendre les Lums entre les dents. Passez sur le haut du premier engrenage, entrez dans le second par la fente qu'il y a sur les côtés, passez au-dessus du troisième, entrez dans le quatrième et passez au-dessus du dernier pour atteindre la porte bleue sans oublier de prendre la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes qui s'allument, sautez entre les scies, prenez appui sur le tuyau à droite en évitant le

compresseur et sautez sur la plateforme. Servez-vous du pouvoir qui vous permet de courir sur le mur pour tracer les plateformes lumineuses en forme de spirale jusqu'au centre et sautez directement à droite sur la prochaine plateforme. Passez la porte bleue.

Le décor pivotera ici à plusieurs reprises, soyez vigilant et trouvez un repaire avant de mourir.

Tuez le premier robot vers le bas et planez vers la droite pour ne pas tomber dans le vide. Dirigez-vous vers le robot de gauche et tuez-le. Trouvez les trois derniers robots et détruisez-les. Dirigez-vous au centre pour libérer les Electoons.

#### **Niveau 4 - Décroche les étoiles**

Dirigez-vous à droite.

Après la courte scène, sprintez vers la droite en sautant, en évitant les compresseurs et les charges électriques pour éviter le monstre. Vous devrez ensuite l'affronter.

Profitez de son premier bond vers la droite pour courir vers la gauche.

Repartez vers la droite quand il sautera à gauche. Courez sur le plafond pour éviter ses coups de tête, puis descendez vite casser le bulbe sur sa tête. Montez au plafond pour aller à gauche, laissez-vous tomber et allez de gauche à droite pour esquiver les coups de tête. Le monstre s'arrête, courez sur le plafond pour détruire le bulbe sur son ventre. Vous avez vaincu ce monstre-ci.

Vous tombez et devez affronter un nouveau boss. Sautez et cassez le bulbe sur son ventre quand il vous survole. Le sol disparaît, volez pour ne pas tomber. Tuez les drôles de poissons qui viennent sur vous par la droite et encore une fois par la gauche. Le monstre cogne sa tête contre le plafond, dépêchez-vous de casser le bulbe sur sa tête pour l'achever. Montez sur la plateforme qui apparaît. Allez vers la gauche, montez et passez la porte.

Allez à gauche, montez et tapez dans la plaque pour arrêter le courant en haut et passer. Repartez à droite. Après la cinématique, allez à droite.

Poursuivez le petit être, sautez sur le tuyau plié et évitez la scie au bout.

Attrapez la corde au passage, sautez sur la plateforme à droite, sautez sur le petit tuyau, puis sur le plus grand en évitant la scie qui tourne au milieu et sautez encore sur un tuyau plié. Courez le long de celui-ci, prenez appui à gauche et resautez en agrippant la corde à droite. Sautez sur le tuyau à droite et courez le long pour aller casser le champignon rouge, sautez tout de suite à gauche, courez jusqu'au bout et sautez à droite. Passez entre les deux scies, sautez entre les tuyaux, courez le long du tuyau de gauche et évitez la scie au bout. Sautez à droite, courez le long du tuyau, évitez la scie, sautez à gauche, resautez à droite et cassez le champignon rouge. Agrippez-vous à la corde au-dessus, sautez à gauche, courez vous ré-agripper à la corde et sautez à droite. Courez le long du tuyau, évitez la scie au bout, agrippez la corde, sautez à droite vers la neige et passez la porte bleue.

Sautez sur votre mouche et continuez la poursuite du grand méchant. Allez vers le bas pour récupérer un coeur. Aspirez les bombes pour les projeter sur vos ennemis ou tirez directement sur les insectes.

Évitez les projectiles quand vous faites exploser les bombes. Tirez sur les machines en bas. Montez pour ne pas vous écraser contre le pilier. Faites attention aux mouches qui lancent des boules de feu. Tirez sur les machines et remontez pour éviter les piliers. Tirez sur le mécanisme en haut pour faire ouvrir la porte.

Tirez également sur le barrage de glace devant. Pour le prochain engrenage, tirez sur le tuyau juste en-dessous pour faire rebondir les balles et l'activer. Cassez le barrage, tirez sur les mouches et le troisième engrenage. Continuez de tirer sur les mouches en allant à l'arrière-plan.

Évitez les missiles qui viennent par la gauche et tirez sur les mouches qui sortent du vaisseau ennemi.

Tirez sur le vaisseau et faites tomber son aileron. De retour à l'avant-plan, faites attention aux nombreux ennemis. Le vaisseau vient devant vous et tirez sur l'hélice du bas jusqu'à qu'il s'éloigne de vous. Faites encore attention aux missiles, aux bombes et aux insectes. Le vaisseau revient encore. Eliminez le scientifique sur le pont. Vous allez à l'arrière-plan, tirez sur le haut du vaisseau jusqu'à qu'il disparaisse.

# Retro City Rampage

© D3 Publisher / Vblank Entertainment 2013

+ D'INFOS

FORUM



## CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer après avoir découvert le Face'R'Us de MJ.


### Obtenir tous les niveaux

 ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .



### Obtenir toutes les armes

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

### Obtenir tous les personnages

Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, R1,  , R1,  , R1.

### Obtenir tous les styles

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




### God Mode

Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, R1,  .

### Annuler le God Mode

Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, R1,  .

### Ne plus être poursuivi par la Police

Haut, Haut, Bas, Bas, R1,  , R1,  ,  .

### Remporter 100.000 \$

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas, R1,  .

### Aller plus vite

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

# Shinobido 2 : Revenge of Zen

© Namco Bandai / Acquire 2012

+ D'INFOS


FORUM

ACHETER

## CODES SECRETS

Quand le jeu est en pause, appuyez et **maintenez enfoncées les touches L et R**, et effectuez les combinaisons suivantes afin d'obtenir les récompenses associées :

### Item Eater

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

### Ragdoll

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

Un petit son indiquera que le code a bien été rentré.

# Silent Hill : Book of Memories

© Konami / Wayforward Technologies 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Conseils de survie

#### Vue d'ensemble

L'aventure de Silent Hill Book of Memories est composée d'un enchaînement d'étages à parcourir. Chaque étage est à fouiller et à appréhender de la même manière, aussi est-il important de bien s'y prendre afin d'économiser objets, argent, armes ainsi que des vies synonymes d'heures entières de jeu. Dans chaque étage, l'objectif principal est de récupérer un nombre défini de statuettes (lapins, poupées, pièces d'échecs...) afin de pouvoir compléter l'énigme qui permet de sortir de la zone. Ces objets sont à récupérer au terme de combats spéciaux que l'on déclenche soi-même en brisant des sphères bleues placées au centre de certaines salles.

Chaque étage propose par ailleurs une mission annexe, dispensable, qui est définie dès votre arrivée par cette espèce de zombie géant, le même qui vous récompense à la sortie des lieux si vous avez réussi l'objectif fixé. Il peut s'agir de retrouver des objets, de vaincre certains gros ennemis, ou encore de protéger Mira, une chienne qui vous suit à travers la zone. Cela dit, il n'y a pas que des salles belliqueuses, puisque chaque étage comprend également son lot de salle " bonus " qui vous sont d'une grande aide. Ainsi, on recense :

{ La bibliothèque, qui vous permet de sauvegarder autant de fois que possible votre progression. Si vous mourrez, vous reprenez donc dans cette même salle en conservant tous vos objets et avancée dans la zone. Cela représente un sacré avantage car votre santé est alors régénérée à fond, et surtout, les objets dispersés dans les salles réapparaissent ! Un très bon moyen pour faire le plein d'items, donc.

Le magasin du facteur, dans lequel il est possible d'acheter des objets, médaillons, des améliorations de l'inventaire ou encore des techniques de combat.

Les cavernes au trésor, dans lesquelles quatre objets sont posés sur une table à votre disposition, parmi lesquels on peut trouver des armes comme des kits de soin ou d'outils.

Les salles de médaillon dans lesquelles vous est offert un médaillon à assigner dans le menu personnage.

Les salles de hasard dans lesquelles vous récupérez une amélioration aléatoire de vos capacités (vitesse, force...) durant les soixante prochaines secondes.

Les salles à thème, dans lesquelles vous assistez à une petite conversation qu'il est possible d'interrompre ou non, cela influençant directement votre karma de sang, neutre ou de lumière.

Dans les salles hostiles, vous trouverez parfois des notes, ces petits morceaux de papiers qui vous en apprennent davantage sur la personne liée à la zone. Une note par zone contient l'indice pour résoudre le puzzle de fin de zone.

#### Le sang, la lumière et l'acier

Le monde de Silent Hill Book of Memories est séparé entre trois forces dominantes : le sang, la lumière et l'acier. Le sang et la lumière sont les deux principales auxquelles vous serez confronté tout au long des étages, tandis que l'acier, bien plus puissant, apparaît plus rarement et surtout vers la fin de l'aventure. Votre propre karma, représenté par la jauge en haut à droite de l'écran, peut aller du sang (indicateur à gauche) à la lumière (indicateur à droite). Il est impératif dès le début du jeu de se concentrer sur l'un des deux pôles afin de profiter rapidement des nombreux avantages que cela procure.

Les nombreux ennemis que vous devrez affronter seront soit du type sang, soit du type lumière. Le principe est simple : tuer un ennemi de type sang améliore votre karma vers la lumière, et tuer un ennemi de type lumière améliore votre

karma vers le sang. Récupérer les flaques de sang ou de lumière après la disparition des cadavres a le même effet. Plus vous serez de type lumière, plus vous serez efficace contre les ennemis de type sang, et vice-versa. Bien sûr, il est possible de changer l'affiliation d'un ennemi en maintenant R + X (à débloquent au début du jeu), ce qui permet de n'affronter qu'exclusivement le type opposé.

Pour finir, de nombreux pièges sont disposés ci et là dans les nombreuses salles à traverser. Attention, certains d'entre eux sont fatals ! Heureusement, les ennemis sont également victimes de ces embûches invisibles à l'oeil nu.

{! Pics : ils infligent de légers dégâts quand on marche dessus.

Ralentisseurs : ils ralentissent énormément la victime qui est alors la prise des coups adverses.

Poison mortel : ils baissent de 99% la vie de la victime pendant dix secondes. Une véritable horreur si l'on se fait surprendre en plein combat !

Bouclier : ils offrent une invincibilité au bénéficiaire pendant dix secondes. A réactiver autant que nécessaire !

Pièges de sang : ils infligent des dégâts aux personnes de type lumière, mais régénèrent la vie des personnes de type sang !

Pièges de lumière : ils infligent des dégâts aux personnes de type sang, mais régénèrent la vie des personnes de type lumière !

Il est primordial de prêter une attention toute particulière à ces différents pièges qui peuvent causer votre mort en une fraction de seconde (surtout le poison mortel et le ralentisseur). Ainsi, dans les salles aux sphères bleues, prenez toujours le temps de parcourir en long et en large le sol afin de repérer les différents pièges. Ainsi, vous ne serez pas surpris et pourrez même les utiliser à votre avantage lors du combat pour la précieuse statuette.

## Cheminement

### Le Livre des Mémoires

Au début du jeu, vous êtes invité à créer votre personnage en choisissant son genre, son look, son visage, etc., ainsi que son prénom. Pour nous, le choix fut placé sous le signe de Jeuxvideo.com... Ce sera donc Jean-Victor pour le garçon (JV), et Geevey pour la fille (clin d'oeil à la première mascotte de Jeuxvideo.com). Ceci fait, vous recevez le Livre des Mémoires de la part du célèbre facteur récurrent à la série Silent Hill et décidez de vous plonger dans ses pages afin de modifier votre vie à votre avantage.

Pour chacune des vingt-et-unes zones de l'histoire principale, nous vous indiquons, grâce aux images tirées du jeu, la carte complète des lieux, ainsi que l'objet obtenu si la mission annexe est réussie. Par ailleurs, nous vous offrons également en images la résolution de toutes les énigmes qui peuvent en freiner plus d'un ! Enfin, chaque combat de boss fait l'office d'une petite explication sur la démarche à suivre afin d'acquérir la victoire. Bonne chance !

### Derek

#### Zone 1

Les cinq statues sont à placer de la plus petite à la plus grande dans l'ordre suivant :

{! En bas à gauche

En bas à droite

Au milieu à droite

En haut au milieu

#### Zone 2

Les cinq lapins sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{! Rouge

Jaune

Vert

Bleu  
Violet

### **Zone 3**

Les six statues sont à placer de la plus grande à la plus petite, de gauche à droite.

### **Gardien du feu**

Contentez-vous d'éviter les puissants jets de flammes du Gardien du feu et de le frapper dans le dos jusqu'à l'achever.

### **Matthew**

### **Zone 4**

Les cinq pions d'échecs sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Violet  
Vert foncé  
Vert clair  
Orange  
Rouge

### **Zone 5**

Les cinq cierges sont à placer de haut en bas dans l'ordre suivant :

{| Violet  
Vert foncé  
Vert clair  
Orange  
Rouge

### **Zone 6**

Les six cierges sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Rouge  
Orange  
Vert  
Vert foncé  
Bleu  
Violet

### **Gardien des bois**

Le combat est composé de deux phases : durant la première, évitez les attaques du Gardien des bois tout en le frappant là où il est accroché ; la seconde, évitez ses mouvements et frappez-le après chacun de ses vagues d'assaut.

### **Graham**

### **Zone 7**

Les cinq poupées russes sont à placer de haut en bas, de la plus grande à la plus petite.

### **Zone 8**



Les six urnes sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Violet  
Bleu  
Vert  
Jaune  
Orange  
Rouge

### **Zone 9**

Les six lapins sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Violet  
Bleu  
Bleu ciel  
Vert  
Jaune  
Rouge

### **Gardien de lumière**

Le combat est composé de deux phases : durant la première, frappez simplement votre ennemi après chacune de ses attaques ; durant la seconde, vous devez lui renvoyer les espèces de cercles lumineux qu'il vous envoie afin de l'étourdir et de pouvoir le frapper au corps à corps.

### **Ashley**

### **Zone 10**

Les cinq urnes sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Blanc  
Gris clair  
Gris  
Gris foncé  
Noir

### **Zone 11**

Les nourrissons sont à placer dans l'ordre suivant :

{| Blanc en bas à gauche  
Blanc foncé en bas au milieu  
Gris clair en bas à droite  
Gris au milieu à gauche  
Gris foncé au milieu à droite  
Noir en haut au milieu

### **Zone 12**

Les six lapins sont à placer dans l'ordre suivant :

{| Vert en haut à gauche  
Jaune en haut au milieu  
Rouge en haut à droite  
Turquoise au milieu à gauche  
Violet au milieu à droite  
Bleu en bas à droite

### **Gardien de l'eau**

Durant ce combat, vous devrez incessamment éviter les mains du Gardien de l'eau qui sortent des tuyaux, mais aussi les frapper une fois leur coup porté. Ceci fait, le Gardien émerge et vous devez alors le frapper au corps à corps. Attention, quand il sort en entier, c'est qu'il va faire une grosse attaque en avant : il suffit de se mettre sur un côté du terrain pour l'éviter sans problème.

### **Merrick**

#### **Zone 13**

Les cinq poupées russes sont à placer dans l'ordre suivant :

{| Verte en haut à gauche  
Violette en haut à droite  
Jaune au milieu à droite  
Rouge en bas à gauche  
Orange en bas au milieu

#### **Zone 14**

Les six poupées russes sont à placer de la plus grande à la plus petite dans l'ordre suivant :

{| En bas à droite  
En bas au milieu  
Au milieu à droite  
Au milieu à gauche  
En haut à droite  
En haut à gauche

#### **Zone 15**

Les sept nourrissons sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Blanc  
Blanc foncé  
Gris clair  
Gris  
Gris foncé  
Noir clair  
Noir

### **Gardien de la terre**

Voilà un boss assez simplet par rapport aux précédents puisqu'il suffit d'éviter ses assauts et de le frapper dans le dos à leurs termes pour en venir à bout.

### **Angélique**

#### **Zone 16**

Les six poupées sont à placer de gauche à droite de la plus grande à la plus petite.

#### **Zone 17**

Les six mains sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{I Noir  
Gris foncé  
Gris  
Gris clair  
Blanc foncé  
Blanc

### **Zone 18**

Les sept nourrissons sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{I Rouge  
Orange  
Vert clair  
Vert  
Vert foncé  
Bleu  
Violet

### **Gardien de sang**

Voilà le combat de boss le plus technique de Silent Hill Book of Memories. Dans un premier temps, évitez les boules que vous envoie l'ennemi par le ciel et frappez-le à plusieurs reprises au " visage " jusqu'à l'énervé. Il jette alors un jet de sang en tournant sur lui-même : à vous de courir pour l'éviter, de manière à ce qu'il brise les quatre boucliers des engrenages avec son attaque. A vous alors de casser les quatre engrenages placés à l'extérieur du cercle de combat pour stopper sa rotation. Le Gardien de sang donne alors naissance à de nombreux ennemis qui vous suivent et explosent s'ils vous approchent de trop près : débrouillez-vous pour que ces ennemis vous suivent alors que vous passez près du dos du Gardien. Il donne alors un puissant coup de bras, et si un ennemi explosif est en-dessous, le bras est explosé. Il faut ainsi exploser ses quatre bras arrières. Enfin, la dernière phase du combat est la plus simple puisque l'ennemie sort de sa carapace et c'est à vous de l'achever traditionnellement.

## **Conclusion**

### **Zone 19**

Les six ânkhs sont à placer dans l'ordre suivant :

{I Noire en haut à gauche  
Gris foncé en haut à droite  
Grise au milieu à droite  
Gris clair en bas à gauche  
Blanc foncé en bas à milieu  
Blanche en bas à droite

### **Zone 20**

Les sept ânkhs sont à placer de haut en bas dans l'ordre suivant :

{I Violette  
Vert foncé  
Verte  
Vert clair  
Jaune  
Orange  
Rouge

### **Zone 21**

Les sept danseuses sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Blanche  
Blanc foncé  
Gris clair  
Grise  
Gris foncé  
Noir clair  
Noire

### ***Gardien d'acier***

Le boss final de Silent Hill Book of Memories propose un combat intéressant mais pas pour autant compliqué. Il s'agit d'éviter les nombreux pics d'acier qui sont envoyés par le Gardien et d'aller l'attaquer tandis qu'il se repose. Par moment, il peut faire appel à des ennemis communs d'acier qui sont bien moins robustes que dans les zones traditionnelles. Plus le Gardien d'acier perd de vie, plus ses pics sont rapides et nombreux. Cela dit, le combat ne devrait pas durer bien longtemps.

Félicitations, vous avez terminé Silent Hill Book of Memories !

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

## 📌 COMMENT DÉBLOQUER LES JEUX PLUS RAPIDEMENT

Pour débloquent les jeux libres plus rapidement, vous pouvez changer la date de la console afin de débloquent un nouveau jeu à travers une nouvelle séance d'entraînement.

## 📌 LISTE DE TOUS LES JEUX LIBRES

Voici la liste de tous les jeux libres ainsi que les journées d'entraînement correspondantes.

2 journées d'entraînement :	<b>Cube Mania</b>
3 journées d'entraînement :	<b>Séquence Numérique</b>
4 journées d'entraînement :	<b>Orthographe</b>
5 journées d'entraînement :	<b>Le Jeu des Gobelets</b>
6 journées d'entraînement :	<b>Puzzle Express</b>
7 journées d'entraînement :	<b>Additions à Bulles</b>
8 journées d'entraînement :	<b>Piège Alpha</b>
9 journées d'entraînement :	<b>Dans la Boîte</b>
10 journées d'entraînement :	<b>Réaction en Chaîne</b>
11 journées d'entraînement :	<b>Pince-Chiffre</b>
12 journées d'entraînement :	<b>Cherchez l'intrus</b>
13 journées d'entraînement :	<b>Réflexes Turbo</b>
14 journées d'entraînement :	<b>Labyrinthe</b>
15 journées d'entraînement :	<b>Calcul à Trous</b>
16 journées d'entraînement :	<b>Lettre Manquante</b>
17 journées d'entraînement :	<b>Le Jeu des Différences</b>

# Sonic & All Stars Racing Transformed

© Sega / Sumo Digital 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + DÉBLOQUER ALEX KIDD

Paramétrez la date de votre console au 25 décembre, ou attendez sagement cette date-là, pour que le personnage d'Alex Kidd se débloque automatiquement. Cela fonctionne également avec le 1er janvier.

## + DÉPART CANON

Au démarrage, faites une pression sur l'accélérateur à chaque fois que l'intervalle devient noir durant le compte à rebours pour obtenir un boost de niveau 3.

## + COUPES MIRROIR DU GRAND PRIX

Rempotez les 5 coupes standard du Grand Prix.

## + DIFFICULTÉ EXPERT

Rempotez les 5 coupes miroir du Grand Prix.

## + TOUS LES PERSONNAGES

### AGES

*En mode World Tour : Superstar Showdown*

Rempotez la course Ranger Rush (Sprint) et achetez le personnage pour 165 étoiles.

### Alex Kidd

Réglez la date de votre console au 25 décembre ou attendez cette date.

### Amigo

*En mode World Tour : Sunshine Coast*

Rempportez la course Studio Scrapes (Versus) et achetez le personnage pour 8 étoiles.

### **Danica Patrick**

*En mode World Tour : Frozen Valley*

Rempportez la course Pirate Plunder (Race) et achetez le personnage pour 16 étoiles.

### **Eggman (Dr. Robotnik)**

Rempportez les 5 coupes miroir du Grand Prix.

### **Gilius Thunderhead**

*En mode World Tour : Moonlight Park*

Rempportez la course Molten Mayhem (Ring Race) et achetez le personnage pour 120 étoiles.

### **Gum**

*En mode World Tour : Moonlight Park*

Rempportez la course Jet Set Jaunt (Boost Challenge) et achetez le personnage pour 105 étoiles.

### **Joe Musashi**

*En mode World Tour : Twilight Engine*

Rempportez la course Shinobi Showdown (Versus) et achetez le personnage pour 85 étoiles.

### **NiGHTS**

*En mode World Tour : Scorching Skies*

Rempportez la course Carrier Crisis (Sprint) et achetez le personnage pour 80 étoiles.

### **Pudding**

*En mode World Tour : Twilight Engine*

Rempportez la course Hatcher Hustle (Sprint) et achetez le personnage pour 50 étoiles.

### **Reala**

*En mode World Tour : Superstar Showdown*

Rempportez la course Nightmare Meander (Ring Race) et achetez le personnage pour 160 étoiles.

### **Shadow the Hedgehog**

*En mode World Tour : Frozen Valley*

Rempportez la course Seaside Scrap (Versus) et achetez le personnage pour 35 étoiles.

### **Vyse**

*En mode World Tour : Scorching Skies*

Rempportez la course Rogue Rings (Ring Race) et achetez le personnage pour 30 étoiles.

## TURBO LOOPINGS

Lorsque vous êtes en l'air, suite à un saut sur un tremplin, exécutez un looping à l'aide du stick analogique droit pour gagner un turbo en atterrissant. L'atterrissage doit évidemment être réussi, et plus vous enchaînez de loopings, plus votre turbo sera important.



# Street Fighter X Tekken

© Namco Bandai / Capcom 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## ACTIVER LE PANDORA MODE EN BURST KUMITE

Si vous remportez 10 victoires consécutives, vous pourrez activer ou désactiver le mode Pandora. Activé, il permet de faire passer les deux équipes en mode Pandora durant toute la durée du combat.

# Sumioni : Demon Arts

© Acquire / Xseed Games 2013

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

## TOUTES LES FINS

Pour débloquer les 6 fins du jeu, vous devez emprunter les différents embranchements visibles dans l'arborescence des niveaux. Le seul moyen de passer à un embranchement secondaire est d'obtenir un score de trois étoiles sur le niveau en cours.

# Treasures of Montezuma Blitz

© Alawar Entertainment 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## RÉCUPÉRER SES COEURS SANS ATTENDRE

Les coeurs se régénèrent toutes les 2 minutes 15 mais si vous ne voulez pas attendre avant de relancer une partie, avancez simplement l'heure de la console et tous vos coeurs seront revenus !

# Ultimate Marvel vs. Capcom 3

© Capcom 2012


[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## DÉBLOQUER GALACTUS

Totalisez 30 000 points sur votre carte de joueur.

Ou bien, appuyez simultanément sur les touches L, Select et  à l'écran titre, en plaçant le curseur sur le mode Arcade.

# Uncharted : Golden Abyss

© Sony / Sony Bend 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## MODE EXTRÊME

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer le mode Extrême.

## TROPHÉES

### Bronze

#### Chercheur de reliques

-Trouver la relique étrange.

#### Survivant

-Tuez 75 ennemis d'affilée sans mourir.

#### 100 tirs en pleine tête

-Tuez 100 ennemis avec des tirs en pleine tête.

#### Tirs en pleine course

-Tuez 20 ennemis en tirant de la hanche (sans viser avec la touche L).

#### Meurtre en suspens

-Tuez 20 ennemis par arme à feu en étant accroché à un rebord.

#### 50 victimes : 92FS - 9mm

-Tuez 50 ennemis avec le 92FS - 9mm.

#### 50 victimes : Micro - 9mm

-Tuez 50 ennemis avec le Micro - 9mm.

#### 30 victimes : Wes - 44

-Tuez 30 ennemis avec le Wes - 44.

#### 30 victimes : Desert - 5

-Tuez 30 ennemis avec le Desert - 5.

### **70 victimes : FAL**

-Tuez 70 ennemis avec le FAL.

### **70 victimes : M4**

-Tuez 70 ennemis avec le M4.

### **30 victimes : Moss - 12**

-Tuez 30 ennemis avec le Moss - 12.

### **70 victimes : SAS - 12**

-Tuez 70 ennemis avec le SAS - 12.

### **50 victimes : M79**

-Tuez 50 ennemis avec le M79.

### **50 victimes : GP32 - BND**

-Tuez 50 ennemis avec le GP32 - BND.

### **50 victimes : fusil de précision Dragon**

-Tuez 50 ennemis avec le fusil de précision Dragon.

### **30 victimes : RPG - 7**

-Tuez 30 ennemis avec le RPG - 7.

### **200 victimes : GAU - 19**

-Tuez 200 ennemis avec le GAU - 19.

### **30 victimes : Mk - NDI**

-Tuez 30 ennemis avec la Mk - NDI.

### **Maître du poing d'acier**

-Tuez 20 ennemis d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus avec une arme à feu.

### **Secrets des Kunas**

-Résolvez le Mystère.

### **Odessa Mining Company**

-Résolvez le Mystère.

### **Les Conquistadors**

-Résolvez le Mystère.

### **Preuve de vie**

-Résolvez le Mystère.

### **Poudre empoisonnée**

-Résolvez le Mystère.

### **La révolution**

-Résolvez le Mystère.

### **Les traces de Vincent Perez**

-Résolvez le Mystère.

### **Les Sete Cidades**

-Résolvez le Mystère.

### **Le pèlerinage du frère**

-Résolvez le Mystère.

### **La civilisation perdue**

-Résolvez le Mystère.

### **Le Cercle des cieux**

-Résolvez le Mystère.

### **L'Anneau de la Terre**

-Résolvez le Mystère.

### **Trésors : Glyphes turquoise**

-Complétez la collection de trésors.

### **Trésors : Ciselures de jade**

-Complétez la collection de trésors.

### **Trésors : La Ménagerie**

-Complétez la collection de trésors.

### **Trésors : Déités mineures**

-Complétez la collection de trésors.

### **Butin : Arcane**

-Complétez la collection de butins.

### **Butin : Pièces d'argent**

-Complétez la collection de butins.

### **Butin : Or espagnol**

-Complétez la collection de butins.

### **Butin : Cadiz**

-Complétez la collection de butins.

### **Butin : Gemmes**

-Complétez la collection de butins.

### **Expert en puzzle**

-Terminez tout les puzzles.

### **Calque**

-Faites tous les calques.

### **Paparazzi**

-Prenez toutes les photos.

### **Chaud derrière**

-Utilisez le pavé tactile arrière pour grimper à une corde ou à une chaîne.

### **Collectionneur**

-Collectez le premier trésor ou le premier mystère.

### **Terminé ! - Facile**

-Terminez le jeu en mode Facile.

### **Plumes hérissées (trophée masqué)**

-Forcez José le perroquet à dire 8 phrases différentes.

## **Argent**

### **250 tirs en pleine tête**

-Tuez 250 ennemis avec des tirs en pleine tête.

### **Grosse brute**



-Tuez 50 ennemis au corps à corps.

### Maître ninja

-Tuez furtivement 50 ennemis.

### Expert du poing d'acier

-Tuez 10 ennemis d'affilés d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus avec une arme à feu.

### Terminé ! - Normal

-Terminez le jeu en mode normal.

Or

### Terminé ! - Difficile

-Terminez le jeu en mode difficile.

### Terminé ! - Extrême

-Terminez le jeu en mode extrême.

Platine

### Platine

-Obtenez les 55 autres trophées pour gagner celui-ci.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Prologue

Dès le lancement de ce prologue, sautez de l'autre côté du ruisseau afin de récupérer les prises d'escalade qui vous permettront d'accéder progressivement à la zone principal de ce prologue. Avant de grimper sur le plateau, attendez qu'un premier soldat s'approche pour le précipiter dans le vide.

Débarquez ensuite en abattant tous les adversaires. Pensez à vous mettre à couvert régulièrement. Traversez le pont puis montez sur la gauche. Arrivé sur la première colonne, abattez les trois soldats qui apparaissent dans votre dos.

Passez ensuite sur la seconde colonne et mettez-vous à couvert afin d'abattre de nouveaux assaillants. Descendez et sautez sur la plateforme pour mettre un terme à ce prologue.

#### Chapitre 1

## Partie 1

Suivez Dante dès le début de ce chapitre. Passez un premier précipice en sautant directement sur la liane puis poursuivez jusqu'à une paroi rocheuse à escalader. Après une petite pause, une seconde séance de grimpe s'offre à vous, laquelle vous menant à une cascade.

Remontez et suivez Dante jusqu'à tomber sur un élément à gratter. Grattez à 100% la surface avec votre doigt. Revenez sur vos pas et grattez une seconde carte avant de franchir un pont en piteux état. Faites attention, certaines planches vont céder sous votre poids. Traversez le plus rapidement possible pour regagner l'autre côté. Grattez un nouvel élément puis. Revenez sur vos pas puis gratter un nouvel élément sur la colonne de droite.

Reconstituez maintenant le secret de Kuna avec les 4 éléments obtenus. Suivez une fois de plus Dante en vous méfiant du tronc d'arbre à traverser. Pour passer l'embûche, faite preuve d'équilibre en inclinant la console correctement. Continuez en passant par deux petits précipices, reprenez la grimpe en suivant Dante. Remontez pour terminer cette première partie.

## Partie 2

Retrouvez Dante pour lui remettre la pierre. Traversez la cascade et suivez votre collègue qui vous fera traverser une fois encore le cours d'eau. Poursuivez votre route pour clore de 1er chapitre.

## Chapitre 2

### Partie 1

Suivez votre compagnon jusqu'au sommet, enjambez deux troncs d'arbre couchés puis, après la séquence cinématique, continuez en suivant Dante.

Après avoir sauté au-dessus de la crevasse, suivez votre collègue puis mettez-vous derrière les caisses immédiatement après la cinématique, afin d'éviter les tirs. Abattez ensuite les deux ennemis situés en amont, en face des caisses. Partez maintenant à droite, escaladez ensuite le camion puis avancez pour aboutir à un grillage.

Utilisez ensuite le cadran pour valider les chiffres 4, 11 et 2, afin d'ouvrir le passage. Une fois à l'intérieur, nettoyez le casque espagnol sous tous ses angles afin de compléter les 100%. Vous ferez ensuite la rencontre de Marisa Chase au cours d'une cinématique. Examinez ensuite un crâne humain sous tous ces angles pour obtenir les 100%. Fin de la partie 1.

### Partie 2

Votre nouvelle amie vous remet une amulette à examiner à 100%. Grattez ensuite le symbole sur la roche avant d'essuyer des tirs adverses. Mettez-vous à couvert puis abattez un adversaire sur la tourelle en bois puis deux autres au sol. Pensez aux attaques au corps à corps si besoin. Plusieurs autres ennemis viennent ensuite vous attaquer au cours de votre avancée. Restez vigilant et pensez à vous mettre à couvert, mais déplacez-vous lorsqu'un adversaire vous envoie une grenade.

Rejoignez ensuite votre amie puis montez à la corde avant de vous préparer à un nouvel affrontement face à quelques soldats. Restez à couvert puis abattez-les à distance.

### Partie 3

Reprenez votre route sur les traces de la jeune femme jusqu'à un tronc d'arbre faisant office de pont. Au moment de traverser, de nouveaux adversaires viendront vous attaquer. Exterminez-les puis traversez en prenant garde à bien garder l'équilibre. Ramassez les munitions sur l'un des cadavres puis filez récupérer un trésor en escaladant sur votre gauche.

Continuez et descendez en rappel avec la corde. Au moment d'entamer la descente, plusieurs soldats vous attaquent. Débarrassez-vous en puis suivez la jeune femme en prenant garde à votre équilibre sur un nouveau tronc d'arbre. Plusieurs sauts vous attendent sur le chemin. Continuez à avancer pour finalement terminer ce chapitre 2.

### Chapitre 3

Suivez votre collègue puis cachez-vous derrière le tronc couché pour abattre ensuite les deux adversaires qui se situent en face de vous. Continuez votre chemin puis préparez-vous à affronter un nouvel adversaire juste avant d'attraper la liane pour passer le gouffre. Poursuivez jusqu'à un pont en mauvais état qui va céder sous votre poids. Une fois en suspens, attendez d'être au plus près de la paroi pour vous y agripper.

Continuez sur votre gauche pour escalader la montagne. Une fois au sommet, vous apercevrez votre ami ainsi que plusieurs soldats à battre à l'aide du fusil à lunette que vous trouverez au sol. Tirez tout d'abord celui qui se dirige vers votre amie. Prenez maintenant votre élan pour atteindre l'autre côté en sautant.

Continuez et coupez les bambous sur votre droite, puis une seconde fois après une petite ascension, afin de gratter un élément. Redescendez pour tomber sur une carte après un saut important. Reconstituez le puzzle avec les éléments en votre possession puis rejoignez votre collègue.

Continuez et prenez par surprise le garde en l'éjectant dans le vide. Descendez et préparez-vous à combattre de nouveaux opposants avec votre fusil à lunette.

Passez le gouffre avec la liane et poursuivez jusqu'à tomber sur d'autres soldats à battre au corps à corps. Reprenez votre chemin en vous méfiant d'une nouvelle attaque à distance juste après un petit marécage. Continuez et abattez un nouvel ennemi qui vous cèdera son fusil à pompe, avant que vous ne retrouviez finalement Dante un peu plus bas. Fin du troisième chapitre.

### Chapitre 4

Vous débutez ce chapitre dans la prison après votre arrestation. Dirigez-vous en face à droite pour gratter un élément. Revenez ensuite vers le fond de la cellule pour escalader le mur et parvenir à l'étage supérieur. Après la poutre, sautez juste en face de vous.

Après la cinématique, dirigez-vous vers la sortie en partant à droite. Découpez la toile avec la machette fraîchement trouvée. Grimpez à la liane sur votre droite, longez les murs en utilisant les tuyaux, puis sautez au-dessus du vide. Continuez jusqu'à un pont en bois qui cédera derrière vous. Suivez la route toute tracée jusqu'à une fenêtre faisant office de sortie et de fin de chapitre.

### Chapitre 5

Restez à couvert puis faufilez-vous derrière le garde pour le tuer par surprise avant de descendre. Prenez à droite en poussant la poutre obstruant le passage puis continuez à évoluer, toujours en prenant par surprise les ennemis. Un tireur essayera ensuite de vous abattre en haut à gauche. Un peu avant la toile faisant office de porte, faites la courte échelle à votre collègue puis attendez qu'elle précipite une caisse dans le vide avant de la rejoindre en grimpant sur l'objet. Continuez en suivant votre amie.

Plusieurs adversaires vous attendent en cours de route. Abattez le premier puis utilisez son fusil à pompe pour tuer ses deux compagnons. Suivez votre acolyte et faites-lui la courte échelle. Vous voilà désormais séparés par les événements (cinématique).

Continuez sans elle en empruntant une petite porte ouverte qui vous contraindra à une séance de grimpette sur une gouttière puis la façade d'une maisonnette. Une fois sur le toit, traversez par la petite planche en prêtant attention à votre équilibre. Continuez à grimper, à droite pour passer ainsi de maison en maison jusqu'à retrouver la jeune femme.

Après une brève cinématique, continuez pour trouver une truelle qu'il vous faudra dépoussiérer à 100%. Votre amie vous conduit ensuite à de nouveaux soldats. Éliminez-les au corps si possible puis abattez le restant au pistolet. Après avoir effectué cette petite besogne, rejoignez votre amie en partant tout droit puis à gauche pour escalader une nouvelle maisonnette avant de terminer ce chapitre.

## Chapitre 6

Dès le lancement du chapitre, mettez-vous à couvert derrière la rambarde. Abattez tous les soldats en conservant cette position puis cachez-vous derrière la colonne de bois en face de vous afin d'affronter une nouvelle petite armée, toujours à couvert. Avancez puis faites une nouvelle fois la courte échelle à votre binôme. Abattez ensuite un nouvel adversaire qui profitera de la scène pour se glisser derrière vous. Entrez ensuite dans la maison à gauche du cadavre du soldat pour passer sous la maison.

A la sortie, grimpez à la gouttière après avoir pris à gauche. Continuez en suivant les prises d'escalade avant d'arriver à une pancarte sur laquelle vous devrez sauter en prenant votre élan.

Une fois bien cramponné, dégainez votre pistolet pour abattre un groupe de soldats qui vous attendait. Après leur mort, passez de l'autre côté de la pancarte pour sauter sur les planches disposées en escalier en face de vous.

Grimpez pour récupérer votre collègue avant de vivre un nouvel affrontement. Prenez la mitraillette et éliminez-les rapidement. Poussez ensuite la porte située derrière vous pour lancer une séquence cinématique marquant la fin de ce chapitre.

## Chapitre 7

Sortez de la pièce et prenez en face de vous après les escaliers, histoire de prendre par surprise un garde vous faisant dos. Mettez-vous ensuite à couvert derrière la barrière métallique sur votre gauche afin d'attendre que le champ soit libre pour vous précipiter discrètement vers le garde situé tout au fond en face, en vue de le tuer sournoisement. Continuez à gauche et faites de même avec l'autre soldat. Repartez à gauche pour faire subir le même sort au troisième garde situé au fond à droite, juste après l'Amat de barils. Retrouvez enfin la sortie en compagnie de votre compagne de route.

Evoluez en suivant le chemin imposé puis passez les deux barrières avant de pénétrer dans la salle de gauche, laquelle abritant deux autres soldats à réduire au silence furtivement.

Dirigez-vous ensuite vers le monte-charge pour vous apercevoir de son dysfonctionnement. Trouvez un nouveau point d'escalade sur la gauche afin d'accéder à l'étage supérieur, l'occasion de résoudre un puzzle. Reprenez ensuite la grimpe jusqu'à apercevoir un soldat en contre-bas. Une fois ce dernier passé, sautez derrière lui pour le surprendre.

Orientez-vous vers un second militaire que vous pourrez pousser directement dans le vide avant de franchir la poutelle qui vous conduira à une nouvelle zone d'escalade déclenchant une cinématique. Poursuivez l'ascension et débarrassez-vous du garde planté-là, toujours en usant des techniques de corps à corps. Partez enfin sur la gauche pour activer l'ascenseur. Revenez de là où vous venez pour vous jeter sur la partie apparente du mécanisme du monte-charge, afin de redescendre. Arrivé en bas, saisissez les prises d'escalade et rejoignez enfin votre collègue féminine en vue de clore le chapitre.

## Chapitre 8

Sortez de la pièce engagez-vous sur le second pont qui va céder sous votre poids. Après la petite cinématique, dirigez-vous sur votre gauche afin de dépoussiérer à 100% une pioche. Grimpez ensuite sur les étagères puis atteignez le niveau supérieur pour trouver la sortie. Montez sur la gauche et mettez-vous à couvert afin de visualiser les positions de chaque garde. Tuez discrètement le premier soldat puis sortez votre mitraillette afin d'abattre le restant des adversaires.

Un mini-boss se présente ensuite. Gardez votre position et arrosez-le copieusement jusqu'à ce que mort s'en suive. Poursuivez avec votre comparse jusqu'à déclencher une nouvelle cinématique qui vous séparera une nouvelle fois de

votre moitié. Vous voici à nouveau à couvert face aux militaires locaux. Utilisez les grenades à votre disposition en les projetant abondamment sur vos ennemis. Aidez-vous aussi de votre mitraillette, mais restez à couvert. Après votre victoire, attrapez la liane derrière vous pour venir en aide à votre amie, attaquée par un groupe de soldats. Fin du chapitre 8.

## Chapitre 9

Quittez la pièce par l'escalier en oubliant pas de récupérer une mitraillette au passage. Mettez-vous à couvert puis tuez un à un les différents soldats postés en contre-bas puis dirigez-vous vers la sortie (afin de poursuivre le combat). Rapprochez-vous maintenant de l'arrière du camion, un peu plus bas. Une fois encore, plusieurs adversaires viendront tenter de vous arrêter. Tuez-les et entrez dans la pièce qui vient de se découvrir. Là encore, un soldat vous y attend, au niveau des escaliers.

Montez et abattez un second ennemi qui patiente sur le palier. Prenez de suite à gauche pour continuer à monter jusqu'à une porte close. Redescendez sur la palier puis abattez à distance le soldat qui laissera sur place un fusil Moss 12 à récupérer. Entrez dans la pièce au camion puis saisissez la chaîne afin d'atteindre une pièce, celle qui vous permettra d'ouvrir la porte restée fermée jusqu'ici.

Après la cinématique, dirigez-vous vers le coffre et entrez les 4 chiffres indiqués sans effectuer de tour complet avec la molette. Sautez ensuite sur la chaîne pour assister au départ de votre amie, entrée à l'intérieur du camion.

Abattez les soldats restés sur place et continuez d'avancer en éliminant les militaires ponctuant votre évolution, ce après avoir utilisé une échelle couleur or. Sautez dans le vide une fois sur la passerelle, afin de continuer en longeant le plafond, en vue d'atteindre l'autre côté. Méfiez-vous toujours des multiples ennemis qui se dresseront sur votre route. Sortez enfin en passant par la fenêtre, afin de terminer le chapitre.

## Chapitre 10

Ce chapitre démarre à nouveau à couvert avec plusieurs ennemis à éliminer au fusil à lunette afin de défendre votre collègue, prise pour cible. Attention cependant, aux snipers qui vous ciblent à distance.

Après avoir sauvé la jeune femme, une véritable armée débarque pour vous stopper. Évitez les nombreux tirs venant de toute part et soyez patient. Vous pourrez en effet rapidement les anéantir en tirant sur un camion chargé d'explosifs et positionné sur le pont surplombant la rivière. Suivez ensuite votre amie pour lui faire la courte échelle.

Cette dernière vous fera ensuite parvenir une échelle. Arrivé au sommet, redescendez par l'escalier et montez sur le pont afin de mettre un terme à ce chapitre.

## Chapitre 11

Dès le lancement du chapitre, prenez la fuite afin de ne pas vous faire abattre par les trois soldats derrière vous. Suivez votre amie sans jamais vous arrêter, sauf pour exécuter un soldat se dressant sur votre route. Continuez à monter en vous méfiant d'un nouvel adversaire, puis passez le pont de fortune afin de boucler ce chapitre.

## Chapitre 12

Dans ce chapitre, à la suite de votre chute dans la cascade, vous allez devoir utiliser votre PS Vita pour diriger Nathan en faisant des mouvements. Évitez simplement les différentes embûches pour terminer le chapitre.

## Chapitre 13

Après la séquence cinématique, faites apparaître les inscriptions sur le parchemin en exposant l'écran de la console à une forte source de lumière. Fin du chapitre après plusieurs cinématiques.

## Chapitre 14

Partez tout droit, passez le muret puis poursuivez toujours tout droit, escaladez la ruine puis redescendez de l'autre côté afin de faire ensuite la courte échelle à votre amie, laquelle vous fera parvenir une caisse vous permettant d'accéder à votre tour à cet endroit.

Prenez ensuite à gauche et suivez votre collègue afin d'accéder à une passerelle (attention à votre équilibre) pour redescendre par la suite dans la partie sous terrain de la ruine. Dépoussiérez maintenant la carte à puce découverte pour mettre un terme au chapitre.

## Chapitre 15

### Partie 1

Continuez jusqu'à une porte condamnée que vous devrez détruire à l'aide de votre équi-pière. Prenez à gauche puis suivez le chemin avant de faire la courte échelle à votre comparse, qui vous fera parvenir une échelle.

Arrivé dans la salle principale, prenez votre élan pour atteindre le centre avant de sauter une seconde fois dans le but d'atterrir de l'autre côté. Entrez dans la petite pièce et partez ensuite débloquent la porte afin de laisser pénétrer votre collaboratrice.

Descendez par les escaliers pour déclencher la cinématique. Montez sur la gargouille en face de vous pour ouvrir la grille et vous engouffrer dans le couloir.

Vous arrivez dans une zone prise d'assaut par de nouveaux ennemis, pensez à vous mettre à couvert dès que possible, afin de vous débarrasser de la menace, à l'aide de votre fusil à lunette notamment. Une fois les lieux nettoyés, descendez à l'étage inférieur pour mettre un terme à cette première partie.

### Partie 2

Depuis cette salle, partez vers une sorte de labyrinthe de pierre quasiment en face du portail aux têtes. Prenez la seconde à gauche, suivez le chemin et prenez ensuite la première à gauche pour trouver la statue et un élément.

En reprenant la salle principale comme point de repère, partez tout droit dans le labyrinthe, suivez le chemin puis continuez à droite -et non à gauche- pour aboutir dans une salle avec des escaliers en pierre. Prenez-les puis sautez en face pour vous accrocher sur la corniche et poursuivre jusqu'à une statue de Dragon révélant un nouvel élément à dépoussiérer.

Redescendez dans la pièce où se trouve votre amie et dirigez-vous vers la porte flanquée de sept visages. Prenez le passage à sa gauche pour accéder au niveau supérieur puis partez immédiatement à gauche, longez le couloir et prenez la première à droite pour remonter par le puits.

Arrivé au sommet, prenez de suite à gauche pour découvrir un nouvel élément au pied d'une statue.

En sortant, poursuivez tout droit, sautez sur le rebord en face et grimpez de l'autre côté afin d'accéder assez vite au dernier élément à gratter. Revenez maintenant sur vos pas puis descendez complètement afin de résoudre le puzzle de la porte en reportant les symboles correspondant à chaque tête, après le succès de la quête des 7 éléments à gratter. Entrez, descendez et casser le mur de pierre obstruant la porte pour finir le chapitre.

## Chapitre 16

Avancez tout droit puis accédez à la salle des statues.

Après la cinématique, prenez les escaliers à gauche pour retrouver votre amie un peu plus haut. Un nouveau puzzle vous attend. Placez les statuette sur les cases en prenant bien soin de ne jamais placer une statue sur la même ligne qu'une autre. Chaque statuette doit être placée sur une case touchant deux autres cases de symbole équivalent à la statue. Lorsque les 100% sont atteints, redescendez vous placer devant les statues pour lancer la cinématique, puis remontez afin d'atteindre la porte désormais ouverte.

Descendez par la corde puis partez deux fois à gauche en descendant par les escaliers pour lancer une nouvelle cinématique. Sortez en empruntant les escaliers afin d'atteindre un peu plus loin une nouvelle pièce.

Avancez droit devant vous puis ouvrez le cercueil de pierre pour découvrir une épée qu'il vous faudra dépoussiérer afin d'en visualiser tous les symboles. Suivez ensuite la jeune femme en revenant sur vos pas afin de déclencher une cinématique qui sera suivie par une période de combat. Abattez les premiers soldats puis avancez lentement afin d'obtenir la sulfateuse qui devrait vous faciliter la tâche face aux derniers ennemis. Sortez à gauche. Fin du chapitre.

## Chapitre 17

Vous faites désormais équipe avec ce traître de Dante par la force des choses. Suivez-le jusqu'à la sortie, gardée par plusieurs soldats à abattre comme il se doit. Poursuivez votre route en montant progressivement, tout en mettant vos adversaires hors d'état de nuire. Arrivé à l'étage, continuez à évoluer en tirant les soldats. Passez à gauche pour déclencher la cinématique.

Vous commencez cette phase directement placé sur une poutre. Avancez sur la droite et abattez les ennemis en contre bas. Continuez à évoluer ainsi jusqu'à la plateforme à l'autre bout de la salle. Prenez ensuite position dans la tourelle à mitrailleuse afin de couvrir Dante, qui tente de vous rejoindre.

Une fois réunis, dirigez-vous vers la porte condamnée pour l'ouvrir puis orientez-vous vers un balcon en pierre à partir duquel vous pourrez envoyer de nombreuses grenades aux multiples soldats placés en contre-bas.

Descendez légèrement pour affronter d'autres adversaires particulièrement virulents. Descendez pour atteindre un muret qui vous protégera d'un nouvel assaut adverse. Continuez à gagner du terrain progressivement puis poursuivez en suivant Dante qui vous mènera jusqu'à une tourelle mitrailleuse constamment pointée vers vous.

Traversez la zone en passant par le haut via les colonnes. Attendez que la mitrailleuse recharge avant de sauter d'une colonne à une autre. Arrivé de l'autre côté de la pièce, tuez le soldat qui vous attend au pied de la colonne puis prenez l'escalier et sautez plus bas afin de terminer le chapitre.

## Chapitre 18

Descendez à l'étage inférieur en passant par le trou dans le plancher. Mettez-vous ensuite à couvert afin d'affronter des soldats dans le couloir. Suivez Dante au pas de course afin d'échapper aux explosions. Une fois en sûreté, reprenez votre route en suivant votre collègue, tout en répliquant aux tirs adverses ponctuant votre avancée vers la surface. Fin du chapitre.

## Chapitre 19

Abattez les différents soldats afin de commencer votre ascension. Arrivé au sommet, une nouvelle salve d'ennemis vous tire dessus. Faites particulièrement attention aux boules de feu. Marquez régulièrement un temps d'arrêt afin d'abattre les ennemis progressivement. Pendant la descente, méfiez-vous d'un mini-boss qu'il vous faudra éliminer depuis votre perchoir.

Descendez enfin et continuez de progresser en vous mettant à couvert afin de préparer correctement les périodes de combats. Pensez aussi à récupérer le lance grenade, particulièrement efficace. Poursuivez avec Dante jusqu'au camion en feu après avoir passé un pont de fortune. Fin de ce chapitre.

## Chapitre 20

Ce chapitre débute avec un puzzle à reconstituer. Une fois l'exercice bouclé, admirez la cinématique qui clôt ce très court chapitre.

## Chapitre 21



Vous débutez le chapitre dans une barque avec un nouveau compagnon. Suivez les mouvements indiqués pour évoluer dans ce cours d'eau.

Reprenez votre route jusqu'aux rapides (accélérez vivement pour éviter les rochers) qui vous mèneront à une cascade. Ramez en sens inverse sans relâche afin de ne pas vous laisser aspirer par la chute d'eau.

Après une brève cinématique, continuez en passant sous une arche et préparez-vous à subir les attaques de multiples soldats placés sur les berges. Utilisez votre lance grenade afin de vous sortir de cette situation périlleuse. Vous débarquez ensuite sur la terre ferme.

Suivez votre collègue et continuez l'ascension, puis passez sur la planche pour achever le chapitre.

## Chapitre 22

A couvert derrière le muret, vous voici face à plusieurs adversaires. Tuez discrètement le premier soldat en attendant qu'il vienne vers vous puis attaquez son binôme par surprise à gauche vers la colonne. Procédez de même avec les autres gardes, toujours en faisant preuve de discrétion. Plusieurs adversaires situés en hauteur vous attaqueront ensuite, pensez à récupérer des armes efficaces avant de les abattre.

Partez ensuite sur votre droite jusqu'à tomber sur une liane qui vous permettra de grimper pour retrouver votre collègue. Suivez-le jusqu'à la prochaine séquence cinématique, avant de vous retrouver à couvert face à une mitrailleuse.

Evoluez sans vous faire toucher grâce aux différents éléments du décor qui vous protégeront. Prenez ensuite à l'extrême gauche afin de trouver la liane qui vous permettra d'accéder très progressivement au militaire contrôlant la mitrailleuse, ce en effectuant de multiples sauts de colonne en colonne.

Prenez ensuite les commandes de la mitrailleuse afin d'exterminer la groupe de soldats fraîchement arrivé. Pensez surtout à couvrir votre ami qui tente de vous rejoindre. Juste après la petite séquence, partez tout droit pour faire la courte échelle à votre collègue.

Reprenez votre route en suivant Dante, pour terminer le chapitre un peu plus loin, après diverses périodes d'escalade sans grandes difficultés.

## Chapitre 23

Après avoir constaté que vous êtes séparé de votre collègue, vous voici aux prises avec de nouveaux ennemis. Faites usage du petit muret pour vous mettre à couvert et viser ces derniers au moment opportun. Continuez à progresser, toujours en prenant garde aux multiples ennemis avant de vous adonner à une petite séance d'escalade.

Redescendez et dirigez-vous vers la liane pour gagner en altitude et atteindre un poste de tir vous permettant par ailleurs de récupérer un fusil de sniper qui vous sera utile pour abattre le soldat juste en face, avant de poursuivre l'ascension. Vous arrivez ensuite à une mitrailleuse automatique que vous devrez utiliser afin de tuer les multiples soldats pour protéger votre compagnon d'infortune.

Partez maintenant sur la droite pour faire face à de nouveaux militaires à abattre. Montez ensuite avec la corde puis utilisez une seconde liane pour atteindre l'autre côté en passant le précipice. Utilisez enfin une troisième corde en partant sur votre droite, avant d'assister à une petite cinématique.

Vous voici à nouveau à couvert derrière un muret avec plusieurs soldats à éliminer. Pensez à utiliser votre fusil à lunette et exterminatez-les. N'hésitez pas à changer de point de couverture afin de ne pas vous exposer aux grenades lancées par les assaillants.

Après votre victoire, partez sur la droite en traversant le pont, remontez puis partez juste en face pour couper un cordage avec votre épée, afin de faire apparaître un pont de fortune pour votre ami, un peu plus haut.



Cette action va toutefois entraîner un assaut adverse qu'il faudra repousser avant de retraverser le pont pour partir à droite en éliminant trois nouveaux soldats. Redescendez puis partez en face en sautant au-dessus du gouffre, avant d'entreprendre une descente ponctuée par plusieurs attaques de snipers.

Continuez puis remontez, toujours en escaladant, pour atteindre une colonne qui vous permettra d'abattre l'homme se servant de la mitrailleuse. Continuez ensuite pour rejoindre votre compagnon après quelques cascades dont un saut au-dessus du précipice (tenez-vous prêt à effectuer le mouvement demandé sur l'écran tactile).

Partez en gauche pour reprendre l'ascension puis, une fois au sommet, continuez tout droit vers les escaliers avant d'achever enfin ce chapitre.

## Chapitre 24

Avancez en suivant le chemin tout tracé, ce jusqu'à une zone infestée de soldats. Mettez-vous de suite à couvert derrière le mur de pierre pour vous préparer à "arroser" l'ennemi à l'aide des grenades disponibles sur place. Avancez ensuite pas à pas en vous mettant régulièrement à l'abri avant de viser.

Rendez-vous maintenant vers les cascades, au pied du temple, afin de faire la courte échelle à Victor. Arrivé à l'étage, partez de suite à gauche puis récupérez une liane sur la droite dans le but de poursuivre l'ascension. Prenez maintenant à droite et continuez à escalader, pour arriver progressivement à la fin du chapitre, se en suivant le chemin la route logique.

## Chapitre 25

Dès le début du chapitre, poursuivez l'ascension pour arriver sur un plateau gardé par plusieurs soldats. Débarrassez-vous en avec calme et discrétion puis partez faire la courte échelle à votre acolyte. Abattez les ennemis qui vous attendent au-dessus puis poursuivez en suivant votre ami et en restant sur vos gardes faces aux multiples adversaires se dressant sur votre route.

Après la séquence cinématique, abattez les deux soldats, récupérez l'élément sur le muret et partez droit devant vous pour amorcer la descente en suivant votre collègue. Anéantissez les ennemis sur votre route puis descendez à l'aide des lianes, en prenant garde aux différentes attaques de soldats. Fin du chapitre.

## Chapitre 26

### Partie 1

Ce chapitre démarre par un nouvel affrontement face à une pléiade d'adversaires. Utilisez la technique de couverture pour abattre petit à petit tous les ennemis. Pensez également à utiliser les grenades et le lance grenade que vous trouverez après avoir abattu l'un des soldats. Partez ensuite rejoindre votre compagnon.

Sautez juste en face de vous pour atteindre l'autre côté en vous préparant à suivre le mouvement demandé sur l'écran tactile afin de ne pas chuter dans le précipice. Partez maintenant sur votre droite en escaladant pour redescendre vers votre collègue qui s'est brisé la jambe en tentant de vous rejoindre. Sur votre route, faites attention aux chutes et préparez-vous à faire usage de l'écran tactile pour vous sortir d'une mauvaise passe.

Après la cinématique, mettez-vous à couvert afin d'engager le combat avec plusieurs ennemis arrivant derrière vous. Avancez lentement histoire de les exterminer jusqu'au dernier et récupérez deux nouveaux éléments sur votre droite, légèrement en hauteur au niveau des colonnes après les escaliers. Regroupez les quatre morceaux de ce mini-puzzle puis continuez à progresser jusqu'à tomber sur un puzzle à résoudre. Fin de cette première partie.

### Partie 2

Partez de suite à droite pour prendre par surprise un premier garde, avant d'affronter ses trois camarades de la même

manière, donc discrètement. Partez ensuite à droite de l'hélicoptère.

Montez les escaliers jusqu'au sommet pour accéder à un passage qui vous conduira à de nouveaux ennemis. Allez maintenant récupérer la sortie marquant la fin de ce chapitre.

## Chapitre 27

Partez de suite tout droit pour grimper sur la petite terrasse par les escaliers, ce afin de récolter un élément caché sur le pilier. Quittez maintenant cette zone en utilisant les prises d'escalade sur votre droite après le ruisseau. Durant votre progression, préparez-vous à utiliser l'écran tactile à plusieurs reprises pour éviter la chute mortelle.

Arrivé au sommet, préparez-vous à prendre part à une fusillade. Traversez ensuite le pont et prenez à votre gauche pour apercevoir des prises d'escalade. Grimpez ensuite à ce même mur et abattez au passage trois adversaires placés un peu plus bas, puis quelques autres qui vous attendent de l'autre côté.

Descendez puis agrippez-vous à la plateforme pour lancer une rapide cinématique, suivie de l'attaque en règle d'un homme muni d'un lance-roquette. Mettez-vous à couvert et mettez-le hors d'état de nuire. Après sa mort, montez d'un étage pour combattre cette-fois à distance un mini-boss équipé d'une mitrailleuse automatique. Restez bien à couvert et attendez qu'il recharge pour le surprendre à l'aide du fusil de sniper fraîchement obtenu. Tuez plusieurs autres soldats dans la foulée et récupérez les grenades avant de rejoindre l'autre côté en vous servant de la liane.

Cette action aura pour conséquence d'attirer de nouveaux adversaires. Abattez-les tel un sniper et éliminez le dernier ennemi qui vous attaquera depuis une plateforme située en hauteur de votre côté. Attrapez la liane pour achever ce chapitre.

## Chapitre 28

Dès le lancement du chapitre, descendez par la galerie sous terrain pour retrouver une vieille connaissance. Récupérez ensuite le fusil de sniper afin d'exécuter les différents adversaires puis sautez juste en face dans le but de descendre progressivement. Sauter sur la paroi d'en face puis faites attention à ne pas chuter en remontant jusqu'à un plateau duquel vous sera visé par plusieurs snipers. Descendez pour vous retrouver dans une situation identique, face à plusieurs snipers à abattre.

Poursuivez l'ascension pour aboutir à un escalier en bois. Cette-fois encore, prenez garde aux différents tireurs à votre recherche. Continuez en attrapant la liane qui vous mènera à un plancher en bois très fragile. Préparez-vous à suivre les mouvements demandés à l'écran afin de ne pas chuter. Faites ensuite tomber le pont levé en prenant garde à l'atterrissage.

Reprenez votre chemin par la gauche en exécutant les ennemis puis redescendez progressivement, toujours en faisant attention aux chutes potentielles. Atteignez une autre partie de l'escalier en bois et sortez votre fusil de sniper afin d'abattre les nombreux adversaires essayant de vous assassiner.

Courrez abaisser ensuite le second pont levé, avec une nouvelle salve de soldats à combattre au passage. Evoluez en passant par le tunnel et débarrassez-vous de quatre nouveaux combattants avant d'arriver au terme de ce chapitre.

## Chapitre 29

Avancez et suivez le chemin tout tracé jusqu'aux deux petits piliers pour longer ensuite le précipice. Continuez, abattez un soldat et apprêtez-vous à combattre un redoutable adversaire muni d'une mitrailleuse automatique. Après l'avoir tué, récupérez son arme et continuez à progresser en abattant les ennemis en route, ce jusqu'à la salle des totems.

Récupérez une arme classique et sautez sur les premiers totems pour parvenir petit à petit à un nouvel escalier en bois sur lequel vous attendent des rebels. Après leur mort, continuez à évoluer en gardant à l'esprit que d'autres soldats se dresseront sur votre route régulièrement. Pensez donc à vous mettre à couvert à chaque fois que cela sera possible.

Atteignez le pont levé qui s'abaissera tout seul après que vous ayez réduit à néant les adversaires se trouvant juste en face, ce à l'aide des grenades présentes sur place. Une fois le pont abaissé, repoussez un nouvel assaut avant de

continuer pour visionner une petite séquence mettant votre collègue féminine en scène.

Abattez ensuite tous les ennemis et continuez à progresser, toujours en vous tenant prêt à dégainer votre fusil à lunette. Rejoignez enfin votre amie afin de résoudre un puzzle qui vous demandera simplement de reconstituer les bons visages en faisant coulisser les trois éléments circulaires (voir photo). Fin du chapitre.

## Chapitre 30

Descendez puis sautez vers la colonne afin d'utiliser les prises d'escalade pour poursuivre votre route sur la gauche, tout en progression, jusqu'à une petite séquence cinématique. Dirigez-vous ensuite vers le grand escalier pour vous retrouver devant à canoë que vous devrez mettre à l'eau avec l'aide de votre collègue.

Suivez les mouvements indiqués à l'écran pour faire progresser l'embarcation dans le lac. Continuez à ramer ainsi durant un long moment, jusqu'à ce que vous retrouviez la terre ferme pour tenter de résoudre un nouveau casse-tête. Il suffit de remettre les cases dans le bon ordre afin de reproduire l'exemple, rien de compliqué. La porte s'ouvre, fin du chapitre.

## Chapitre 31

### Partie 1

Suivez le chemin tout tracé et prenez ensuite les escaliers en bois. Continuez votre route en grimpant sur un petit mur de pierre qui vous mènera à des escaliers éclairés par des torches.

Dirigez-vous maintenant vers votre collègue puis orientez-vous vers la momie installée sur le trône pour mettre un terme à cette première partie.

### Partie 2

Après avoir ôté la dague du corps momifié, nettoyez cette dernière. Affrontez maintenant Dante en suivant les mouvements indiqués à l'écran pour finalement le mettre à terre. Suivez ensuite votre amie puis attrapez la liane afin de boucler le chapitre.

## Chapitre 32

Dès le début de ce chapitre, filez escalader la petite colonne en face de vous afin de combattre plusieurs soldats. Optez pour une approche discrète pour plus d'efficacité. Abattez également les snipers puis sautez sur la corde pour passer atteindre le sommet. Pendant votre progression, abattez les quelques ennemis qui vous ciblent.

Après avoir sauté sur la terre ferme, affrontez maintenant un homme muni d'une mitrailleuse automatique. Préférez le fusil à lunette afin de l'anéantir à distance.

Prenez ensuite votre élan pour atteindre une nouvelle liane placée légèrement à droite d'un petit pilier. Arrivé au sommet, cachez-vous de suite derrière le muret afin de ne pas succomber sous le feu adverse. Débarrassez-vous des deux compères puis poursuivez sur la droite en utilisant l'escalier.

Faites attention à votre équilibre en franchissant la planche puis protégez-vous immédiatement après la traversée afin d'éviter les multiples tirs de snipers. Nettoyez la zone progressivement, notamment après avoir effectué un saut sur la plateforme voisine.

Revenez sur vos pas pour attraper une liane et sauter quelques mètres plus haut après avoir exterminé 4 individus à l'aide de votre pistolet lance grenade, ce afin de protéger l'ascension à venir de votre collègue. Avancez ensuite légèrement puis canardez les ennemis vous faisant face, toujours à l'aide du pistolet à grenades pour plus d'efficacité.

Grimpez ensuite à la liane placée au niveau du visage taillé dans la pierre après quelques marches pour aboutir à un nouveau pallier sur lequel vous trouverez un lance-roquette. Servez-vous en afin d'anéantir les ennemis postés de l'autre côté. A cours de munitions, optez ensuite pour le pistolet lance-grenade.

Récupérez ensuite la liane afin d'atteindre l'autre côté pour prendre part à un nouvel échange de tirs. Utilisez cette-fois la mitrailleuse automatique tout en progressant dans le couloir. Sautez ensuite sur la liane après avoir déposé la mitrailleuse. Une fois à terre, sortez votre fusil à lunette pour exécuter plusieurs soldats puis faites de même après vous être mis à couvert dans le prolongement des escaliers, le but étant d'abattre cette-fois les snipers vous visant depuis l'autre côté. Tournez-vous enfin et faites quelques mètres afin d'arriver au terme de ce chapitre.

## Chapitre 33

Suivez votre Marisa sans perdre de temps afin de ne pas vous faire écraser par la colonne qui est piégée et abattez les tireurs situez un peu plus haut avant de grimper à la liane. Un nouvel adversaire se présente alors, débarrassez-vous en au corps à corps puis poursuivez.

Quelques mètres plus loin, mettez-vous à couvert pour tuer les ennemis juste en face puis prenez votre élan pour atteindre l'autre côté en utilisant l'écran tactile pour ne pas chuter. Continuez puis sautez vers le pont partiellement détruit pour atteindre ensuite des escaliers qui vous mèneront à un second pont. Passez de l'autre côté puis évoluez jusqu'à une colonne couchée qui vous permettra de franchir le gouffre.

Après quelques mètres, un nouvel adversaire vous attend. Abattez-le à distance puis escaladez sur votre droite. Prenez garde aux colonnes qui s'écroulent avant votre passage puis sautez ensuite sur la gauche en direction des stalactites. Préparez-vous à utiliser l'écran tactile pour ne pas lâcher prise.

Sautez enfin de l'autre côté, toujours en faisant usage de l'écran tactile afin d'éviter la chute. Montez sur la gauche, et avancez tout droit jusqu'à ce que le chemin vous contraigne à tourner, toujours à gauche. Avancez puis abattez à distance les quelques ennemis après vous être mis à couvert.

Traversez maintenant sans vous arrêter à l'aide de la planche puis campez derrière un mur afin d'affronter une nouvelle salve d'ennemis. Méfiez-vous notamment du tireur à la mitrailleuse automatique. Pensez à utiliser vos grenades s'il vous en reste encore.

Reprenez l'ascension, prenez les escaliers à droite, passez par l'ouverture de porte pour constater ensuite l'écroulement d'un pont. Passez en utilisant les poutrelles restantes et mettez-vous de suite à couvert une fois de l'autre côté, afin d'abattre les militaires derrière vous, ces derniers ayant pour objectif de stopper votre compagne en train de vous rejoindre.

Evoluez ensuite jusqu'à un muret et faites la courte échelle à Chase afin de passer cette embûche. Escaladez maintenant l'énorme colonne puis sautez en face sur la masse pierreuse éclairée dans l'optique d'atteindre une liane qui vous donnera accès à l'étage supérieur. Fin du chapitre.

## Chapitre 34

Ce dernier chapitre vous met aux prises avec un tireur positionné plus haut. Avancez puis partez de suite à gauche. Sautez sur la statue géante qui vient de s'effondrer puis sautez sur une seconde statue avant de progressivement aboutir à un pont en bois jusqu'à la séquence cinématique.

Battez-vous maintenant directement avec le boss en effectuant les bons mouvements via l'écran tactile. Après une chute, vous voilà suspendu au pont. Evitez les coups d'épée de votre adversaire, toujours à l'aide de l'écran tactile puis remontez pour poursuivre l'affrontement.

Après la chute du boss, sautez sur la liane pour traverser puis avancez pour retrouver votre amie, prise au piège par colonne. Dégagez-là en soulevant le bloc de pierre à l'aide de l'écran tactile.

Vous pouvez maintenant admirer la fin d'Uncharted Golden Abyss.

## Trésors et Mystères

### Chapitre 1 : 2 trésors + 8 mystères

Mystère : Au début du niveau, retournez vers la Jeep et placez-vous à côté de la portière de gauche pour utiliser votre appareil photo et récupérer le premier trophée

Mystère : Arrivé au bord du gouffre, visez le centre de la cascade, au niveau de la séparation rocheuse, toujours avec votre appareil, dans le but de récupérer le second trophée.

Mystère : Descendez ensuite et partez sur votre gauche pour débusquer le premier trésor.

Mystère : Partez ensuite sur votre gauche avant le pont pour trouver un second trésor.

Mystère : Partez immédiatement sur la gauche pour descendre le long de la paroi, ce en vue de gagner un nouveau trésor

Mystère : Réunissez les quatre éléments du pont pour valider ce mystère

Trésor : Pendant l'ascension avec Dante, récupérez un nouveau trésor sur votre droite, de l'autre côté de la petite chute d'eau

Mystère : Arrivé au sommet, partez de suite à gauche et escaladez les deux plateaux rocheux. Sortez ensuite votre appareil photo, puis zoomez en direction des deux cascades, juste en dessous de Dante en train d'escalader, ce afin d'obtenir un nouveau trophée.

Mystère : Profitez-en pour trouver un nouveau trésor devant le tronc d'arbre déraciné. Redescendez et rejoignez votre ami pour attaquer la paroi.

Trésor : Arrivé à son niveau, laissez-vous tomber sur la petite plateforme puis montez en longeant la cascade, pour récupérer une pierre turquoise.

### Chapitre 2 : 4 trésors + 12 mystères

Mystère : Lors de la première l'ascension, sautez sur votre gauche afin de récupérer un trésor

Mystère : Enjambez deux troncs d'arbre couchés puis arrêtez-vous quelques mètres après le dernier pour vous retourner et sortir votre appareil photo. Zoomez sur la représentation d'un visage Kuna pour obtenir le trophée.

Trésor : après la séquence cinématique, retournez-vous pour passer à gauche. Longez la paroi, passez au-dessus de la rivière et débroussailliez les herbes en suivant la manipulation indiquée sur l'écran. Reprenez l'ascension pour débusquer un trésor (pierre turquoise).

Mystère (1/4) : Sauter juste en face puis laissez-vous glisser pour récupérer un élément

Mystère (2/4) : Avant de retrouver Dante, dirigez-vous à droite vers un Amat de bambous que vous devrez couper en suivant l'indication à l'écran. Grimpez ensuite à la liane et récupérez un nouvel élément sur la colonne de pierre.

Mystère : Partez maintenant à droite, et prenez le camion de chantier en photo depuis la plateforme pour gagner un trophée.

Mystère : Escaladez ensuite le camion puis, arrivé au sommet, tournez-vous et zoomez avec votre appareil en direction des caisses de droite, légèrement à gauche pour découvrir un second trophée.

Trésor : Descendez et partez à droite pour couper un nouveau bosquet de bambous, suivez le couloir, grimpez à droite et attrapez un trésor (turquoise).

Mystère : Dépoussiérez le casque après l'ouverture de la grille et la cinématique

Mystère : Dépoussiérez le crâne après la cinématique

Mystère : Observez ensuite le symbole

Mystère : Gratter l'écran tactile pour faire apparaître le dessin

Trésor : Après un long affrontement avec plusieurs gardes, grimpez ensuite sur la plateforme hébergeant un arbre gigantesque, puis franchissez la passerelle en bois afin d'accéder à un trophée (turquoise).

Mystère : Revenez sur vos pas, prenez à gauche et sortez votre appareil photo un peu avant le milieu du pont puis zoomez sur votre gauche, légèrement en hauteur dans l'optique de gagner un autre trophée

Mystère (3/4) : Après le pont, sur un plateau, se trouve un nouvel élément

Mystère : Tournez-vous, rapprochez-vous de la grille et photographiez la pancarte jaune pour obtenir ce trophée

Trésor : Après un nouvel échange de balles, grimpez sur la gauche afin de débusquer ce trésor

Mystère (4/4) : Découpez les bambous sur la droite puis montez afin de gagner un élément

Mystère : Revenez sur vos pas puis prenez en photo le mur d'escalade que vous venez de descendre avec la liane, en zoomant pile au milieu pour obtenir un trophée

### Chapitre 3 : 3 trésors + 4 mystères

Trésor : Sauter sur l'ennemi en contre bas et récupérez un trésor

Trésor : Partez de suite après l'effondrement du pont, à droite pour attraper un trésor

Trésor : Après le sniper, continuez et descendez de suite en partant sur la droite pour récolter un trésor, puis remontez

Mystère : Poursuivez jusqu'aux bambous, abattez-les et trouvez un élément

Mystère : Sur la plateforme, récupérez un document

Mystère : Après un échange de balles, grimpez sur votre droite afin de trouver un nouveau trésor

Mystère : Evoluez ensuite jusqu'aux barils et sortez votre appareil photo pour gagner un trophée

### Chapitre 4 : 1 trésor + 4 mystères

Mystère : Dès le début du chapitre, partez sur la droite pour récupérer un élément

Mystère : Après le passage de la poutre, prenez de l'élan pour accéder à la plateforme sur votre gauche. Prenez la sortie puis descendez. Un nouveau trésor se trouve dans cette pièce

Mystère : Placez-vous à droite du trône et prenez une photo pour gagner le trophée

Trésor : Mettez le rideau en pièce et partez en face pour gagner ce trésor

Mystère : Laissez-vous tomber du tuyau pour descendre récupérer un trésor

### Chapitre 5 : 2 trésors + 5 mystères

Mystère : Déchiquetez la toile et sortez à gauche, puis prenez le trésor

Mystère : Partez vers la petite cabane pour prendre une photo et gagner un trophée, ce en capturant un cliché de la cocotte

Trésor : Après la scène de la camionnette, grimpez sur le toit et descendez ensuite pour trouver un trésor à droite

Mystère : Nettoyez la truie

Mystère : Après un échange de tir, partez sur la gauche vers le grillage pour gagner un élément

Mystère : En repartant, prenez légèrement sur votre gauche en direction d'une maison pour débusquer un trésor à côté d'une poubelle, sur une terrasse

Trésor : Montez à droite pour emprunter un chemin montant avec un nouveau trésor se cache en face de vous au sol

### Chapitre 6 : 2 trésors + 4 mystères

Trésor : Après un premier affrontement, sur votre droite, sous la maison, se situe un autre trésor

Mystère : Montez à l'étage supérieur après avoir fait la courte échelle à Marisa, en suivant les points d'escalade, ce afin de récupérer un trésor

Trésor : Redescendez en vous laissant tomber au sol puis repassez sous la maison, avant de prendre de suite à droite au niveau des marches. Grimpez ensuite à la poutre localisée par un drap jaune et récupérez le trésor à droite

Mystère : Suivez le chemin montant sur votre droite et prenez la première à gauche en passant par plusieurs balcons qui vous mèneront à une toile à déchiqueter. Une fois dans la pièce, prenez le sceau en photo afin de gagner un trophée

Mystère : Après le passage de la pancarte, montez vers la maison et prenez à droite par la façade pour arriver à un trésor

Mystère : Après l'affrontement, prenez en photo le canon sur un rocher situé à droite derrière vous pour récolter un trophée

### Chapitre 7 : 2 trésors + 7 mystères

Trésor : Après vous être débarrassé des ennemis, revenez sur les lieux de votre premier crime du chapitre, montez sur une petite caisse, puis accrochez-vous à la poutre, d'où vous apercevrez un trésor

Mystère : Descendez en revenant sur vos pas et récupérez la canalisation située sur une poutre afin de grimper jusqu'à



un autre trésor

Mystère : Allez ensuite au fond de la petite pièce et ciblez un baril avec votre appareil photo afin de récupérer le trophée

Mystère : Sortez puis laissez-vous tomber dans le vide pour retourner à l'étage inférieur et prenez à gauche afin d'aboutir à une petite remise à foin. Un autre trésor se cache derrière les bottes de foin.

Mystère : Ressortez et dirigez-vous vers les six premiers barils bleus pour attraper un trésor au niveau d'un sceau posé à terre.

Mystère : Revenez vers votre amie mais continuez tout droit, cette-fois afin de gagner un trophée. Pour se faire, prenez un cliché de la carte placardée au mur

Trésor : Après la porte, entrez pour récupérer un trésor qui se situe à votre gauche

Mystère : Avant de rejoindre la jeune femme, prenez la première gauche pour entrer dans une pièce vous menant à un autre trophée. Prenez en photo la pancarte avec les inscriptions rouges pour obtenir ce dernier

Mystère : Après avoir battu les deux soldats, montez par le tuyau pour atteindre une affiche à reconstituer

## Chapitre 8 : 2 trésors + 5 mystères

Mystère : Sur le premier pont, sautez sur votre droite pour attraper la liane puis descendez afin de trouver un trésor

Mystère : Récupérez la pioche et nettoyez-la

Trésor : Après la petite séquence cinématique, déchirez la toile située sur la droite pour découvrir le trésor

Mystère : Après l'escalier et avant d'affronter les gardes, récupérez un trésor à gauche dans le tonneau

Mystère : Après le combat, partez à gauche non loin du véhicule, puis retournez-vous afin de prendre un cliché de l'affichette en haut à droite du feuillu, dans le but de récolter un trophée

Trésor : Partez ensuite au fond, à gauche de votre amie et attrapez le trésor situé dans le renforcement du mur à droite

Mystère : Avant de prendre la corde pour rejoindre votre collègue, partez sur la droite en direction d'un trésor caché derrière une palette

## Chapitre 9 : 2 trésors + 5 mystères

Trésor : Dès le début du chapitre, partez récupérer le trésor situé sur une table dans la pièce

Mystère : Après un premier combat face aux soldats, trouvez le trésor au fond de la pièce dans une armoire

Trésor : Avant de monter à l'étage, prenez à droite afin de récupérer un trésor

Mystère : Une fois sur le palier, entrez dans la pièce en face et prenez le bureau et les posters en photo pour gagner un trophée

Mystère : Prenez en photo la cargaison du camion pour obtenir un trophée

Mystère : Après être entré dans le bureau, récupérez un trésor à droite de la pièce

Mystère : Grimpez à l'étage pour photographier la carte afin de gagner un trophée

## Chapitre 10 : 2 trésors + 2 mystères

Trésor : Une fois au sommet de la plateforme, partez à droite pour débusquer un trésor

Mystère : Approchez-vous ensuite des escaliers afin de prendre en photo la maison, action qui vous permettra de gagner un trophée

Trésor : Après être redescendu, trouvez un nouveau trésor à droite dans les fourrages, avant de rejoindre votre amie.

Mystère : Avancez ensuite sur la gauche de cette dernière pour gagner un autre trophée en prenant une photo du Tank de l'autre côté de la rivière

## Chapitre 11 : 2 trésors + 2 mystères

Mystère : Dès le début du chapitre, récupérez un trésor sur votre droite au niveau de la cabane

Trésor : En poursuivant votre route, montez sur une plateforme pour débusquer ce trésor

Mystère : Un peu plus loin, empruntez le chemin de gauche pour débusquer un trésor

Trésor : Quelques mètres plus loin en remontant, récupérez le trésor sur une plateforme

## Chapitre 12 : 3 trésors + 1 mystère

Vous trouverez dans ce chapitre, 4 trésors (dont 1 mystère). La seule difficulté étant de les attraper au passage en faisant preuve de bons réflexes

### Chapitre 13 : 0 trésor + 10 mystères

Mystère : Dans ce chapitre, 10 mystères sont à récupérer, une nouvelle fois en faisant preuve de bons réflexes. Dès qu'un point brillant fait son apparition, touchez-le via l'écran tactile et ainsi de suite jusqu'à récolter les 9 premiers mystères. Le dernier mystère vous sera offert durant la cinématique.

### Chapitre 14 : 1 trésor + 3 mystères

Mystère : Partez de suite à gauche pour sauter par l'encadrement de fenêtre afin de grimper ensuite à la ruine. Tout en haut, après être repassé de l'autre côté, vous trouverez un élément à gratter

Mystère : Revenez ensuite sur vos pas puis partez tout droit plus légèrement à gauche en franchissant plusieurs issues afin de débusquer un puzzle à résoudre

Mystère : Dirigez-vous maintenant vers le grillage afin d'escalader la colonne de pierre. Sortez votre appareil photo et prenez un cliché de la voiture afin d'obtenir un trophée

Trésor : Un peu plus loin, en face, coupez les bambous puis effectuez une séance d'escalade afin d'attraper un trésor

### Chapitre 15 : 3 trésors + 6 mystères

Mystère : Trouvez le premier mystère pendant la cinématique

Mystère : Non loin de la porte condamnée, partez légèrement à droite afin de récupérer un trophée à l'aide de votre appareil photo, ce en prenant un cliché de la statue

Mystère : Après avoir détruit la porte, partez de suite à droite puis descendez afin de trouver un trophée en prenant en photo l'objet en bois placé au sol

Mystère : Une fois au sommet de la plateforme, sautez en face puis escaladez la paroi pour prendre un cliché d'une pelle, ce afin de gagner un nouveau trophée

Trésor : Après la cinématique, continuez en face pour escalader et accéder à un trésor

Trésor : Un autre trésor se trouve dans le passage étroit entre les roches

Mystère : Après être passé par un mur en piteux état, grimpez à un mur pour récupérer le trésor

Trésor : Un peu plus loin, grimpez une nouvelle fois au mur pour débusquer ce trésor

Mystère : Les quatre éléments (statues d'animaux mythiques, voire solution complète) permettront pour reconstituer le mini-puzzle et gagner ce mystère

### Chapitre 16 : 2 trésors + 8 mystères

Mystère : Les 6 premiers mystères se trouvent tous sur la table

Trésor : Partez à droite de la table vers le mur pour gagner ce trésor

Trésor : Dans la pièce contenant la statue d'un ange, trouvez ce trésor juste à gauche de cette dernière

Mystère : Retournez-vous et prenez en photo la statue afin de gagner un trophée

Mystère : L'ultime mystère vous sera octroyé après dépoussiérage de tous les symboles sur une épée

### Chapitre 17 : 3 trésors + 1 mystère

Trésor : Suite à l'échange de balles et arrivé sur le palier, passez la rambarde et descendez pour récupérer un trésor

Trésor : Après être remonté, trouvez un trésor à droite au fond du premier couloir

Mystère : Dans la grande pièce, un trésor se trouve à droite après les escaliers

Trésor : Après le passage de la mitrailleuse automatique, partez à droite pour débusquer ce dernier trésor

### Chapitre 18 : 2 trésors + 0 mystère

Trésor : Dès le commencement du chapitre, récupérez le trésor à droite vers le mur

Trésor : Après la chute de pierres, descendez en face pour gagner un trésor



## Chapitre 19 : 2 trésors + 0 mystère

Trésor : Dans la maison délabrée, sautez en contre-bas pour récupérer ce trésor

Trésor : Légèrement à gauche des véhicules en feu, montez sur une plateforme pour attraper le dernier trésor

## Chapitre 20 : 3 trésors + 1 mystère

Trésors et Mystère : Dans ce chapitre, les 3 trésors et le mystère sont à récupérer durant la séquence cinématique grâce à vos réflexes. Touchez simplement les éléments brillants à l'écran

## Chapitre 21 : 3 trésors + 5 mystères

Mystère : Dès le commencement, ramez à sens inverse afin de récupérer ce trésor

Mystère : Récupérez ce dernier sur la gauche au niveau de la végétation

Mystère : Récupérez cet élément sur un pilier se situant sur votre droite

Trésor : Trouvez le trésor juste après une cinématique sur votre droite

Mystère : Après votre retour sur la berge, photographiez le pont derrière vous

Trésor : Un peu plus loin, découvrez un nouveau trésor après avoir réduit en pièce quelques bambous

Mystère : Vous récupérerez cet élément en prenant en bas à gauche lors d'une phase d'escalade derrière votre collègue

Trésor : Après le passage d'une planche, descendez à gauche pour récupérer le trésor

## Chapitre 22 : 3 trésors + 4 mystères

Mystère : Dès le lancement du chapitre, récupérez l'élément sur la droite

Mystère : Passez sous le pont et montez les marches juste en face pour récupérer un nouvel élément

Trésor : Montez ensuite sur le rebord puis sautez en face

Trésor : Partez sur la plateforme située à droite après la séquence avec la mitrailleuse automatique

Trésor : En progressant, récupérez sur votre droite une liane qui vous conduira à ce trésor

Mystère : Un peu plus loin, cette-fois sur votre droite, récupérez cet élément

Mystère (1/2) : Lorsque Viktor grimpe sur l'aqueduc, ne montez pas de suite pour partir à gauche et mettre en pièce des bambous afin de récupérer le trésor

Mystère (2/2) : Revenez pour escalader l'aqueduc et utilisez la liane pour débusquer ce dernier

## Chapitre 23 : 6 trésors + 7 mystères

Mystère : Au début du chapitre, grimpez sur la gauche pour récupérer un élément

Trésor : Partez ensuite à droite pour descendre au niveau du trou devant le précipice

Mystère : Au niveau d'une arche, retournez-vous et montez jusqu'au trésor

Trésor : Après la séquence aux commandes de la mitrailleuse automatique, récupérez un nouveau trésor en vous retournant puis en tournant à gauche

Trésor : Suite à un échange de tir, utilisez la liane pour gagner un trésor une fois arrivé au sommet

Trésor : Après un saut avec la corde, récupérez le trésor sur la plateforme et juste sous vos yeux

Mystère : Suite à un nouvel affrontement face à plusieurs soldats, passez le pont puis descendez vers la plateforme en contre bas afin de gagner un élément

Mystère : En continuant, vous tomberez sur un nouveau mur d'escalade à gauche. Grimpez puis récoltez un autre élément

Mystère : Retournez-vous maintenant, passez de l'autre côté et attrapez le trésor

Trésor : Avant de retrouver votre collègue, fouillez sur la gauche pour gagner ce trésor

Mystère : Après avoir retrouvé Sullivan, descendez sur la droite pour photographier la chute d'eau

Trésor : Après une séquence de grimpette, mettez en pièce les bambous pour récupérer le trésor

Mystère : En continuant, vous tomberez ensuite sur deux statues de Serpents. Prenez-là photo pour débloquer ce mystère

## Chapitre 24 : 6 trésors + 5 mystères

Mystère : Vous trouverez ce trésor en partant à droite juste après la séquence vous opposant aux soldats  
Mystère : Empruntez ensuite le petit escalier pour photographier la pyramide derrière vous  
Mystère : Avancez ensuite tout droit afin de débusquer un élément  
Trésor : Revenez sur vos pas, passez la colonne en ruine puis récupérez le trésor sur la droite  
Trésor : Evolvez en direction des cascades et récupérez le trésor en route, légèrement à droite  
Trésor : Pénétrez dans l'une des chutes d'eau pour gagner ce trésor  
Mystère (1/4) : A gauche de la précédente chute d'eau, grimpez sur le mur pour récupérer un élément  
Trésor : Partez maintenant à droite pour trouver un autre trésor un peu plus loin  
Mystère (2/4) : Grimpez sur le pilier de gauche en face de la cascade non loin de Victor Sullivan pour trouver un élément  
Mystère (3/4) : Procédez de la même manière sur la colonne de droite  
Trésor : Sur la gauche de votre compagnon, allez couper les bambous pour trouver le trésor  
Trésor : Montez à la liane puis prenez à gauche pour déchiquter un nouveau bosquet de bambous, afin de récupérer ce trésor  
Mystère : Redescendez et partez vers le bas par le mur d'escalade, afin de gagner l'élément  
Mystère (4/4) : Un peu plus loin, récupérez un autre élément sur le mur

## Chapitre 25 : 1 trésor + 3 mystères

Mystère : Récupérez les quatre éléments sur chaque pilier afin de résoudre ce mystère  
Mystère : Trouvez ensuite les prises d'escalade, en visant la diagonale depuis l'angle de vue de Victor pour descendre récupérer le trésor  
Trésor : Continuez votre route pour trouver un nouveau trésor sur la droite, dans un renforcement du mur  
Mystère : Arrivé au sommet, prenez ce dernier élément sur le muret de pierre au centre de la zone

## Chapitre 26 : 4 trésors + 6 mystères

Mystère (1/4 et 2/4) : Au début du chapitre après une première confrontation avec des soldats, récupérez l'élément sur une statue. Partez à droite pour récupérer le second  
Mystère : Restez au même endroit pour débusquer le trésor sur le pilier du milieu  
Trésor : Vous trouverez ce trésor en escaladant un mur un peu plus loin  
Mystère : Dans le passage dans l'eau, partez sur la gauche pour récupérer ce dernier  
Mystère (3/4 et 4/4) : Dans la foulée d'un échange de balles, récupérez les deux derniers éléments sur les deux piliers  
Mystère : En avançant simplement, vous débusquerez obligatoirement ce mystère  
Trésor : Après une séquence cinématique, retournez-vous et coupez les bambous pour découvrir le trésor  
Mystère : Cet élément se trouve un peu plus loin, sur la gauche d'un hélicoptère  
Trésor : Toujours dans la zone de l'hélicoptère, récupérez ce trésor dans les fourrages  
Mystère (1/4 et 2/4) : Trouvez ces deux premiers éléments sur les deux statues de serpents  
Trésor : Après un échange de balles, partez en direction d'un point d'eau révélant un autre trésor  
Mystère (2/4 et 3/4) : Un peu plus loin, récupérez les deux derniers éléments près d'un pilier

## Chapitre 27 : 4 trésors + 4 mystères

Trésor : Gagnez le premier trésor dès le début du chapitre au niveau de la cascade  
Mystère (1/4) : Trouvez ce premier élément au même endroit sur un pilier  
Mystère : Prenez ensuite le premier escalier et photographiez les deux statues  
Trésor : Pendant l'ascension, sautez sur une plateforme et récupérez le trésor à droite  
Trésor : A la suite d'un échange de balles, prenez le grand escalier pour récupérer le trésor dans un coin  
Mystère : Partez maintenant à droite depuis le lieu précédent afin de gagner un élément  
Mystère (2/4 et 3/4) : Passez le pont et tournez à droite pour trouver le second élément sur un pilier, puis partez à gauche pour récupérer le troisième élément sur un mur  
Mystère : Après un saut sur la corde, atterrissez sur la plateforme et photographiez la tête de serpent  
Mystère (4/4) : Vous trouverez le dernier élément au même endroit, quelques mètres plus loin  
Trésor : Après une ascension par une corde, trouvez le dernier trésor derrière les bambous

## Chapitre 28 : 4 trésors + 3 mystères

Mystère : Revenez sur vos pas après un affrontement pour récupérer ce trésor

Mystère : Lors de l'ascension sur l'immense colonne de pierre, partez à gauche pour prendre le trésor

Trésor : Dans la foulée d'un second combat face aux soldats, mettez en pièce la toile pour gagner le trésor

Trésor : Arrivé au sommet de la grande statue, utilisez un stalactite pour accéder un peu plus loin à une toile. Le trésor se trouve juste derrière

Mystère : Après la chute du pont, photographiez la grande statue sur votre droite

Trésor : Une fois le second pont abaissé, récupérez le trésor en faisant usage de la corde

Trésor : Suite à un échange de balles, trouvez le trésor derrière un rocher

## Chapitre 29 : 4 trésors + 4 mystères

Trésor : Peu après le lancement du chapitre, montez sur une plateforme puis déchiquetez la toile pour obtenir ce trésor

Mystère : Reprenez votre route et récupérez un nouveau trésor sur votre gauche après les escaliers

Trésor : Après le passage des statues, trouvez un autre trésor dans un renforcement de mur à droite

Trésor : Entrez ensuite dans une caverne en face et récoltez le trésor

Mystère : Un peu plus loin vers la sortie, photographiez la passerelle

Trésor : Avant la traversée d'un pont, atteignez une plateforme pour obtenir ce trésor

Mystère : Après la scène de couverture de votre amie face aux soldats, passez ce qui ressemble à un pont puis choisissez de partir à gauche et grimper puis photographiez le portail

Mystère : Plus bas, accédez à un ultime trésor en découpant la toile

## Chapitre 30 : 3 trésors + 4 mystères

Trésor : Suite à la première ascension du chapitre, prenez sur votre gauche pour accéder au trésor

Trésor : Dans la foulée de la cinématique, récupérez un nouveau trésor à droite

Mystère : Avancez ensuite légèrement pour prendre en photo la forteresse

Mystère : Ce trésor se récupère durant le passage en bateau

Mystère : Toujours durant cette phase à canoë, récupérez le trésor

Mystère : Un peu plus loin, toujours selon le même principe, attrapez ce dernier au passage

Trésor : Arrivé sur la terre ferme, dans la salle du puzzle au sol, un trésor se trouve un peu plus bas

## Chapitre 31 : 3 trésors + 4 mystères

Trésor : Dès le début du chapitre, partez à droite pour obtenir ce premier trésor

Trésor : A la sortie de cette première pièce, prenez à droite et récupérez le second trésor

Mystère : Après la séquence cinématique, retournez-vous afin de débusquer un élément. Le second se trouve pour ainsi dire en face. Vous trouverez le troisième élément à quelques mètres de là sur un pilier. Obtenez enfin le dernier élément en face, sur un pilier couché

Trésor : Après une nouvelle cinématique, récupérez le trésor se situant à droite d'un trône

Mystère : Prenez maintenant le fameux trône en photo

Mystère : Pour rassembler les quatre éléments de ce mystère, montez successivement sur les quatre piliers dans la pièce du trône

Mystère : Avancez vers le trône pour récupérer la dague après la cinématique

## Chapitre 32 : 6 trésors + 0 mystère

Trésor : Pendant l'ascension sur une liane, récupérez un trésor au niveau du premier palier

Trésor : Après votre victoire contre l'homme à la mitrailleuse automatique, dirigez-vous vers son cadavre et foncez au fond du couloir afin de récolter le précieux

Trésor : Après le second passage à la corde, évitez les escaliers pour continuer en face. Trouvez le trésor dans un renforcement de mur

Trésor : Avant de récupérer une nouvelle corde, sautez sur la plateforme en face et partez déchiqueter le rideau en vue

de gagner un trésor

Trésor : Grimpez ensuite jusqu'en haut via la corde puis partez au fond de la zone pour gagner ce trésor, après avoir affronté plusieurs soldats

Trésor : Une fois redescendu par la corde, allez récupérer le dernier trésor du chapitre au-dessus des escaliers à droite

### Chapitre 33 : 4 trésors + 0 mystère

Trésor : Après le lancement du chapitre, partez vers la cascade pour trouver le trésor

Trésor : Avant d'affronter la deuxième salve d'ennemis de ce niveau, partez à gauche puis sautez en face, ce pour obtenir le trésor

Trésor : Après le passage du rocher s'écrasant sur un pont, entrez dans une salle puis escaladez le mur pour atteindre un plateau cachant le trésor

Trésor : Après le passage sur un pilier vous permettant de passer le précipice, allez directement sur la voie de gauche, et descendez pour obtenir le précieux sésame

### Chapitre 34 : 2 trésors + 0 mystère

Trésor : Partez de suite sur la gauche au lancement de ce chapitre, puis passez à droite du pont en bois pour récupérer le trésor

Trésor : Un peu avant de rejoindre Marisa, dirigez-vous sur la droite pour gagner le trésor

## 📌 LE TROPHÉE CACHÉ PLUMES HÉRISSEES

Pour obtenir ce trophée, vous devrez vous rendre dans le chapitre 20 qui est une vaste cinématique et taper sur le perroquet de Sully pour lui faire dire 8 phrases, il y a assez de plans où celui-ci est visible pour réussir le trophée en une fois.

## 📌 OBTENIR LES BUTINS

Au cours de votre aventure, les ennemis laisseront parfois tomber à leur mort des "butins" qui sont à collectionner sous 5 familles différentes, chacune associées à un trophée. Pour les obtenir tous il y a deux solutions : rejouer les niveaux et tuer beaucoup d'ennemis pour les obtenir un à un ou utiliser le marché noir.

### 1ère méthode

Pour la première option, les butins ne se trouvent que dans certains niveaux particuliers (jouez en mode difficile car les ennemis sont plus nombreux) :

{|

f Arcane, "Amis et ennemis" (chapitres 2 et 3) : l'endroit le plus simple est le gunfight juste après la première rencontre avec Chase au chapitre 2, dès que vous avez tué les 8 ennemis relancez le checkpoint

f Pièces d'argent, "La révolution perdue" (chapitres 5 à 11) : rejouez l'ensemble du niveau 10 où il faut couvrir Chase avec un sniper

f Cadiz, "Sur les traces de Vincent Perez" (chapitres 15 à 19) : dans le chapitre 17 vous devrez couvrir Dante avec une mitrailleuse, les ennemis arrivent en masse et les butins viennent très vite

f Or espagnol, "La Selva de las Serpientes" (chapitres 23 à 27) : le chapitre 21 où vous contrôlez Sully et son lance grenade est l'endroit le plus simple

f Gemmes, "L'abysses dorée" (chapitres 28 à 34) : dans le chapitre 29 il y a un passage avec deux vagues successives de 4 ennemis qui peut être rejoué jusqu'à obtention des butins

## 2ème méthode

Il existe une méthode plus simple mais aussi plus longue : le marché noir. Son fonctionnement utilisant l'application Near (de base dans la console), vous aurez besoin d'amis PSN ou de joueurs à proximité pour son bon déroulement. N'hésitez donc pas à parcourir les forums pour avoir plus de contacts pour échanger.

{|

Tout d'abord lancez le marché noir, le jeu demande si vous souhaitez lancer Near, sélectionnez Oui.

Actualisez Near en tapant sur l'icone en haut à droite puis attendez et confirmez que vous souhaitez rester sur Near si on vous le demande

Une fois que l'icone en haut ne tourne plus les échanges ont été détectés

Si vous avez de nouveaux butins à récupérer, ils seront dans "Découvertes", tapez dessus puis téléchargez-les.

Attention vous n'avez que trois heures pour accepter les offres après leur envoi (à l'actualisation de Near par vos amis)

Revenez sur le Marché Noir et consultez les nouveaux butins.

Sélectionnez avec le curseur si vous souhaitez plus particulièrement une famille

Quittez le marché noir et acceptez d'envoyer le butin à vos contacts (qui le recevront en effectuant la même démarche).

Notez qu'en envoyant vos butins, vous ne perdez rien. Vous enverrez simplement une copie d'un butin que vous avez et pas le vrai butin. En ayant beaucoup de contacts la méthode marche mieux car vous recevrez beaucoup d'offres simultanément.

Il existe une dernière catégorie d'objets à collectionner propre au marché noir : les fétiches. Ceux-ci récompensent votre fidélité à échanger. Ces butins sont totalement inutiles, aucun trophée n'y est associé.

## LE BÉTISIER

Vous pouvez le visionner au chapitre 31 après avoir pris toutes les photographies du jeu (la dernière étant celle du chapitre 31 si vous les avez prises dans l'ordre), au moment où vous arrivez au niveau du trône d'Esteban.

# Unit 13

© Zipper Interactive 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## TECHNIQUE POUR MONTER RAPIDEMENT EN NIVEAU

En finissant chaque mission une première fois, vos équipiers devraient être arrivés au niveau 5-6 sauf Alabama. Pour les faire monter encore, vous pouvez rejouer les missions mais c'est assez long et fastidieux. Il existe une autre technique qui permet en deux minutes d'avoir 80.000 xp dans la deuxième mission du jeu (infiltration). Dès le début, dirigez-vous vers le bas puis suivez le couloir et détruisez le détecteur de mouvements (avec le pistolet ou en le désamorçant) et attendez que le soldat en faction pour emprunter l'escalier à droite de la sortie et monter sur la terrasse. Suivez alors discrètement le garde qui patrouille puis récupérez les informations et abattez-le d'un coup de couteau. Descendez alors l'échelle et traversez la cour en direction de l'autre escalier sans vous faire repérer. Prenez alors les seconds documents et suivez le couloir pour foncer vers le point d'extraction sans rencontrer un seul autre garde. La mission est alors finie et vous avez engrangé un grand nombre d'expérience très rapidement !

# Virtua Tennis 4 : World Tour Edition

© Sega 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## AFFRONTER KING

Gagnez vos 4 matchs en mode arcade (en très difficile) sans perdre un seul jeu.

# Virtue's Last Reward

© Rising Star Games / Chunsoft 2012

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)

## 📁 LES FICHIERS SECRETS

Dans chaque séquence d'évasion, vous pouvez trouver un code secret, en plus du code d'évasion, en remplissant certaines conditions. Le code d'évasion s'inscrit toujours à gauche (sur fond vert), tandis que le code secret s'inscrit toujours à droite (sur fond bleu). Vous pouvez les rentrer dans n'importe quel ordre puisqu'il suffit de refermer le coffre pour pouvoir entrer un nouveau code. Vous obtenez davantage de fichiers (récompense or) lorsque vous restez en Difficile que lorsque vous passez en Facile (récompense argent). Les fichiers apparaissent dans la section des archives secrètes. Si vous réussissez toutes les salles en Difficile et obtenez toutes les archives, vous débloquerez une fin bonus liée à la fin de Phi.

## 📁 LES MOTS DE PASSE

### Mot de passe pour BOMB #0 : LXA QNS GDQ

Obtenu avec la fin de Dio.

### Mot de passe pour BOMB #1 : BQZ RGJ DXR

Obtenu avec la fin de Tenmyouji et l'évasion du labo.

### Mot de passe pour BOMB #2 : EQD DYR NTK

Obtenu avec la fin de Sigma en ayant vu les fins de Tenmyouji et Alice.

### Mot de passe pour BOMB #3 : LXQ LHC NMR

Obtenu avec la fin d'Alice en ayant vu la fin de Dio et l'évasion du labo.

### Nom d'utilisateur (Lion 1) : GTF-DM-L-016

Obtenu avec la fin de Sigma en ayant vu les fins de Tenmyouji et Alice.

### Mot de passe (Lion 2) : MIL-KEV-OLI

Obtenu avec la fin de K en ayant vu la fin de Clover.

### Nom d'utilisateur pour le terminal Q (ID Card) : KURASHIKI

Obtenu avec la fin de Quark en ayant vu la fin de Sigma.

### Mot de passe pour le terminal Q (ID Card) : JUMPYDOLL



Obtenu avec la fin de Quark en ayant vu la fin de Sigma.

## 📌 CONDITIONS POUR OBTENIR LES FINS

<u>Fin</u>	<u>Sont requis</u>	<u>Récompenses obtenues (mots de passe)</u>
<b>Alice</b>	Fin de Dio, Evasion du labo	Bomb 3
<b>Clover</b>	Rien	Aucune
<b>Dio</b>	Rien	Bomb 0
<b>K</b>	Fin de Clover	Lion 2
<b>Luna</b>	Lion 1 et Lion 2	Aucune
<b>Phi</b>	Fin de Luna, toutes les Alibis	Alibis, ID Card
<b>Quark</b>	Fin de Sigma	ID Card
<b>Sigma</b>	Fin de Tenmyouji, Fin de Alice	Bomb 2 et Lion 1
<b>Tenmyouji</b>	Evasion du labo	Bomb 1

Un ordre possible pour obtenir toutes les fins :

1. Clover ou Dio
2. Clover ou Dio
3. K
4. Evasion du labo
5. Alice ou Tenmyouji
6. Alice ou Tenmyouji
7. Sigma
8. Luna ou Quark
9. Luna ou Quark
10. Phi

A cela s'ajoutent 11 possibilités de Game Over.

## 📌 MESSAGE CODÉ (B. GARDEN)

Voici la solution du message que vous demande de décoder Alice dans le B. Garden si vous avez vu la fin de Dio (vous devez également vous être échappé du labo pour atteindre ce stade du scénario) : **COMPLETED**.

## 📌 CONVERSATIONS TÉLÉPHONIQUES SECRÈTES

Lorsque vous êtes dans la salle 04 des Crew Quarters, vous pouvez rentrer plusieurs numéros sur le téléphone. Les numéros suivants sont secrets et donnent accès à des conversations téléphoniques bonus.

- 3141 Origine de "Pie"
- 5309 Conversation avec Jenny
- 6969 Hotline érotique
- 8008 Numéros à lecture inversée

## Les salles d'évasion

### Elevator

Débutons l'aventure dans un endroit pour le moins générateur de claustrophobie : un ascenseur. Premièrement, zoomez sur l'extincteur et récupérez le petit anneau doré au sommet qui est en fait une clé pour ouvrir le boîtier de l'extincteur. Prenez à l'intérieur les 4 petites pièces métalliques puis récupérez les 4 poignées colorées des barres latérales de l'ascenseur. Combinez alors les morceaux de métal aux poignées correspondantes : jaune/triangle, rouge/hexagone, vert/pentagone, bleu/carré.

Allez ensuite vers le panneau des boutons de l'ascenseur (là où il y avait le lapin) pour repérer des vis colorées justement : sélectionnez un à un les tournevis fabriqués pour ouvrir la grille. Cela vous donnera accès à un premier mini-jeu dans lequel il faut déplacer le cube vert dans une sorte de labyrinthe. L'enchaînement pour y parvenir est le suivant : droite, haut, droite, haut, droite, bas, gauche, bas, droite, haut et droite. Vous obtenez ainsi une carte mémoire verte.

Décrochez maintenant le poster du mur puis regardez-le dans vos fichiers et comptez les bébés et personnes âgées : il y en a respectivement 4 et 7. Zoomez à présents sur les boutons et appuyez sur les bons chiffres : 4 bébés, 7 personnes âgées et donc 0 lapins. Vous recevez la carte mémoire bleue : insérez-la, ainsi que la verte précédemment acquise, dans l'étrange machine pour recevoir un premier mot de passe que vous pouvez entrer en dessous pour trouver la clé. Il faut utiliser cette dernière dans la serrure sous l'écran puis appuyez sur les deux boutons rouges pour terminer la salle.

#### Fichier secret :

Après avoir mis les deux premières cartes dans la machine, revenez vers les boutons près de la porte puis appuyez sur le 3 pour récupérer une troisième carte mémoire, qui, une fois insérée dans la machine, vous donnera un second mot de passe.

### Lounge

Sur le bar, prenez les deux aiguilles et les trois verres puis derrière, récupérez les 10 bouteilles. Attrapez au passage un morceau de globe terrestre sur l'étagère de droite, puis un autre en zoomant sous le canapé. Derrière le coussin se trouve également un magazine d'astronomie à prendre puis les deux derniers morceaux de globe sont à trouver dans le placard sous le coffre et sur la table. Sur cette dernière il y a également un autre objet à récupérer pour progresser.

Il va maintenant falloir reconstituer le globe : combinez d'abord les deux morceaux d'un hémisphère ensemble, puis l'un des deux avec l'étrange pièce et enfin y ajouter le second hémisphère. Replacez alors le globe sur son support puis retournez vers le cadran au-dessus du canapé et placez les aiguilles. Comme indiqué dans le magazine d'astronomie, il faut mettre les aiguilles sur 4:50 donc faites des tours jusqu'à ce que la petite aiguille soit sur " Green " et la grande sur " Sun ".

Derrière vous des inscriptions sont apparues : Red Moon, Blue Planet et avec le Green Sun du magazine, vous avez là trois noms de cocktails ! Sur la machine posée sur le bar, placez donc deux bouteilles associées (une couleur et un nom) et un verre vide en dessous pour créer les trois boissons. Placez alors les trois verres sur les emplacements où vous les avez trouvés la première fois et vous aurez le mot de passe du coffre-fort. Si jamais vous vous trompez dans les cocktails, videz le verre dans le réceptacle sous la machine.

#### Fichier secret :

Dans le meuble sous le coffre-fort, vous pouvez récupérer un morceau du journal du barman et le consulter dans les archives. C'est en fait une énigme à résoudre (il suffit de comprendre qui ment, en l'occurrence le fils) puis reconstituer les cocktails suivants : Blue Ocean, White Island, Red Planet. Ensuite il faut les placer au même endroit que tout à

l'heure et dans le même ordre (bleu, blanc, rouge).

## Pantry

Récupérez tout d'abord une pièce de métal dans un tiroir juste à gauche du coffre et prenez également le gobelet vide et le morceau de bouton sur le bord de la table. Ouvrez le placard entre les deux grandes étagères pour trouver les documents sur la nutrition puis zoomez sur les boutons rouges en bas à gauche de la porte de ce même placard. Faites de même pour les deux autres boutons du côté droit des étagères cette fois-ci afin de libérer le frein.

Prenez alors les deux objets à l'intérieur de la partie droite du placard que vous pouvez maintenant ouvrir : un dossier et un produit chimique.

Revenez vers la machine à droite du coffre-fort, combinez le morceau de bouton avec la pièce de métal et posez-le sur son emplacement à côté de petits écriteaux rouges et verts. Vous pouvez alors appuyer le bouton puis ouvrir cette machine. Cela donnera lieu à un mini-jeu dans lequel vous devrez mener le cube de glace avec la carte jusqu'au trou central. L'enchaînement est le suivant : droite, bas, gauche, bas, droite, bas, gauche, droite, bas, gauche et enfin bas.

Ouvrez donc la machine pour prendre le cube ainsi obtenu puis combinez-le avec le " Waaaaarm Drawer ". Remettez le tiroir dans son emplacement d'origine pour que la glace fonde et que vous puissiez prendre la carte. Notez les numéros inscrits en bas à droite de cette même machine puis prenez les quatre récipients colorés en bas à gauche. Interagissez avec le robinet non loin pour remplir le bocal vide. Ajoutez-y le produit chimique de détection du pH pour découvrir que le bouton 0 correspond à un pH 6.

Il est temps de passer à autre chose : prenez le calendrier sur le mur et avec les numéros relevés précédemment sur la machine, on déduit aisément que chacun des compartiments rouges/bleus/gris qui occupent un mur entier correspond à une date. Pour les ouvrir, il faut s'approcher du panneau de contrôle à droite de là où vous avez pris le calendrier et rentrer les codes suivants pour désigner une section, une colonne et une ligne : 1/2/3 E 3, 1/2/3 B 14, 4/5/6 A 7, 7/8/9 A 6 et 10/11/12 G 6.

Prenez les rations que vous venez de faire sortir puis revenez vers le robinet. En théorie vous devriez avoir un minimum de connaissance en chimie ou du moins avoir lu le document sur le pH. Les récipients vides doivent être remplis avec différents niveaux de pH : 4, 7 et 9. Or vous avez précédemment découvert que le niveau 0 de la machine correspond à 6 donc il vous faut ainsi mettre : du +3 dans ceux marqués " Basic Water ", du +1 dans celui avec " Neutral Water " et du -2 dans celui où est inscrit " Acidic Water ". Revenez vers la machine pour reposer les récipients d'eau ainsi que les rations trouvées dans les tiroirs puis la carte dans son emplacement et l'écran deviendra blanc.

Grâce aux documents sur la nutrition, vous devez replacer correctement les rations en échangeant une avec une autre. La solution à cette énigme est la suivante (l'ordre n'a pas d'importance) :

{l Viande, poisson, salade, pâtes, soupe

Poisson, salade, salade, soupe, soupe

Viande, viande, salade, pâtes, soupe

Viande, poisson, poisson, salade, pâtes

Viande, poisson, pâtes, pâtes, soupe

L'écran affichera alors le traditionnel mot de passe à entrer pour ouvrir le coffre. Ainsi vous obtiendrez la clé et pourrez sortir d'ici.

### Fichier secret :

Il faut utiliser l'indice au dos du calendrier pour le trouver, ce n'est pas vraiment difficile " Le jour où cet homme a été enlevé ". Sigma étant le seul homme de la pièce et il a déjà répété plusieurs fois qu'il avait été enlevé le 25 décembre donc il faut rentrer le code 10/11/12 B 13 en accord avec la logique utilisée pour la partie principale.

## Infirmmary

Prenez tout d'abord la pièce de métal sur le bureau puis zoomez sur le haut et le bas du chariot juste à droite afin de prendre le scalpel et la clé. Encore un peu plus à droite, il y a de la poudre blanche à récupérer sur la deuxième étagère du milieu du meuble. En dessous, ouvrez le placard de droite pour prendre une carte mémoire et une note. Notez par

ailleurs que le coffre-fort de la salle est dans la partie gauche du placard.

Zoomez ensuite sur le troisième lit afin de récupérer un morceau de métal qui se combine avec le précédent pour former une clé. Utilisez le scalpel sur le deuxième lit pour récupérer un morceau de tissu. Insérez les deux clés dans le panneau carré situé à droite de l'étagère. Cela donne lieu à un mini-jeu : il faut bouger le puzzle pour faire correspondre les cubes avec leurs emplacements. La manipulation à effectuer est la suivante : haut, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite.

Maintenant qu'il y a tous les blocs colorés, vous pouvez les compter pour rentrer le code associé en zoomant juste sous l'étagère : 5 bleus, 6 jaunes, 2 rouges. Vous obtiendrez ainsi une autre note. Il va falloir faire un peu de lessive à présent : commencez par verser la poudre blanche dans la bassine sur le chariot puis remplissez votre récipient vide avec le robinet et versez-la dans la bassine. Enfin mettez le tissu sale dedans pour qu'il ressorte comme neuf.

Maintenant, placez le bout de tissu sur le lit auquel il manque puis zoomez sur la machine à côté de ce même lit : c'est un scanner qu'il faut d'abord allumer pour atterrir sur une énigme. Avec l'aide de la seconde note, vous déduisez qu'il faut taper sur les symboles dans cet ordre : pilule, bouteille, triangle, 4 et 5. Cela donne le mot " CURED " et le mot de passe à rentrer dans le coffre afin de récupérer la clé et sortir de la pièce.

#### **Fichier secret :**

Pas simple du tout à trouver, il faut en fait commencer par connaître la répartition des carrés de couleur du panneau si on ne garde que ceux qui correspondent aux symboles du tissu : cela donne deux bleus, deux jaunes et un rouge, à entrer au même endroit que l'autre fois. Vous obtiendrez un autre morceau de tissu à passer au scanner comme l'autre et en tapant dans l'ordre, le mot " FOUND " donne le mot de passe secret.

### **Treatment Center**

Commencez par vous approcher du coffre-fort posé sur un canapé pour récupérer deux premiers objets puis dans deux coins de la pièce vous trouverez des plantes. Ensuite, touchez la porte pour avoir un mini-jeu dans lequel il faut deviner la combinaison. Malheureusement les nombres changent à chaque fois donc il faudra résoudre le casse-tête par vous-même : pour cela, choisissez à chaque fois 4 chiffres puis faites " Check ". Cela vous indiquera combien de numéros sont bien placés (" hit ") et combien sont bons mais mal placés (" blow "), le but étant bien sûr de retrouver les quatre numéros et les ordonner correctement.

Vous voici à présent dans la salle : ouvrez le sarcophage le plus à droite en premier et notez le 11:1. Ouvrez de même celui du milieu pour trouver une clé et un dessin de pendule désignant 6h20. Sur le troisième sarcophage se trouve directement une autre pendule montrant 7h15 mais à l'intérieur se trouve aussi une clé. Ressortez alors de cette salle et allez vers l'horloge. Ouvrez-la en mettant la clé blanche dans le coin inférieur droit et récupérez la puce à l'intérieur.

Retournez dans la salle des sarcophages et insérez la puce dans l'écran de contrôle le plus à gauche. Placez ensuite la plante en bonne santé (" healthy ") dans le sarcophage puis récupérez la carte mémoire verte. Positionnez après la plante desséchée et vous pourrez prendre la carte mémoire rouge. Repartez à présent vers l'horloge et insérez les deux cartes mémoire : l'heure affichée est 4h05.

Allez maintenant voir l'aquarium et utilisez la clé argentée dans la serrure. Cela débouche à nouveau sur un mini-jeu de puzzle dont la solution est : droite, bas, bas, gauche, gauche, haut, droite, droite, haut. Observez le mollusque ainsi obtenu pour obtenir un nouvel objet qui s'insère juste à côté sur la peinture du lion. Avec ce nouveau laser, la donne a changé, ouvrez de nouveau le sarcophage de droite pour constater que l'heure inscrite est à présent 00:15.

Revenez dans la salle principale et allumez l'écran noir, vous obtenez ainsi les instructions pour un jeu. Examinez maintenant la tablette que vous avez depuis longtemps dans votre inventaire : le mot de passe se trouve justement en réussissant le jeu mentionné par l'écran. Il s'agit en fait de trouver les bonnes lettres à l'aide des heures précédemment trouvées mais plus simplement, entrez le mot " PAST " pour obtenir le mot de passe du coffre-fort et vous pourrez ainsi finir le niveau.

#### **Fichier secret :**

Le mot de passe secret s'obtient presque comme le précédent mais en entrant le mot " POUR ", ce qui correspond aux

lettres qu'on trouve quand on ne repart pas avec chaque pièce du départ mais de là où s'est arrêté la précédente.

## Laboratory

Une fois n'est pas coutume, entamons cette nouvelle salle en récoltant tout un tas d'objets utiles pour la suite. Zoomez d'abord sur la première table pour prendre deux capsules, deux dossiers et un pot de graines. Approchez-vous de microscope pour prendre un autre pot de graines. Regardez également vers le fond pour prendre : un dossier et des graines (à droite des étagères), des pots avec une grenouille, une racine, une solution saline et des graines (dans les étagères) et encore des graines (en bas à gauche des étagères). Enfin, prenez le scalpel en zoomant à droite de la porte de sortie.

Allez maintenant vers la droite pour réaliser le mini-jeu avec les tuyaux. Avec les documents vous devez en théorie comprendre comment chaque bocal doit être alimenté en haut mais la solution est toute simple : mettez tous les leviers en position centrale et faites couler l'eau avec la manette tout à droite.

Zoomez sur les bocal colorés pour un second mini-jeu : il faut, à l'aide des documents, remettre chaque graine dans le bon emplacement. La solution est la suivante :

{l Graine ronde bicolore : rouge

Graine fine rayée : jaune

Graine ronde unie : vert

Graine fine unie : cyan

Graine ronde rayée : bleu

Approchez-vous ensuite de l'évier pour y verser l'éthanol du bocal de la grenouille puis disséquez-la avec le scalpel pour récupérer la capsule bleue. Dé-zoomez afin de récupérer le récipient d'évacuation des eaux (qui contient donc l'éthanol précédemment déversé). Vous allez maintenant suivre les instructions obtenues plus tôt dans les archives afin d'extraire l'ADN de la racine avec une machine située dans une alcôve. Ce n'est pas bien compliqué, il suffit de mettre les éléments dans l'ordre : la racine, la solution saline, le bidon d'éthanol et enfin une capsule vide.

Direction le microscope à présent, placez les trois capsules de couleur en haut et regardez à l'intérieur pour voir un étrange mini-jeu qui vous demande de bien connecter les trois lignes sachant qu'un A doit toucher un T et un C va avec un G. Vous constaterez que certaines lignes bougent en groupe. Pour réussir le puzzle, commencez par la ligne tout en haut et faites en sorte qu'on lise " ACGACT " puis tout en bas il faut afficher " ATGACG ". Plus qu'à bouger la 5ème ligne sur " TACTGC " et la deuxième sur " TGCTGA ". Vous avez le mot de passe et pouvez maintenant sortir de la salle.

### Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient en procédant à une analyse ADN mais d'une graine cette fois (n'importe laquelle). Le procédé est le même et la capsule jaune obtenue est ensuite à mettre dans le microscope pour obtenir le second mot de passe.

## Rec Room

Zoomez sur les armures et prenez la queue de billard sur la gauche puis échangez les armes que portent les deux chevaliers du milieu. Appuyez ensuite sur le bouton à côté de l'écran afin que les armures s'animent et que le verre brisé vous donne une clé Allen (plus communément appelée " clé Ikea "). Combinez les deux objets que vous avez jusqu'à présent pour créer une nouvelle clé qui sera utile plus tard.

Revenez à présent vers le frigo et prenez les boules de billards sur le dessus, puis à l'intérieur, obtenez le bout de tissu vert et le luminol. Zoomez sur le billard et comblez le trou avec votre morceau de tissu puis appliquez le luminol. Cela n'a aucun effet bien sûr puisqu'il faut une salle sombre : allez éteindre la lumière via l'interrupteur à côté de la sortie, revenez lire le message sur le billard puis rallumez pour y voir quelque chose pour la suite.

Détachez le poster des boules de billards du mur puis allez vers le lapin. Ramassez d'abord la rallonge électrique et avec l'outil précédemment fabriqué, ouvrez le tiroir à pièces et prenez-les. Utilisez justement ces pièces pour mettre en marche le lapin mécanique : K va monter dessus et la photo souvenir sera, en plus d'être mémorable, utile grâce aux inscriptions en son dos. Allez maintenant vers le jukebox, branchez-le avec la rallonge, mettez une pièce puis tapez " Z9

" et " D1 " pour récupérer deux disques, conformément à ce qui était écrit derrière la photo.

Sur le mur juste à côté de la porte, ouvrez les cadres pour y replacer les disques d'or, ce qui vous permettra d'ouvrir celui du milieu et d'y prendre l'étui à fléchettes. Retournez-vous à présent et mettez les boules sur le billard pour commencer un mini-jeu. Grâce aux lettres révélées par le formol et au poster pris précédemment, vous devez trouver sans mal :

Haut, gauche : C13

Haut, droite : A4

Milieu, gauche : F9

Milieu, droite : D2

Bas, gauche : B1

Bas, droite : E6

Combinez l'objet récupéré avec l'étui à fléchettes pour obtenir de véritables fléchettes ! Arrachez maintenant le poster expliquant les règles des fléchettes puis approchez-vous de la cible pour commencer le mini-jeu : la règle est simple, faire 91 pile en touchant des cases des trois couleurs et avec la contrainte supplémentaire que le score vert doit être supérieur au bleu et lui-même supérieur au rouge. La solution est de viser les cases suivantes : 20x2 (case verte), 11x3 (case bleue) et 6x3 (case rouge). Vous obtenez ainsi le mot de passe et pourrez quitter le niveau.

#### **Fichier secret :**

Le mot de passe secret s'obtient également avec le mini-jeu de fléchettes, il faut faire en fait l'inverse d'un point de vue de l'ordre des couleurs soit : 17x2 (case rouge), 11x3 (case bleue) et 8x3 (case verte).

### **Pressure Exchange Chamber**

Remontez tout de suite à l'étage pour enfiler une combinaison qui se trouve dans les casiers. Zoomez sur la table basse pour remarquer des symboles spécifiques mais également prendre un dossier. Redescendez à l'étage du dessous et touchez l'écran sur la porte pour maintenant avoir accès à un mini-jeu : avec les instructions vous savez quels points connecter et il vous suffit de reproduire les circuits comme sur l'image ci-dessous. Attention, les points sont susceptibles de varier et donc vous pouvez ne pas avoir à résoudre le même casse-tête.

Allez maintenant au panneau de contrôle et prenez la clé en bas à droite puis à l'autre bout, prenez la tablette sur la table basse et notez cette fois qu'il y a des nombres dessinés dessus. Essayez alors d'ouvrir la seconde porte : Clover va s'en aller et le processus de dépressurisation va commencer. Vous devrez alors parler à Clover à travers la vitre et lui demander d'aller jeter un oeil à la base de la machine : elle vous ramènera un document utile pour la suite.

Zoomez ensuite sur l'énorme statue du lapin Zero (deux fois), afin de la faire exploser et de pouvoir récupérer la version miniature cachée à l'intérieur. Ouvrez maintenant les panneaux situés entre les câbles afin de voir à l'intérieur : il va falloir tout rebrancher correctement. Prenez les émetteurs lasers jaunes et violets par terre pour pouvoir résoudre l'énigme. Seul le panneau de gauche compte et vous devez placer les lasers comme ceci : milieu et bas pour les jaunes, bas et haut pour les violets.

Vous pouvez à présent appuyer sur le bouton rouge de la console afin de préparer votre sortie qui s'effectuera avec le même puzzle qu'à l'aller mais avec des connections différentes (celles données par la note trouvée par Clover). De retour dans la salle principale, allez dans l'ascenseur mais ne montez pas tout de suite et zoomez plutôt sur la base : en combinant les infos des deux tables basses, on en déduit que le code est : cylindre, sablier, étoile, étoile, losange. Cela vous donnera une clé qui sert (ainsi que celle que vous avez déjà) à ouvrir les casiers du bas et récupérer les objets dedans.

Remontez à l'étage à présent et associez la mini combinaison avec la poupée de Zero. Posez le mannequin obtenu sur l'espèce de chaise de bar puis branchez la tablette sur le câble qui traîne juste à côté. Cela donnera lieu à une ultime énigme basée sur la note avec les carrés de couleur. Le code à rentrer est ainsi 623 car il faut observer que chaque segment d'un chiffre est associé à une couleur et que les couleurs sont données afin de permettre de reconstituer la forme du chiffre à deviner. Une fois fini, plus qu'à ouvrir le coffre et à sortir d'ici !

### Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient en utilisant non pas les couleurs données par la note mais celles qui sont sur le décor, juste à côté de la tablette, il faut donc entrer 117.

### Director's Office

Premièrement, récupérez les deux armes que tient l'armure dans ses mains puis prenez le globe posé sur la vitrine et examinez-le pour avoir une carte du monde dans vos documents. Regardez l'armoire forte et zoomez sur l'écran blanc afin d'avoir un mini-jeu dans lequel il faut connecter les couleurs de la même manière que sur la map récupérée juste avant. Cela est aléatoire donc la résolution ne peut être présentée ici mais en général avec plusieurs essais on finit par y arriver (ne pas hésiter à prendre des chemins tortueux et improbables car la solution directe est rarement réalisable).

Prenez ainsi la tête de cerf ainsi qu'un dossier dans ce coffre puis allez accrocher votre trophée de chasse au mur, juste à côté de la trace rouge. Intéressez-vous maintenant au bureau et utilisez le " short spear " pour ouvrir le tiroir et en extraire une clé. Zoomez à présent sur la machine à gauche du bureau : c'est un dispositif à activer avec la clé que vous venez d'obtenir. Prenez alors le casque posé sur le fauteuil qui vient d'apparaître et remettez-le en place sur l'armure.

Revenez vers le bureau et zoomez sur le dossier pour lancer un mini-jeu de déduction en lien avec les archives, le bon ordre est le suivant :

Bob - Ellen - Sophie

Ann - Chris - John

Tony - Lola - Ian

Carole - Michael - Kate

Prenez ensuite dans la vitrine le Cognac de qualité pour l'échanger avec celui bon marché de la bibliothèque. Prenez également la tablette puis zoomez en dessous pour échanger la place des livres et mettre les quatre du côté droit.

Allez maintenant vous asseoir dans le fauteuil et éclatez le ballon avec le lance-pierre pour noter qu'il y a les lettres " HEL " d'inscrites sur le mur. Tout en restant sur le siège, touchez le levier tout à droite de l'écran pour aller de l'autre côté du mur, notez le " P " et prenez la batterie avant de revenir dans la salle principale. Combinez la tablette avec la batterie et rentrez le mot de passe " HELP " pour obtenir le mot de passe de fin de niveau.

### Fichier secret :

Après avoir vu le premier mot de passe, l'écran situé sous la vitrine s'allumera pour un mini-jeu mais avant, placez le cognac de mauvaise qualité dans la vitrine de gauche pour que le reflet indique un parallélogramme. C'est la forme à reconstituer avec les pièces du mini-jeu de droite, suivez la capture ci-dessous pour comprendre comment procéder. Vous obtenez ainsi le mot " IILP " à rentrer dans la tablette pour obtenir le second code.

### Crew Quarters

Cette salle est constituée de plusieurs cabines qui seront désignées ici par le numéro sur les portes. Allez d'abord dans la cabine 4 et prenez un morceau de clé sur le bureau. Ouvrez le lit encastré dans le mur et notez le trou dans le matelas. Sortez de la cabine 4 et allez dans la 2. Zoomez aussi sur le bureau pour récupérer un bout de métal et notez que le lit est également abîmé dans cette cabine. Combinez bien sûr les deux objets trouvés pour former une clé et sortez en direction de la salle 3.

Après avoir utilisé la clé pour entrer, prenez le cutter sur le bureau et ouvrez le casier derrière pour prendre le papier d'aluminium. Combinez également ces deux objets, quatre fois de suite pour obtenir différents résultats et posez le " pattern 3 " sur le bureau pour observer le mot " locker ". Ouvrez maintenant le lit et constatez les dégâts à nouveau. Faites-le une dernière fois dans la salle 1 puis allez dans la 4.

Placez le pattern 2 sur le bureau pour voir le code 3472 apparaître et juste derrière entrez ce code en touchant les boutons correspondant à des additions, 3 4 7 2 donne ainsi logiquement 3+0, 3+1, 6+1 et 2+0. Zoomez sur le portefeuille à l'intérieur du casier puis revenez vers le poster pour jouer à un mini-jeu supplémentaire dans lequel il faut "



gratter " les accessoires d'une jeune demoiselle : les indices des lits abimés vous sont utiles ici. Il faut donc enlever les objets sur les parties suivantes : poignet gauche, genou droit, bras droit, jambe gauche et le résultat est le suivant : un 1 dans un rond, un 9 dans un triangle, un 6 dans une étoile et un 8 dans un losange.

Allez maintenant dans la salle 2 et placez le pattern 1 pour voir le mot de passe 4985 à entrer derrière (sous la forme 1+3, 3+6 2+6 et 2+3). Récupérez la cassette audio puis allez dans la salle 3, placez la cassette dans le téléphone et revenez à la 1. Avec les boutons du haut, appelez Phi et Alice dans les cabines 2 et 4 pour qu'elles vous informent des affichages qu'elles ont (25 et 92), composez donc ensuite le 2592 pour écouter la cassette placée précédemment dans le téléphone 3.

Au-dessus du téléphone, les chiffres 2 6 5 2 s'inscrivent et c'est le prochain numéro à taper pour que l'emplacement cassettes de celui-ci s'ouvre et vous permette de récupérer le petit objet métallique. Placez la dernière feuille d'aluminium sur le bureau de cette salle pour voir des formes étranges : cela permet de réordonner les chiffres trouvés sur le poster. Zoomez donc sur le casier, déverrouillez le clavier, entrez le code 1986 (1+0, 3+6, 2+6, 3+3). Zoomez sur l'écran à l'intérieur pour avoir le code de sortie, le coffre-fort étant sous le téléphone de cette même pièce.

#### **Fichier secret :**

Composez le code du casier dans le téléphone pour obtenir un nouveau code pour ce casier (9861) et entrez donc 6+3, 2+6, 3+3 et 1+0 dans celui-ci pour avoir le second mot de passe.

### **B. Garden**

Touchez d'abord la flèche bleue pour vous rapprocher de la cascade puis prenez l'objet mécanique sur le banc, la pelle et une clé sous le petit abri. Allez vers la zone suivante et touchez la plante pour la pousser et prendre la clé qui se cachait en dessous. Zone suivante, prenez le détecteur de métaux posé sur une tombe puis le couteau et la clé qui sont sur la balance. Ouvrez également le tiroir pour prendre son contenu. Combinez cette pièce de métal avec la première trouvée pour créer une poignée.

Utilisez la pelle dans les fleurs blanches pour trouver un coffre à combiner avec la clé dorée pour obtenir un premier morceau de papier.

Revenez dans la zone d'à côté et zoomez sur un légume ouvert sur la gauche du potager : prenez la pièce. Utilisez ensuite le détecteur de métaux pour que Luna aille récupérer trois légumes sur les trois rangées du potager. Combinez chacun d'eux avec le couteau pour en extraire une pièce.

Allez maintenant dans le coin de la cascade et utilisez la pelle sur le monticule qui fait face à l'abri pour trouver le coffre de bronze (à ouvrir de la même manière que le précédent). Allez maintenant chercher le troisième coffre qui se cache sous le champignon devant l'arbre de la zone des portes et ouvrez-le avec la clé d'argent. Combinez les trois bouts de papiers pour obtenir une mystérieuse feuille. Insérez également le levier dans la boîte métallique près de la porte et tournez-le pour assombrir la salle.

Grâce à l'obscurité, zoomez sur la cascade pour découvrir qu'il y a quelque chose derrière puis allez remettre la luminosité précédente. Revenez vers les boutons rouges et fiez-vous au papier reconstitué pour connaître la séquence, il faut les toucher dans cet ordre : gauche, droite, droite, gauche, milieu, milieu, droite. Vous pouvez ainsi accéder au panneau de contrôle de la grotte qui s'ouvre en plaçant les pièces dans l'ordre de poids (les tests se font avec la balance), c'est-à-dire : Rouge < Blanc < Jaune < Vert. Cela vous donnera accès à un mini-jeu dans lequel il faut toucher les étoiles dans un certain ordre : violet, bleu, jaune, vert et rouge. Vous obtenez ainsi le mot de passe de fin de niveau.

#### **Fichier secret :**

Dans le mini-jeu final des étoiles, faites plutôt : rouge, bleu, jaune, violet et vert pour obtenir le mot de passe secret.

### **Archives**

Regardez à droite de la porte de sortie, il y a quatre livres sur cette " face " qui ressortent un peu plus que les autres, prenez-les tous. Au dos de chacun il y a un indice sur la bonne place qu'ils sont censés avoir : aidez-vous de l'écran de



contrôle pour bien repérer l'organisation des lignes et des colonnes.

{l Rouge : ligne 5, tout à gauche

Bleu : ligne 6, milieu gauche

Vert : ligne 5, milieu droite

Orange : ligne 7, tout à droite

Un escalier se forme sous vos yeux et vous permet de récupérer le lion au sommet des bibliothèques.

Examinez l'animal afin de récupérer une carte mémoire puis approchez-vous du bureau pour prendre les quatre objets qui s'y trouvent. A gauche du bureau, prenez les objets sur la balance et dans le tiroir puis à droite du bureau, ramassez le dé vert sur le coffre verrouillé. Combinez le tournevis avec la boîte à musique, puis le cylindre obtenu avec l'encre et le cahier pour avoir un nouveau document dans vos archives.

Utilisez la balance pour déterminer les poids de chacun des dés : 50g le rouge, 100g le vert et 150g le bleu. Revenez vers la boîte verrouillée et rentrez le code 05150 correspondant au poids des dés tels qu'est présenté le problème ( $\text{bleu} + \text{vert} \times \text{rouge} = 150 + 50 \times 100$ ). Prenez le livre et examinez-le pour avoir encore une nouvelle archive. Revenez vers l'écran central et entrez la carte mémoire pour lancer un mini-jeu.

Le but est ici de replacer les dés en accord avec les deux documents trouvés précédemment (sur les couleurs et les chiffres), la solution pour y parvenir est la suivante :

{l Dé rouge " 1 " : gauche, bas, gauche, gauche

Dé bleu " 2 " : haut, haut, haut, gauche

Dé bleu " 3 " : bas, droite, droite, droite, bas, droite, bas, gauche, gauche

Dé vert " 4 " : bas, droite, droite, haut, haut, haut

Dé rouge " 5 " : haut, haut, gauche, gauche

Dé vert " 6 " : bas, droite, bas, droite, bas, droite, droite, haut, haut

Vous obtenez ainsi le mot de passe qui vous permettra de quitter cette salle.

#### **Fichier secret :**

Pour obtenir le mot de passe secret, placez les dés dans le mini-jeu final en tentant compte uniquement des couleurs indiquées par le document, les numéros n'ont pas d'importance (tant qu'ils ne sont pas identiques à ceux pour obtenir le mot de passe normal).

### **Gaulem Bay**

Un premier zoom sur la table d'opération pour prendre la radio puis un second vers la tête du mannequin pour prendre une pièce métallique. De l'autre côté de la pièce, récupérez le poster puis sur l'étagère se trouve un second chevron à combiner avec le précédent. Allez ensuite près des casiers sur la gauche et ouvrez les trois : le premier vous permet de connaître le nom marqué sur l'étiquette, le second vous donnera le troisième chevron et dans celui de droite vous pouvez récupérer une liste.

Combinez le troisième chevron aux autres afin de créer une étoile puis zoomez après sur l'étagère en haut à droite.

Prenez la batterie (qui ressemble à une carte bleue) et touchez la boîte à outils pour récupérer la clé. Allez tremper la clé dans l'huile de la table d'opération puis revenez avec et la boîte à outils s'ouvrira. Vous obtenez ainsi trois nouveaux objets. Allez à présent voir l'ordinateur sur la côté du centre de commandes et posez la radio à côté pour commencer un petit jeu de logique.

Vous avez pu noter qu'au dos de la carte d'identification se trouvait le numéro 11010, ce qui correspond selon la liste à la fréquence 400Hz. Pour l'atteindre il faut appuyer : une fois sur le bouton de gauche, deux fois sur celui du milieu et une fois sur le troisième puis sur " check ". Zoomez à présent sur les tiroirs sous l'ordinateur : prenez la tablette dans celui du bas, placez l'étoile dans celui du haut (qui s'ouvre avec la clé argent) ce qui débloquera celui du milieu et vous permettra d'obtenir le volant.

Revenez vers le milieu de la salle et allez poser le volant dans l'emplacement en forme d'étoile près de l'entrée. Cela amènera plein de nouveaux robots : d'un côté il y a un caleçon à récupérer et de l'autre côté il y a une carte rouge. Combinez le caleçon avec le détergent puis utilisez ce chiffon improvisé pour nettoyer la tâche d'huile de la table d'opération : cela fait apparaître un " 120V ". Revenez en arrière et touchez l'écran de contrôle qui est devenu jaune.

Le jeu est de reconstituer le circuit électrique de sorte que le courant qui en sort soit d'exactly 120V. Suivez le schéma ci-dessous pour avoir le parcours passant par 35, 10, 30, 40 et 5. Appuyez sur le bouton rouge de la console derrière-vous puis combinez la tablette successivement avec le tournevis et les deux batteries. Il faut maintenant rentrer un code avec, l'énigme est un poil tordue et tient compte du poster trouvé auparavant ainsi que des yeux allumés ou éteints des robots. Bref, mettez BEACONOFHOPE pour avoir le mot de passe qui débloquent le coffre-fort de la salle.

#### Fichier secret :

Il faut tout simplement prendre toutes les lettres qui ne correspondent pas aux yeux allumés de l'énigme finale, il reste donc : REMINISCENCE. A entrer dans la tablette bien évidemment.

### Security

Faites un premier tour sur vous-même pour repérer les couleurs des sièges puis allez dans la partie supérieure de la salle et zoomez sur les étagères pour récupérer les deux sabliers (qui ont d'intéressantes différences à observer). Éteignez ensuite la lumière pour constater les nouveaux schémas de couleurs des étagères puis redescendez dans la partie du bas. Observez alors les différentes lettres et couleurs associées qui sont visibles dans l'escalier.

Zoomer sur la console de gauche et entrez le code associé à la marche verte (même couleur que le fauteuil), soit " ADBG ". Touchez l'icône qui est apparue sur cet écran pour lancer un mini-jeu dans lequel vous devez toucher les hexagones pour reproduire les motifs des étagères : ici, il suffit de toucher une fois chacun des quatre hexagones du milieu. L'idée est exactement la même pour le poste de droite avec le code " TMJYUVGJ " et le mini-jeu demandant cette fois de toucher les 2 hexagones et les deux triangles les plus au centre.

Ouvrez le tableau électrique et passez au vert chaque interrupteur puis revenez vers la console centrale et activez-la en rentrant le code " SGDQNY ". Un mini-jeu différent se présente alors, il s'agit là de comprendre les quantités de sable dans chaque sablier. Rentrez donc au final les chiffres : 0407091115. Regardez les écrans de surveillance si ce n'est pas déjà fait, puis revenez toucher l'icône centrale de l'écran.

Les 9 écrans se sont transformés en un mini-jeu de mots, la première chose à faire étant d'en éteindre certains : celui de droite sur la ligne du milieu et les deux de droite sur la ligne du bas. Déplacez alors les mots de sorte que s'affiche " I WAS YOU " et " WILL BE ME. ". Vous aurez ainsi le mot de passe et la possibilité de finir cette salle.

#### Fichier secret :

Inversez tous les boutons par rapport au mot de passe " principal " pour ne laisser que les mots qu'il faut pour former sur la ligne du bas la phrase " SHE KNOWS EVERYTHING ".

### Control Room

Zoomer sur l'étagère pour prendre le compas et le rapporteur puis combinez les deux. Allez voir la feuille accrochée au mur, à droite des casiers et utilisez le compas dessus. Regardez après du côté de la console, plus précisément à l'endroit où se trouve l'ordinateur portable et prenez le bloc note ainsi que la clé USB. Observez également que l'écran indique qu'un objet pourrait se cacher derrière les cartons. Allez voir ces cartons justement puis touchez-les pour pouvoir récupérer le bloc note avec les chiffres.

Combinez la feuille des chiffres avec la clé USB puis rebranchez cette dernière sur l'ordinateur pour voir apparaître le code " 7213 ". Vous pouvez ainsi ouvrir le casier de droite avec le code suivant :  $5+2$ ,  $0+2$ ,  $2\div 2$  et  $2+1$ . L'astuce pour ouvrir le second casier est nettement moins implicite : il faut convertir les nombre mentionnés par les horloges rouge et bleu de la salle en heures et en minutes. Ici cela donne 8h30 et 3h10 ce qui donne :  $2+6$ ,  $17+13$ ,  $2+1$  et  $4+6$ .

Avec ce que vous avez obtenu des casiers, dirigez-vous vers la machine près de la porte d'entrée et placez-y les objets. Allez de l'autre côté du centre de contrôle puis zoomez sur les 6 leviers. La feuille accrochée au mur vous permet de déterminer qu'ils doivent être mis dans les positions suivantes : On, Off, On, Off, Off, Off. Avec le levier récupéré, approchez-vous de la machine à droite de la note accrochée au mur.

Le mini-jeu qui va commencer est le même que dans le laboratoire, à la différence que la plupart des valeurs d'arrivée

sont inconnues : la solution est ici d'orienter vers la gauche tous les leviers du bas sauf celui tout à droite qui doit rester au milieu. La machine va s'allumer : touchez l'écran pour un nouveau mini-jeu dont la solution est : 6 dans le jaune, 8 dans le rouge, 9 dans le vert et 10 dans le bleu. Vous obtiendrez ainsi le mot de passe et pourrez quitter cet endroit.

#### **Fichier secret :**

Combinez la clé USB avec le bloc note où est marqué " TEST " puis branchez-la sur l'ordinateur pour avoir le mot de passe secret.

#### **Q**

Cette salle est la dernière que vous ferez dans l'aventure mais elle n'est pas la plus difficile pour autant. Zoomez sur la première face du cube que vous voyez (quand la porte de sortie est en arrière-plan) et touchez les carrés pour voir apparaître des chiffres. Cela correspond plus ou moins à un jeu de démineur, les chiffres correspondant aux nombre de " bons " blocs adjacents. Il suffit ensuite de dé-zoomer et de toucher les panneaux du mur qui correspondent, c'est-à-dire pour cet exemple les quatre blocs du bas de la colonne de gauche.

Cela fera ressortir de nouveaux éléments dans la salle et à présent il faut refaire la manipulation pour chacune des faces du cube. Pour la deuxième (en vous mettant face à la structure qui vient d'apparaître), il y a ainsi d'abord les trois carrés du bas de la colonne de droite (encadrés par des blocs précédemment sortis) et les deux du bas de la colonne de gauche. Pour la troisième, il y a : le dernier carré de la deuxième colonne, les deux derniers de la troisième puis le dernier de la dernière colonne (3ème ligne donc puisqu'il y a déjà une structure de sortie).

Pour le dernier côté, il y a un certain nombre de carrés à toucher :

{l Première colonne : les trois du bas

Deuxième colonne : les trois du bas

Troisième colonne : seul celui de la 4ème ligne

Quatrième, cinquième et sixième colonne : les deux du bas

Quand tous les éléments sont apparus, le cube ne fonctionnera plus si vous le touchez.

Zoomez sur le puzzle des hexagones et triangles rouges et verts déjà rencontré dans la Control room. La solution pour le résoudre ici est d'appuyer sur : les deux hexagones centraux, l'hexagone du milieu de la ligne du haut, les deux triangles de la ligne la plus basse. Vous pourrez ainsi récupérer juste à côté une carte mémoire ainsi qu'un dossier. Prenez les fléchettes, juste derrière et faites le mini-jeu associé. Il faut faire 100 points en respectant l'ordre des couleurs du panneau des scores, ce qui fait : 13 x3 (case verte), 14 x2 (case bleue) et 11 x3 (case rouge). Vous obtenez ainsi la carte mémoire verte.

Allez ensuite regarder les livres de l'étagère pour les instructions du jeu de dés d'à côté, la résolution se fait comme la première fois que vous y avez joué, c'est-à-dire en replaçant les dés correctement :

{l Dé rouge " 6 " : droite, bas, bas, bas, bas

Dé bleu " 6 " : gauche, bas, bas, bas, gauche

Dé vert " 1 " : bas, droite, droite, droite, bas

Dé rouge " 5 " : droite, droite, bas, gauche, gauche

Dé bleu " 2 " : bas, droite, haut, droite, haut, haut, droite

Dé vert " 3 " : bas, droite, haut, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, haut, gauche, bas

Prenez alors la carte mémoire bleue.

Zoomez sur la machine sous l'étagère et insérez les 3 cartes mémoire. Le mini-jeu est une sorte d'AB Game dont les règles ont été trouvées plus tôt et sont consultables dans l'archive. Le but est que 6 participants atteignent 9 points en sachant que les comportements sont variables mais définis. La solution est la suivante : US contre D, A contre E et B contre C puis voter Ally. Répétez la même chose trois fois pour obtenir le mot de passe de fin de niveau.

#### **Fichier secret :**

Cette fois, faites le deuxième objectif du document, à savoir que " US " soit le seul à avoir 9 points à la fin des 3 rounds. Cela se fait en suivant ces trois étapes :

{l Round 1 : US contre D, A contre E et B contre C puis Betray

Round 2 : US contre C, A contre D et B contre E puis Betray  
Round 3 : US contre D, A contre E et B contre C puis Betray  
L'écran affichera ainsi le mot de passe secret du dernier coffre du jeu.

## **Cheminement pour obtenir toutes les fins**

### **Introduction**

Afin de connaître le fin mot de l'histoire, vous aurez compris qu'il faut refaire plusieurs fois l'aventure en effectuant des choix différents afin de voir toutes les fins. Celles-ci sont cependant entremêlées et si vous n'avez pas recueilli les informations nécessaires à un moment donné, un " To be continued " apparaîtra et vous pourrez reprendre ce passage plus tard si vous avez déverrouillé tout ce qu'il faut. L'ordre dans lequel sont présentées les fins dans cette soluce n'est pas anodin puisqu'il constitue un chemin quasiment direct pour ne pas être interrompu en cours de partie.

Cette solution présente donc l'ordre des 9 fins du jeu mais vous noterez que celle de Quark apparaît deux fois dans la mesure où vous devrez avancer suffisamment une première fois pour débloquent d'autres possibilités ailleurs et revenir ensuite quand vous aurez débloquent la fin du chemin de Quark. Il existe également 11 autres fins dites " Game Over ", celles-ci correspondant en gros à tous les autres choix possibles mais qui ne débloquent sur rien. Si vous n'avez pas suivi l'ordre de la soluce dès le début, les verrous sont indiqués afin que vous sachiez ce qu'il y a à faire pour débloquent la suite d'un chemin.

Note importante : il n'y a aucun spoil important dans cette partie mais si vraiment vous ne voulez savoir après quoi se termine une fin par exemple, ne lisez bien sûr pas ceci et contentez-vous d'explorer librement les possibilités du jeu.

### **Fin de Dio**

Permet de débloquent le code pour la bombe 0.  
{I Porte magenta  
Salle d'évasion : Lounge  
Round 1 : Betray  
Porte rouge  
Salle d'évasion : Pantry  
Round 2 : Betray

### **Fin de Clover**

{I Porte jaune  
Salle d'évasion : Infirmary  
Round 1 : Betray  
Porte verte  
Salle d'évasion : Treatment center  
Round 2 : Ally

### **Fin de Quark (1ère partie)**

Allez jusqu'au " to be continued " avant de passer à la suite  
{I Porte jaune  
Salle d'évasion : Lounge  
Round 1 : Ally  
Porte rouge  
Salle d'évasion : Laboratory  
To be continued ...

### **Fin de K**

Permet de débloquent une clé du mystère des lions.

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : Rec Room

Round 2 : Betray

Verrou : avoir vu la fin de Clover

### Fin de Tenmyouji

Permet de débloquent le code pour la bombe 1.

{I Porte jaune

Salle d'évasion : Infirmary

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : Pressure Exchange Chamber

Round 2 : Ally

Verrou : avoir fini le laboratoire

Salle d'évasion : Director's Office

Round 3 : Ally

### Fin d'Alice

Permet de débloquent le code pour la bombe 3.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : B. Garden

Verrou : avoir fini le laboratoire

Round 2 : Betray

Verrou : avoir vu la fin de Dio

### Fin de Sigma

Permet de débloquent le code pour la bombe 2 et une clé du mystère des lions.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Betray

Porte verte

Salle d'évasion : Archives

Verrou : avoir vu la fin de Tenmyouji

Round 2 : Ally

Verrou : avoir vu la fin d'Alice

### Fin de Quark (2ème partie)

Permet de débloquent l'ID card

{I Round 2 : Ally

Verrou : avoir vu la fin de Sigma

### Fin de Luna

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge  
Round 1 : Ally  
Porte verte  
Salle d'évasion : Gaulem bay  
Round 2 : Ally  
Salle d'évasion : Security  
Mystère des deux lions  
Round 3 : Ally

## Fin de Phi

C'est la dernière et "vraie" fin du jeu.  
{| Porte cyan  
Salle d'évasion : Crew Quarters  
Round 1 : Betray  
Porte rouge  
Salle d'évasion : Control Room  
Round 2 : Betray  
Voir le game over associé  
Round 2 : Ally (refaire ce passage en choisissant l'autre côté)  
Verrou : avoir vu le game over précédent  
Verrou : avoir vu la fin d'Alice  
Désactiver la bombe 3  
Désactiver la bombe 2  
Désactiver la bombe 1  
Verrou : avoir vu la fin de Luna  
Désactiver la bombe 0  
Salle d'évasion : Q  
Entrer l'ID et le mot de passe

## TROPHÉES

### Platine

#### Virtue's Last Reward

Acquired all trophies.

Or

#### Escapest

Escaped everything on Hard difficulty.

#### Redacted

Found ALL the secrets!

#### A Consumate Collection

Found ALL the files!

### **Fire and Ice**

Saw the end. Or maybe the beginning?

### **A Certain Point of View (Or)**

Caught a glimpse of another time.

## **Argent**

### **Doctor of Escapology**

Escaped from sixteen rooms.

### **Tears in the Rain**

Saw Luna's ending.

### **Through the Looking Glass**

Saw K's ending.

### **Behind Blue Eyes**

Saw Dio's ending.

### **In Root Beer Veritas**

Saw Tenmyouji's ending.

### **An Equal and Opposite Reaction**

Saw Quark's ending.

### **Secret Agent Woman**

Saw Clover's ending.

### **Best Served Cold**

Saw Alice's ending.

### **Arms Race**

Saw Sigma's ending.

### **Time After Time**

Saw Phi's ending.

## **Bronze**

## **Bachelor of Escapology**

Escaped from the elevator.

## **Master of Escapology**

Escaped from eight rooms.

## **Escapey**

Escaped on Hard difficulty.

## **Classified**

Found a secret.

## **An Eidetic Experience**

Found a file.

## **To Each According to His Needle**

Opened the first lock.

## **I Can't Believe It's Not Murder!**

Opened the second lock.

## **Gotta Hand It To You**

Opened the third lock.

## **If I Told You You Had A Nice Antibody...**

Opened the fourth lock.

## **He Was Convicted of a String of Numbers**

Opened the fifth lock.

## **No Lying Down On the Job**

Opened the sixth lock.

## **Who Set Up Us The Bomb, Part 1**

Opened the seventh lock.

## **Why'd You Do That, You Dumas!**

Opened the eighth lock.

## **Who Set Up Us The Bomb, Part A**

Opened the ninth lock.



## **Some Days You Just Can't Get Rid of a Bomb**

Opened the tenth lock.

## **Every Ending Begins Somewhere**

Saw any of the endings.

## **That Wasn't Supposed to Happen**

Saw any of the bad endings.

# WipEout 2048

© Sony Computer Entertainment / Sony Liverpool 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## LISTE DES PROTOTYPES

### Prototype FEISAR

Type Vitesse

Défi niveau 10 (localisation campagne 2048).

### Prototype AURICOM

Type Combat

Défi niveau 20 (localisation campagne 2050).

### Prototype AG-SYSTEMS

Type Maniabilité

Défi niveau 26 (localisation campagne 2050).

### Prototype QIREX

Type Combat

Défi niveau 30 (localisation campagne 2050)

### Prototype PIR-HANA

Type Vitesse

Défi niveau 50 (localisation campagne 2050)

# Zone of the Enders HD Collection

© Konami / Kojima Productions 2012

+ D'INFOS

FORUM

## SOLUTION COMPLÈTE

### Factory

Juste après l'intro du début, vous vous retrouverez face à un ennemi (un Raptor). Détruisez-le en un seul coup en utilisant la touche R2 enfoncée et carré. Après l'avoir détruit, il y aura une phase d'entraînement que vous pouvez quitter si vous le désirez. Ensuite prenez le Métatron. Puis sortez du hangar en suivant la flèche. Vous vous retrouverez dans Factory 1 où 2 Cyclops vous attendent puis 2 Mummy head. Après les avoir détruit un Mechs, "Neith" vous affronte mais vous ne pouvez pas la tuer, essayez d'éviter ses coups et après 5 ou 6 coups de votre part celle-ci s'en va. Suivez la flèche qui vous mènera au programme Monitor. Ensuite détruisez le squad qui a le programme. Vous obtenez alors le Pass\_global qui sert à avoir le programme Global. Après l'avoir obtenu appuyez sur Start puis Area Change. Dirigez-vous vers Town 1.

### Town 1

Affrontez le boss en utilisant l'attaque fuser puis carré, en visant sur la tête. Évitez ces jets de flammes avec R1. A la moitié de sa vie le boss enlève sa tête pour en mettre une autre. Continuez à le frapper et évitez de vous faire écraser. Vous ne pouvez le frapper que quand sa tête est Locké. Après l'avoir détruit prenez le Métatron qui se trouve devant vous. Détruisez le squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass\_Javelin dirigez-vous vers le programme Javelin. Appuyez sur Start et allez dans Weapon puis Javelin. En appuyant sur rond vous pourrez alors utiliser l'arme secondaire Javelin. Ensuite dirigez-vous vers Town 2.

### Town 2

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Une note vous sera attribuée A, B, C, D ou E. Dirigez-vous vers le programme Phalanx. Vous Obtenez alors une nouvelle arme secondaire. Changez de zone pour aller vers Factory 1

### Factory 1

Détruisez le Squad qui a le Passecode. En détruisant d'abord le chef du Squad vous pourrez ensuite détruire les ennemis avec plus de facilité. Vous obtenez alors le Pass\_Antilia. Allez maintenant vers le programme Antilia qui se situe à l'autre bout de la carte. Allez ensuite vers Town 1.

### Town 1

Faites comme dans Town 2 détruisez tous les Squads sans détruire de bâtiment. Une note vous sera attribuée en fonction de vos résultats. Allez ensuite à City 1.

### City 1

Repartez vers Town 2 trouvez l'arme secondaire.

### Town 2

Vous trouverez 6 Porteurs, détruisez-les en utilisant la touche carré. Allez sur le Vector Trap vous trouvez un objet : Sniper. Retournez vers City 1.

## City 1

Détruisez à l'aide du Siper les points blancs sur le bloc de relais EPS. Pour les viser, utilisez le joystick analogique droit. Après les avoir détruits, allez vers le Squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass\_Geyser. Dirigez-vous vers le programme Geyser vous obtiendrez le programme Geyser. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

### 1EPS 1

Détruisez les 10 porteurs (vous pouvez utiliser le Snipeur ou les Phalanx pour les détruire). Allez sur le Vector Trap. Vous obtenez le Pass\_Halberd. Prenez alors le programme Halberd qui se situe à gauche. Dirigez-vous sur le pont et entrez à l'intérieur du tunnel (Le pont est représenté par des flèches sur la carte). A l'intérieur détruisez tous les Mechas. Après le premier combat ne tournez pas à droite mais allez tout droit. Continuez à détruire tous les Mechas jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant le générateur EPS de secours. Détruisez-le sur le devant ou le derrière. Changez de zone pour aller vers EPS 2.

## EPS 2

Aller dans le Tunnel, puis voyant que vous ne pouvez pas aller plus loin ressortez et détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez le Pass\_Control 1. Changez de zone pour aller vers Town 1.

## Town 1

Détruisez l'ennemi qui a le Passecode. Vous obtenez alors le Pass\_Control 2. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

## EPS 1

Rentrez dans le tunnel. A la première intersection allez à droite. Prenez le programme Rap\_ctrl. Détruisez les ennemis puis sortez, et dirigez-vous vers Town 2.

## Town 2

Dirigez-vous près du Vector Trap, regardez bien vous verrez un Raptor endommagé par terre. Allez dessus.

## EPS 2

Vous dirigez alors un Raptor. Allez dans le tunnel. Dès le premier combat allez à droite. Prenez le programme Detector. Retournez en arrière et détruisez les porteurs (pour les détruire plus facilement appuyez sur R2 pour fuser et carré. Prenez ensuite le Métatron. Continuez à détruire les Mechas jusqu'à ce que vous arriviez devant un cul-de-sac. Tirez sur la fente pour détruire la porte. Détruisez le générateur de secours. Vous sortez du Tunnel pour changer de zone et allez vers Town 3.

## Town 3

Détruisez tous les Squad en détruisant un minimum de bâtiment. Vous aurez alors une note. Changez de zone pour aller vers Town 2. Puis sortez immédiatement car vous ne pouvez pas encore battre le boss. Allez vers city 2.

## City 2

Vous êtes infecté par un virus alors ne vous faites pas toucher par un ennemi sinon vous perdrez. Vous ne pouvez pas non plus prendre de Métatron. Détruisez les 3 Squads sans détruire les hélicoptères.

Détruisez les porteurs puis prenez le Pass\_Comet. Prenez ensuite le programme Comet et sortez de cette zone pour aller vers Factory 2.

## Factory 2

Évitez tous combats possibles et entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte) Vous serez

obligé de vous battre contre le Mechs car il a le Pass\_Vaccine. Prenez le programme vaccine vous pourrez alors vous débarrasser du virus. Changez de zones pour aller à City1.

### City 1

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Vous aurez alors une note en fonction de ce que vous avez fait comme dégâts. Allez ensuite vers City 2.

### City 2

Détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez alors le pass\_decoy1. Quittez la zone et allez vers Town 3.

### Town 3

En allant dans Town 3 vous verrez que vous ne pouvez pas locker les ennemis car ceci sont invisibles. Alors sortez et allez dans Eps 2.

#### 1EPS 2

Allez au bout le tunnel vous battre contre le robot que vous avez contrôlé. Celui-ci vous donne le programme Detector. Dirigez-vous vers la sortie puis détruisez les porteurs qui sont devant vous, prenez le Pass\_Gauntlet qui est dans le Vector Trap. Puis allez trouver le programme Gauntlet qui vous servira à utiliser l'arme secondaire Gauntlet. Quittez la zone où vous êtes pour aller dans Town 3.

### Town 3

Vous pouvez maintenant Locker les Squads invisibles. Détruisez-les tous jusqu'à ce que vous ayez le Pass\_Decoys 2. Puis aller dans Factory 2.

### Factory 3

Entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte). Détruisez l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Puis prenez le programme Decoy. Sortez du souterrain et détruisez tous les porteurs et prenez le Decoy qui se trouve dans le Vector Trap. Ca y est, vous êtes prêt pour combattre le Boss de Park1.

### Park 1

Battez-vous contre le Boss en évitant ses rayons. Lorsqu'il y a une alerte utilisez la seconde arme Decoy et continuez à le frapper en changeant de place. Lorsque la vie du méchant est à la moitié il se transforme en une sorte de scarabée volant. Évitez qu'il vous fonce dessus et dès qu'il est arrêté envoyez-lui des attaques fusantes ou des Comet. Vous pouvez aussi utiliser des Decoy pour éviter ses missiles. Allez ensuite dans Montagne.

### Montagne

Commencez par prendre le Métatron qui se situe en face de vous puis continuez tout droit. Ramassez tous les Vector Trap pour récolter des missiles. Prenez le Pass\_Bonder puis le programme. Revenez au début et cette fois si allez à droite. Rentrez dans le mur qui est à droite et détruisez le mur qui est en face. Continuez à tuer les ennemis et à prendre les armes. Détruisez le mur à gauche puis celui qui est en face. Continuer à tuer les ennemis et à prendre les armes jusqu'à ce vous arriviez devant un barrage. Entrez à l'intérieur. Là vous arrivez devant un autre boss. Évitez ces sortes de mines avec le boutons R1. Envoyez-lui des attaques fusantes toutes sortes d'armes secondaires, surtout Comet. A la moitié de sa vie il change d'attaques. Évitez alors de vous faire écraser par lui et ne tapez que dans sa tête.

### Contre Viola

Donnez-lui toutes sortes de coups que vous le pouvez surtout des Comet si vous en avez. Pendant qu'elle prépare son attaque jaillissante elle est vulnérable, profitez-en pour l'attaquer.

## Hub 1

Là vous devez désamorcer les bombes en les lokant puis et en étant en situation rapprochée et enfin en appuyant sur rond jusqu'à ce que la bombe soit désamorcée. Faites attention de ne pas vous faire attaquer par les Squads pendant que vous désamorcez la bombe. Après avoir désamorcé les cinq bombes, vous vous rebattrez contre Viola. Utilisez le Decoy ou Comet ou alors, la meilleure façon de la battre est de frapper avec l'épée en situation rapprochée. Après avoir détruit Neith (Viola) vous devrez vous battre contre Anubis mais si vous avez eu une mauvaise note lors des missions secours, vous ne pourrez pas le battre et devrez vous enfuir mais ne cela se fait automatiquement pendant une cinématique.

## 📌 ASTUCES DE ZONE OF THE ENDERS

### Mode 2 joueurs

Pour débloquer le mode 2 joueurs, terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

### Tous les personnages et niveaux dans le mode 2 joueurs



Terminez le jeu en easy avec un classement d'au moins D.

### Nouvelle musique de fin

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec un classement A pour chacun des cinq missions. Vous entendrez alors une musique de fin différente durant les crédits.

### Mode Versus

#### 1ère méthode

A l'écran "Press Start", faites :  ,  , Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut. Un signal sonore vous avertira de la bonne saisie du code.

#### 2ème méthode

Finissez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour obtenir le mode versus avec 5 personnages et niveaux. Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté deux fois pour obtenir les deux personnages et niveaux restants.

### Santé et munitions au maximum

Faites une pause au cours du jeu, puis : L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Notez que votre niveau sera pénalisé à chaque fois que vous ferez ce code.

### MODE Versus et Missions Extra

Terminez le jeu sous n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ces deux nouveaux modes.

#### Jouer avec Jehuty Ver.2, Damaged Jehuty et Naked Jehuty

Terminez le jeu puis sauvegardez. Chargez votre partie et vous pourrez choisir entre les différentes versions de ces personnages.

### Mini-jeu Zoradius

Dans le mode Boss Battle, battez-vous contre Vic Viper. Pendant le combat contre Leo, mettez la pause et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1. vous entendrez un son pour confirmer que la manipulation a bien fonctionné et vous pourrez alors profiter du mini-jeu Zoradius dans le menu Extra Missions.

#### Tous les powers-up dans le mini-jeu Zoradius

Commencez une partie de Zoradius puis appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause. Faites ensuite Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1 et R1. Un son confirmera l'entrée du code.

#### Jouer avec Aumaan Anubis en mode versus

Après avoir terminé le jeu une première fois, recommencez une partie avec toutes les armes secondaires et continuez jusqu'à battre Vic Viper. Vous verrez une porte fermée à déverrouiller. Prenez à gauche jusqu'au croisement puis encore à gauche vers le Metatron posté devant le mur de pierres. A l'aide du Vector Canon, détruisez le mur et engouffrez-vous dans le passage. Vous aurez alors à vous battre contre Anubis. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous débloquerez Aumaan Anubis en mode Versus.

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) :**

Dominique MAPPS

Hugo JONCOUR

Jean-Baptiste OGER

John DOE

Julien BARTHET

Julien FONTANIER

Julien KEITH

Marc PELATAN

Mélissa BAC

NICOLETTI Sébastien

Valérie PRECIGOUT

Yohann SYNX

***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 PDF, 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.