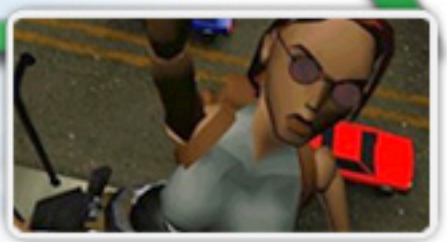
ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 10.41 — PS1

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

PlayStation



© L'Odyssée Interactive 1997-2013

INTRODUCTION

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

La version Gold dont vous disposez actuellement contient des astuces pour PlayStation. 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

- 1 On 1
- 24 Heures du Mans
- 2xtreme
- 360
- 3xtreme
- 4x4 World Trophy
- 70's Robot Anime Geppy-X

A

- A Bug's Life
- Absolute Football
- Ace Combat 2
- Ace Combat 3 : Electrosphere
- Aconcagua
- Action Bass
- Action Man : Destruction X
- Activision Classics
- Actua Golf
- Actua Golf 2
- Actua Golf 3
- Actua Ice Hockey
- Actua Pool
- Actua Soccer
- Actua Soccer 2
- Actua Soccer 3
- Actua Tennis
- Adidas Power Soccer
- Adidas Power Soccer 98
- ADVAN Racing
- Advanced V.G.
- Advanced V.G. 2
- Adventure Of Menion
- Agent Armstrong
- Agile Warrior F-111 X
- Air Combat
- Akuji The Heartless
- Aladdin : La Revanche de Nasira
- Alexandra Ledermann 2
- Alien
- Alien : La Résurrection
- Alien Trilogy
- Alone in the Dark 2
- Alone in the Dark : The New Nightmare
- Alundra 2
- Anarchy In The Nippon 2
- Andretti Racing
- Animaniacs : Ten Pin Alley
- Anna Kournikova's Smash Court Tennis
- Ape Escape
- Apocalypse
- Area 51
- Arkanoid Returns
- Armored Core
- Armorines : Project Swarm

- Army Men 3D
- Army Men : Air Attack
- Army Men : Air Attack 2
- Army Men : Omega Soldier
- Army Men : Sarge's Heroes
- Army Men : Sarge's Heroes 2
- Army Men : World War
- Army Men : World War : Final Front
- Assault Rigs
- Astérix
- Astérix & Obélix contre César
- Asteroids
- Asuka 120% : Burning Festival Limited
- Atlantide : L'Empire Perdu
- Atlantis : Secrets d'un Monde Oublié
- Auto Destruct
- Ayrton Senna Kart Duel 2
- Azito 2
- Aztec : Malédiction au Coeur de la Cité d'Or
- Azure Dreams

B

- Baldy Land
- Ballblazer Champions
- Ballistic
- Batman & Robin
- Batman Forever : The Arcade Game
- Batman of the Future : Return of the Joker
- Battle Arena Toshinden
- Battle Arena Toshinden 2
- Battle Arena Toshinden 3
- Battle Stations
- Battletanx : Global Assault
- Beast Wars
- Beat Mania
- Beyblade
- Big Air
- Bio Freaks
- Bishi Bashi Special
- Black Dawn
- Blade
- Blam! Machinehead
- Blast Chamber
- Blast Radius
- Blasto
- Blazing Dragons
- Blood Lines
- Blood Omen : Legacy of Kain
- Bloody Roar
- Bloody Roar 2
- Bogey : Dead 6
- Bomberman Fantasy Race
- Bomberman Party Edition
- Bomberman World
- Bowling
- Brain Dead 13
- Breath of Fire III

- Breath of Fire IV
- Brian Lara Cricket
- Broken Helix
- Bubble Bobble 2
- Bubble Bobble also featuring Rainbow Islands
- Bubsy 3D
- Buggy
- Bugs Bunny : Voyage à Travers le Temps
- Burning Road
- Bushido Blade
- Bushido Blade 2
- Bust A Groove
- Bust-A-Move 2 Arcade Edition
- Bust-A-Move 3 DX
- Bust-A-Move 4

C

- C : The Contra Adventure
- C-12 : Final Resistance
- C3 Racing
- California Speed
- Canal+ Premier Manager
- Capcom Generations
- Capcom vs. SNK : Millennium Fight 2000 Pro
- Captain Commando
- Cardinal Syn
- Carmageddon
- Cart World Series
- Casper
- Castlevania : Symphony of the Night
- Castlevania Chronicles
- Championship Motocross
- Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael
- Championship Surfer
- Chase the Express
- Cheesy
- Chessmaster Millenium
- Chicken Run
- Chill
- Chine : Intrigue à la Cité Interdite
- Chocobo Racing
- Chronicles of the Sword
- Chrono Cross
- Chrono Trigger
- Circuit Breakers
- Civilization II
- Clock Tower II : The Struggle Within
- Colin McRae Rally
- Colin McRae Rally 2.0
- College Slam
- Colony Wars
- Colony Wars : Red Sun
- Colony Wars : Vengeance
- Command & Conquer
- Command & Conquer : Alerte Rouge
- Command & Conquer : Alerte Rouge : Missions Tesla
- Constructor

- Contender
- Contra : Legacy Of War
- Cool Boarders
- Cool Boarders 2
- Cool Boarders 2001
- Cool Boarders 3
- Cool Boarders 4
- Countdown Vampires
- Coupe du Monde 98
- Coupe du Monde FIFA 2002
- Courier Crisis
- Crash Bandicoot
- Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back
- Crash Bandicoot 3 : Warped
- Crash Bash
- Crash Team Racing
- Crime Crackers
- Crime Killer
- Crisisbeat
- Criticom
- Croc 2
- Croc : Legend of the Gobbos
- Crusader : No Remorse
- Crusaders of Might and Magic
- Crypt Killer
- Cyber Tiger
- Cyberia
- Cybersled
- Cyberspeed

D

- D
- Dai 4 Ji Super Robot Taisen S
- Dance Dance Revolution
- Danger Girl
- Daredevil Derby 3d
- Darklight Conflict
- Darkstalkers
- Darkstalkers 3
- Darkstone
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Dave Mirra Freestyle BMX : Maximum Remix
- David Beckham Soccer
- De Sang Froid
- Dead Ball Zone
- Dead Head Trial
- Dead In The Water
- Dead or Alive
- Deadly Skies
- Deathtrap Dungeon
- DefCon 5
- Defeat Lightning
- Delta Force : Urban Warfare
- Demain Ne Meurt Jamais
- Demolition Racer
- Descent
- Descent 2

- Destrega
- Destruction Derby
- Destruction Derby 2
- Destruction Derby Raw
- Devil Dice
- Diablo
- Die Hard Trilogy
- Die Hard Trilogy 2
- Digimon Rumble Arena
- Digimon World
- Digimon World 2
- Digimon World 2003
- Digital League
- Dino Crisis
- Dino Crisis 2
- Dinosaur
- Discworld Noir
- Disruptor
- Diver's Dream
- Donald Couak Attack ?*!
- Doom
- Double Dragon
- Downhill Snow
- Dracula 2 : Le Dernier Sanctuaire
- Dracula : Résurrection
- Dragon Ball : Final Bout
- Dragon Ball Z : Ultimate Battle 22
- Dragon Ball Z Legends
- Dragon Beat : Legend Of Pinball
- Dragon Quest IV
- Dragon Seeds
- Dragon Valor
- DragonHeart : Fire & Steel
- Dream Story
- Driver
- Driver 2 : Back on the Streets
- Ducati World
- Duke Nukem : Land of the Babes
- Duke Nukem : Time To Kill
- Duke Nukem : Total Meltdown
- Dune 2000
- Dynamite Boxing
- Dynasty Warriors

E

- Eagle One : Harrier Attack
- Earthworm Jim
- ECW Anarchy Rulz
- ECW Hardcore Revolution
- Egypte 1156 Av. J.-C. : L'Enigme de la Tombe Royale
- Egypte II : La Prophétie d'Héliopolis
- Ehrgeiz
- Elemental Gearbolt
- Eliminator
- Enigma
- Eos : Edge Of Skyhigh
- Epidemic

- ESPN Extreme Games
- Eternal Eyes
- Euro 2000
- Everybody's Golf
- Everybody's Golf 2
- Evil Dead : Hail to the King
- Evil Zone
- Excalibur
- Exhumed
- Explosive Racing
- Extreme Snow Break

F

- F1 2000
- F1 Championship Saison 2000
- F1 Racing Championship
- F1 World Grand Prix 2000
- Fade To Black
- Fantastic Four
- Fear Effect
- Fear Effect 2 : Retro Helix
- Felony 11-79
- FIFA 2000
- FIFA 2001
- FIFA 97
- FIFA 98 : En route pour la Coupe du Monde
- FIFA 99
- FIFA Football 2002
- FIFA Football 2003
- FIFA Football 2004
- FIFA Football 2005
- FIFA Soccer 96
- Fighting Force
- Fighting Force 2
- Final Doom
- Final Fantasy Anthology
- Final Fantasy Chronicles
- Final Fantasy IV
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy Origins
- Final Fantasy Tactics
- Final Fantasy V
- Final Fantasy VI
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Firo And Klawd
- Fisherman's Bait : Bass Challenge
- Fist of the North Star
- Fluid
- Folles Poursuites
- Ford Racing
- Formula 1
- Formula 1 97
- Formula Karts
- Formula One 2001
- Formula One 98
- Formula One 99

- Forsaken
- Freestyle Motocross : Mc Grath Vs Pastrana
- Frenzy
- Frogger
- Frogger 2 : Swampy's Revenge
- Front Mission 3
- Future Cop L.A.P.D.

G

- G-darius
- G-Police
- G-police : Weapons Of Justice
- Galaxian 3
- Galerians
- Gauntlet Legends
- Gekido : Urban Fighters
- Gerry Lopez Surf Riders
- Gex
- Gex 3 : Deep Cover Gecko
- Gex : Enter the Gecko
- Ghost In The Shell
- Global Domination
- Glover
- Goal Storm
- Gokujyou Parodius : Deluxe Pack
- Gradius Gaiden
- Gran Turismo
- Gran Turismo 2
- Grand Theft Auto
- Grand Theft Auto 2
- Grand Theft Auto : London 1969
- Grandia
- Grid Runner
- Grind Session
- Growlanser
- Grudge Warriors
- Guardian's Crusade
- Gubble
- Guilty Gear
- Gundam 0079 : The War For Earth
- Gundam Battle Assault
- Gundam Battle Assault 2
- Gundam Perfect One Year War
- Gungage
- Gunship 2000
- Guy Roux Manager 2000

H

- Hai-shin 2
- Hard Boiled
- Hardcore 4x4
- Harry Potter à l'Ecole des Sorciers
- Harry Potter et la Chambre des Secrets
- Harvest Moon : Back to Nature
- Hbo Boxing
- Heart of Darkness
- Hercule

- Hexen
- Hot Wheels : Turbo Racing
- Hugo
- Hugo : Le Miroir Maléfique
- Hybrid
- Hydro Thunder

I

- Impact Racing
- In the Hunt
- Incredible Crisis
- Independance Day
- Indy 500
- Inspecteur Gadget : Panique Dans Le Labyrinthe
- International Rally Championship
- International Superstar Soccer Pro 98
- International Track & Field
- International Track & Field 2
- Invasion From Beyond
- Iron And Blood
- Iron Man and X-O Manowar in Heavy Metal
- ISS Pro Evolution
- ISS Pro Evolution 2
- Iznogoud

J

- Jackie Chan Stuntmaster
- Jade Cocoon
- Jeremy McGrath Supercross 2000
- Jeremy McGrath Supercross 98
- Jersey Devil
- Jet Moto 3
- Jet Rider
- Jet Rider 2
- Johnny Bazookatone
- JoJo's Bizarre Adventure
- Jonah Lomu Rugby
- Judge Dredd
- Jumping Flash

K

- K-1 : The Arena Fighters
- Kagero : Deception 2
- Kensei Sacred Fist
- Kileak The Blood
- Killer Loop
- Killing Zone
- King's Field
- Kingsley's Adventure
- Kirikou
- Kitchen Panic
- KKND : Krossfire
- Klonoa : Door to Phantomile
- Klonoa Beach Volleyball
- Knockout Kings 2000
- Knockout Kings 2001
- Knockout Kings 99

- Koudelka
- Krazy Ivan
- Kula World
- Kurushi

L

- L'Amerzone
- La Petite Sirène 2
- La Planète au Trésor
- Largo Winch : Commando Sar
- Le Cinquième Elément
- Le Gardien des Tenebres
- Le Livre de la Jungle : Groove Party
- Le Monde Des Bleus
- Le Monde Des Bleus 2
- Le Monde ne Suffit Pas
- Legacy of Kain : Soul Reaver
- Legend of Foresia : La Contrée Interdite
- Legend Of Kartia
- Legend of Legaia
- Legend of Mana
- Legend of Mulan
- LEGO Racers
- LEGO Rock Raiders
- Lemmings 3D
- Les 102 Dalmatiens : A la Rescousse
- Les Aventures de Buzz L'Eclair
- Les Chevaliers de Baphomet
- Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl
- Les Cochons de Guerre
- Les Razmoket : A la Recherche de Reptar
- Les Razmoket à Paris : Le Film
- Les Schtroumpfs
- Les Visiteurs : La Relique de Sainte Rolande
- Libero Grande
- Lifeforce Tenka
- Lilo & Stitch : Ouragan sur Hawaï
- Little Big Adventure
- LNF Stars 2001
- Loaded
- Lomax
- Lone Soldier
- Looney Tunes Racing
- Louvre : L'Ultime Malediction
- Lucky Luke
- Lunar : Silver Star Story Complete

M

- M6 Turbo Racing
- Machine Hunter
- Macross : Digital Mission Vf-x
- Macross : Digital Mission Vf-x 2
- Mad Stalker
- Madden NFL 2000
- Madden NFL 2001
- Madden NFL 2002
- Madden NFL 97

- Madden NFL 98
- Madden NFL 99
- Magic Carpet
- Magical Drop III
- Marvel Super Heroes
- Marvel Super Heroes Vs Street Fighter
- Marvel vs. Capcom : Clash of the Super Heroes
- Mass Destruction
- Mat Hoffman's Pro BMX
- Max Power Racing
- Maximum Force
- MDK
- Mechwarrior 2 : 31st century combat
- Medal of Honor
- Medal of Honor : Résistance
- Medievil
- Medievil 2
- Mega Man 8
- Mega Man Legends
- Mega Man Legends 2
- Mega Man X4
- Mega Man X5
- Mega Man X6
- Megatudo 2096
- Men in Black : The Game
- Men in Black : The Series : Crashdown
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid : Missions Spéciales
- Metal Slug
- Metal Slug X
- Metalmol Panic Dokidoki
- Metropolitan Highway Battle R
- Mickey's Wild Adventure
- Micro Maniacs
- MicroMachines V3
- Midnight in Vegas
- Mike Tyson Boxing
- Millennium Soldier Expendable
- Mission : Impossible
- MLB 2000
- MLB 2001
- MLB 2002
- MLB 98
- MLB 99
- Monkey Hero
- Monopoly
- Monster Seed
- Monster Trucks
- Monstres & Cie : L'Ile de l'Epouvante
- Mortal Kombat 3
- Mortal Kombat 4
- Mortal Kombat II
- Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero
- Mortal Kombat Special Forces
- Mortal Kombat Trilogy
- Moto Racer
- Moto Racer 2

- Moto Racer World Tour
- Motor Toon Grand Prix
- Motor Toon Grand Prix 2
- Motorhead
- Mr. Driller
- Ms. Pac-Man : Maze Madness
- Mtb Dirt Cross
- MTV Music Generator
- MTV Snowboarding
- MTV Sports : Pure Ride
- MTV Sports Skateboarding
- Muppet Monster Adventure
- Muppet RaceMania

N

- N-Gen Racing
- N2o
- Nagano Winter Olympics 98
- Namco Museum Vol.1
- Namco Museum Vol.2
- Namco Museum Vol.3
- Namco Museum Vol.4
- Nascar 2000
- Nascar 2001
- Nascar Racing 98
- Nascar Racing 99
- Nascar Rumble
- NBA Hoopz
- NBA in the Zone 2
- NBA Jam : Tournament Edition
- NBA Jam Extreme
- NBA Live 2000
- NBA Live 2001
- NBA Live 2002
- NBA Live 2003
- NBA Live 97
- NBA Live 98
- NBA Live 99
- NBA Shoot Out
- NBA Shoot Out 2001
- NBA Showtime
- NCAA Football 2000
- NCAA March Madness 99
- Necronomicon : The Dawning of Darkness
- Need for Speed : Conduite en Etat de Liberté
- Need for Speed : Porsche 2000
- Need for Speed II
- Need for Speed III : Hot Pursuit
- NFL Blitz
- NFL Blitz 2000
- NFL Gameday
- NFL Gameday 2000
- NFL Gameday 2002
- NFL Gameday 98
- NFL Xtreme 2
- NHL 2000
- NHL 2001

- NHL 97
- NHL 98
- NHL 99
- NHL : Blades of Steel 2000
- NHL Championship 2000
- NHL FaceOff 2000
- NHL FaceOff 2001
- NHL FaceOff 98
- NHL Powerplay 98
- NHL Rock the Rink
- Nicktoons Racing
- Nightmare Creatures
- Nightmare Creatures II
- Ninja : L'Ombre des Ténèbres
- No Fear Downhill Mountain Biking
- Novastorm
- Nuclear Strike

O

- O.D.T.
- Oddworld : L'Exode d'Abe
- Oddworld : L'Odyssée d'Abe
- Off-world Interceptor
- Ogre Battle : The March of the Black Queen
- Olympic Summer Games
- Omega Boost
- One
- Operation Win Back
- Option Tuning Car Battle
- Option Tuning Car Battle 2
- Option Tuning Car Battle Spec-R
- Overblood 2
- Overboard !

P

- Pac-Man World
- Pandemonium 2
- Pandemonium!
- Panzer Bandits
- Panzer General
- Parappa the Rapper
- Parasite Eve
- Parasite Eve II
- Paris-Marseille Racing
- Parodius 3
- Pastel Muses
- Pax Corpus
- Penny Racers
- Perfect Weapon
- Persona 2 : Eternal Punishment
- Persona 2 : Innocent Sin
- Philosoma
- Pink Panther : Pinkadelic Pursuit
- Pitball
- Pitfall 3d
- Play Stadium 3
- Player Manager 98/99

- PO'ed
- Pocket Fighter
- Point Blank
- Point Blank 2
- Polaris Snocross 2000
- Pong
- Pop N' Pop
- Pop'n Music 2
- Populous : A l'Aube de la Création
- Porsche Challenge
- Pour l'Or et la Gloire : La Route d'Eldorado
- Power Instinct 2
- Power Rangers Lightspeed Rescue
- Poy Poy
- Poy Poy 2
- Primal Rage
- Pro 18 World Tour Golf
- Pro Evolution Soccer
- Pro Evolution Soccer 2
- Pro Foot Contest 98
- Pro Pinball : The Web
- Project Overkill
- Psybadek
- Psychic Force
- Psychic Force 2
- Puma Street Soccer
- Puzzle Arena Toshinden

Q

- Quake II
- Qui Veut Gagner des Millions
- Qui Veut Gagner des Millions : 2ème Edition
- Qui Veut Gagner des Millions Junior

R

- R-Type Delta
- Rage Racer
- Raging Skies
- Railroad Tycoon II
- Rainbow Six
- Rainbow Six : Rogue Spear
- Rally Cross
- Rally Cross 2
- Rally Masters
- Rampage 2 : Universal Tour
- Rampage : World Tour
- Rampage Through Time
- Rapid Racer
- Rapid Reload
- Rascal
- Rascal Racers
- Rat Attack
- Ray Tracers
- Raycrisis
- Rayman
- Rayman 2 : The Great Escape
- Rayman Rush

- Raystorm
- Razor Freestyle Scooter
- Rc Racer
- RC Revenge
- RC Stunt Copter
- Re-Volt
- Ready 2 Rumble Boxing
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Reboot
- Reel Fishing
- Reel Fishing II
- Reloaded
- Renegade Racers
- Resident Evil
- Resident Evil 2
- Resident Evil 3 : Nemesis
- Resident Evil : Director's Cut
- Resident Evil : Survivor
- Return Fire
- Revolution X
- Rhapsody : A Musical Adventure
- Ridge Racer
- Ridge Racer Revolution
- Ridge Racer Type 4
- Risk
- Rival Schools
- Road Rash
- Road Rash 3-D
- Road Rash : Jailbreak
- Roadsters
- Rock N' Roll Racing 2 : Red Asphalt
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2001
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2002
- Rogue Trip
- Roland Garros 2001
- Rollcage
- Rollcage : Stage 2
- Ronaldo V-Football
- Ronin Blade
- Rosco Mc Queen
- Runabout 2
- Running Wild
- Rushdown

S

- S.C.A.R.S
- SaGa Frontier 2
- Sampras Extreme Tennis
- Samurai Shodown III
- San Francisco Rush
- Sentinel Returns
- Sexy Parodius
- Shadow Gunner : The Robots Wars
- Shadow Madness
- Shadow Man
- Shadow Master
- Sheep

- Shellshock
- Shérif Fais-Moi Peur !
- Shock Wave Assault
- Sidewinder
- Sidewinder 2
- Silent Bomber
- Silent Hill
- Silhouette Mirage
- SimCity 2000
- Skeleton Warriors
- Skullmonkeys
- Slam'n Jam 96
- Slamscape
- Sled Storm
- Small Soldiers
- Sno-Cross Championship Racing
- Snobow Kids Plus
- Snow Racer 98
- Soul Blade
- South Park
- South Park Chef's Luv Shack
- South Park Rally
- Soviet Strike
- Space Griffon VF-9
- Space Hulk : Vengeance of the Blood Angels
- Space Invaders
- Space Jam
- Spawn
- Spec Ops : Airborne Commando
- Spec Ops : Covert Assault
- Spec Ops : Ranger Elite
- Spec Ops : Stealth Patrol
- Spectral Force
- Spectral Force 2
- Speed Freaks
- Speed Racer
- Speedball 2100
- Speedboat Racing
- Speedster
- Spice World
- Spider
- Spider-Man
- Spider-Man 2
- Spin Jam
- Sports Car Gt
- Sports Superbike 2
- Spot goes to Hollywood
- Spyro 2 : Gateway to Glimmer
- Spyro : Year of the Dragon
- Spyro the Dragon
- Star Gladiator
- Star Ocean : The Second Story
- Star Trek : Invasion
- Star Wars : Dark Forces
- Star Wars : Masters of Teräs Käsi
- Star Wars : Rebel Assault II : The Hidden Empire
- Star Wars Demolition

- Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme
- Star Wars Episode I : Jedi Power Battles
- StarBlade
- StarBlade Alpha
- Starfighter 3000
- Starlight Scramble
- Steel Reign
- Streak : Hoverboard Racing
- Street Fighter : The Movie
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter Alpha 3
- Street Fighter Alpha : Warriors' Dreams
- Street Fighter Ex Plus Alpha
- Street Fighter EX2 Plus
- Street Racer
- Street Skater
- Street Skater 2
- Strider 2
- Striker '96
- Stuart Little 2
- Suikoden
- Suikoden II
- Super Puzzle Fighter II Turbo
- Super Robot Taisen Alpha
- Super Slammin' Dodgeball
- Supercross 2000
- Supercross 2001
- Supercross Circuit
- Swagman
- Sydney 2000
- Syndicate Wars
- Syphon Filter
- Syphon Filter 2
- Syphon Filter 3

T

- T'ai Fu
- T.J. Lavin's Ultimate BMX
- Tactics Ogre
- Tail Concerto
- Tales of Destiny
- Tales of Eternia
- Tales of Phantasia
- Tarzan
- Team Buddies
- Technomage
- Tekken
- Tekken 2
- Tekken 3
- Tempest X3
- Ten Pin Alley
- Tenchu 2 : Birth of the Stealth Assassins
- Tenchu : Stealth Assassins
- Tennis Arena
- Test Drive 4
- Test Drive 5
- Test Drive 6

- Test Drive Off-Road
- Test Drive Off-Road 2
- Tetris Plus
- The Adventures of Alundra
- The Crow
- The Granstream Saga
- The Grinch
- The Italian Job
- The King of Fighters '95
- The King of Fighters '96
- The King of Fighters '97
- The King of Fighters '98
- The King of Fighters '99
- The Last Blade
- The Last Report
- The Legend of Dragoon
- The Lost Vikings 2
- The Lost World : Jurassic Park
- The Mission
- The Mummy
- The Need for Speed
- The Note
- The Raiden Project
- The Raven Project
- The Simpsons Wrestling
- The Unholy War
- Theme Hospital
- Theme Park
- Theme Park World
- Thousand Arms
- Thrasher : Skate And Destroy
- Thrill Kill
- Thunderhawk 2 : Firestorm
- Tiger Woods 99
- Tiger Woods PGA Tour Golf
- Time Commando
- Time Crisis
- Time Crisis : Project Titan
- Tintin : Objectif Aventure
- Tiny Tank
- Tobal 2
- Tobal No 1
- TOCA 2 Touring Cars
- TOCA Touring Car Championship
- TOCA World Touring Cars
- Tokyo Highway Battle
- Tom et Jerry : Sauve qui Peut
- Tomb Raider
- Tomb Raider : La Révélation Finale
- Tomb Raider : Sur les Traces de Lara Croft
- Tomb Raider II starring Lara Croft
- Tomb Raider III : Les Aventures de Lara Croft
- Tombi!
- Tombi! 2
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Tony Hawk's Pro Skater 4

- Tony Hawk's Skateboarding
- Toonenstein
- Top Gun : Fire At Will
- Total Eclipse Turbo
- Total NBA 96
- Total NBA 97
- Touge Max 2
- Toy Story 2
- Toy Story Racer
- Trash It
- Treasures of the Deep
- Trick'n Snowboarder
- Triple Play 2000
- Triple Play 2001
- Triple Play 97
- Triple Play 98
- Triple Play 99
- Tunnel B1
- Twisted Metal
- Twisted Metal 2
- Twisted Metal 4
- Twisted Metal III
- Tyco R/c Racing

U

- UEFA Champions League : saison 1999 - 2000
- UEFA Champions League : saison 2000 - 2001
- UEFA Striker
- Ultimate Fighting Championship
- Um Jammer Lammy
- Une Faim de Loup
- Uprising X
- Urban Chaos
- USA Racing

V

- V-Rally
- V-Rally 2
- V-tennis
- Vagrant Story
- Valkyrie Profile
- Vampire Hunter D
- Vandal Hearts
- Vandal Hearts 2
- Vanguard Bandits
- Vanishing Point
- Victory Boxing
- Victory Boxing 2
- Viewpoint
- Vigilante 8
- Vigilante 8 : Second Offense
- Viper
- Virtual Pool
- Virus
- Vr Baseball
- VR Powerboat Racing

W

- Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour
- War Gods
- Warcraft II : The Dark Saga
- Wargames
- Warhammer : Dark Omen
- Warhammer : Shadow of the Horned Rat
- Warhawk
- Warpath : Jurassic Park
- Warriors of Might and Magic
- Warzone 2100
- WCW Backstage Assault
- WCW Mayhem
- Wcw Nitro
- Wcw Vs The World
- Wcw/nwo Thunder
- Wild 9
- Wild Arms
- Williams Arcade's Greatest Hits
- Wing Commander IV : The Price of Freedom
- Wing Over
- Wip3out
- WipEout
- WipEout 2097
- Woody Woodpecker Racing
- World Championship Snooker
- World Destruction League : Thunder Tanks
- World Destruction League : War Jetz
- World League Soccer 98
- World Stadium 2
- World Stadium Ex
- Worms
- Worms Armageddon
- Worms World Party
- Wreckin Crew
- Wu-Tang Shaolin Style
- WWF Attitude
- WWF In Your House
- WWF Smackdown!
- WWF Smackdown! 2 : Know your Role
- WWF Warzone
- WWF Wrestlemania : The Arcade Game

X

- X-Files The Game
- X-Games: Pro Boarder
- X-Men Children Of The Atom
- X-Men Mutant Academy
- X-Men Mutant Academy 2
- X-Men Vs Street Fighter
- X2
- Xena : Princesse Guerrière
- Xenogears
- Xevious 3d
- XS Airboat Racing

Y

- Yannick Noah All Star Tennis '99
- Yannick Noah All Star Tennis 2000
- Yoyo's Puzzle Park
- Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Z

- Z
- Zero Divide
- Zero Divide 2
- Zig Zag Ball

007 Racing

© Electronic Arts / MGM Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER L'ASTON MARTIN VANTAGE

Quand vous êtes sur l'écran-titre, appuyez sur L1, R1, , , . Vous débloquerez l'Aston Martin Vantage en mode multijoueur.

PAS DE RADAR EN MODE MULTIJOUEUR

Réussir la mission "Embuscade" en mode de difficulté "Agent" avec au moins 85% de votre santé.

MODE TRICHE

Quand vous êtes en mode "Mission", choisissez "MMMQRRQ" comme nom. Vous débloquerez ainsi tous les codes du jeu.

DÉBLOQUEZ TOUTES LES MISIONS DU MODE "AGENT 00"

Finir la mission "Highway Hazard" en mode de difficulté "Agent 00" et sans toucher aucun véhicule.

PIÉTONS GÉANTS

Entrer "LEMKE" comme nom dans le mode "Mission".

DOUBLER LES POINTS DE VIE

Réussir la mission "Break Out" en mode de difficulté "00 Agent"avec 100% de ses points de vie.

1 On 1

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC OSCAR ET MASH

Commencez une partie en mode Story à 1 joueur et rencontrez Oscar et Mash.

JOUER AVEC KING

Terminez le jeu avec tous les personnages dont Oscar et Mash.

TOUS LES CHEATS

Faites un gros score et entrez MMMQRRQ en guise de nom pour rendre les cheats disponibles dans les niveaux que vous avez déjà terminés.

24 Heures du Mans

© Infogrames 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à la place de votre nom :

BIGGYx	Buggy (où x est un chiffre de 1 à 8)
FIRSTON	Toujours premier
FROMAGE	Voiture fromage et course Fast Food
HOTDOG	Voiture Hotdog
JACKPOT	Nouvel écran d'ouverture
MAYOU	Gagnez la course et le prototype Audi sera débloqué
MMx	Nouvelles voitures (où x est un chiffre de 1 à 7)
MONSTA	Voitures originales du Mans
NAIMAR	Course de navettes
PIE	Voiture gateau et course Fast Food
PINOU	Gagnez la course et la 99 Toyota sera débloqué
PIZZA	Voiture pizza et course Fast Food
POHLIN	Gagnez la course et la 99 BMW sera débloqué
TATOO	Toutes les voitures et toutes les courses en mode Quick Race

2xtreme

© Sony

+ D'INFOS FORUM

ACROBATIES

Au cours d'un saut, faites rapidement les manipulations suivantes :
: Skate (360°)
: Snowboard (saut périlleux arrière)
: Roller (saut périlleux avant)
: VTT

CHEAT MODE

Entrez CHEATS BE ON guise de nom avant de rentrez les codes suivants (toujours dans la section nom de pilote)

`BOSS CHEATS`	Tous les riders
`SHARK CHEATS`	Shark
`TIGER CHEATS`	Costumes différents

PISTE SUPPLÉMENTAIRE

Pour obtenir une piste supplémentaire, vous evez effectuez ce qui suit sur chacune des pistes normales. Désactivez les concurrents pour chaque piste. Faites une figure simple sur le premier tremplin (,). Accélérez et faites des figures plus compliquées sur le second et le troisième tremplin (, ,). Pour terminer, effectuez un figure difficile sur le quatrième tremplin (, , ,). Il ne vous reste plus qu'à terminer la course.
Lorsque vous aurez fait cela sur tous les circuits, vous débloquerez la piste du Japon.

JOUER À L'ENVERS

Arretez-vous complètement et maintenez . Attendez un instant puis maintenez . Lâchez et vous irez à l'envers.

BANDE SON

Placez le CD du jeu dans un lecteur audio pour écouter les musiques du jeu à partir de la piste 2.

GARDER SON ENERGIE

Lorsque vous aurez votre jauge d'énergie remplie, maintenez R2 enfoncé pour la maintenir à ce niveau.

ENERGIE INFINIE

Maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées pour garder votre énergie pendant le course.

QUELQUES MOUVEMENTS

Lorsque vous serez en l'air effectuez les combinaisons suivantes pour réaliser quelques figures.
Facile : ,
Moyen: , ,
Moyen: , ,
Difficile: , , ,

CODES ACTION RELAY (VERSION PAL)

Munitions infinies

```
801350A2 1000
```

Energie infinie

```
801350A4 0900
```

3xtreme
1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, mettez en surbrillance "Memory Card" et appuyez sur Gauche ou Droite. Puis, allez dans la section "Codes". Là, entrez l'un des codes suivants :

ASTROMEN	Tous les personnages aliens
BINK	Jouer avec Bink, un alien
BLACKLINE	Black Car
BLUECAR	Jouer avec Blue Car
BLUELINE	Blue Car
DOMINIQUE	Jouer avec Dominique, un monstre avec 95% de capacités
GEEP	Jouer avec Geep
GENEPOOL	Tous les personnages
LUGNUT	Jouer avec Lug Nut, sorte de Frankenstein doté de 95% de capacités
NYUB	Jouer avec Nyub
RATPACK	Tous les personnages humains
REDCAR	Jouer avec Red Car
REDLINE	Red Car
SCREAM	Tous les monstres
SMOKEY	Toutes les voitures
TP	Jouer avec TP
TRIXXY	Tous les circuits en mode Freestyle
VOUYEUR	Tous les circuits en mode Exhibition
WHITECAR	Jouer avec White Car
WHITELINE	White Car

VIDÉO ULTRASPANK

Allez dans la section des codes et inscrivez ULTRASPANK. Allez ensuite dans le menu des options, faites Droite et confirmez pour visionner la vidéo.

TOUS LES PERSONNAGES ET TOUTES LES PISTES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez les trois saisons du jeu avec tous les pilotes pour débloquer tous les personnages bonus et la piste Haunted House en Freestyle.

TRICKS

Lors des sauts, maintenez les touches enfoncés pour engranger les points.

: 150 points

: 150 points

R1 : 150 points

L1 : 150 points

R2 : 150 points

L2 : 150 points

+ R2 : 250 points

+ L2 : 250 points

L2 + R2 : 300 points

+ L2 + R2 : 400 points

4x4 World Trophy

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MENU

Entrez l'un des codes suivants afin d'activer la fonction correspondante :

LEAD TO ROME	Tous les circuits
YOKOZUMA	Mode sumo
ZAKARY X	Tous les codes

CHEAT CODES

DOZZAR	Argent infini
HUMMER	2 nouveaux véhicules

70's Robot Anime Geppy-X

© Aroma

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations sur l'écran titre.

Mode Wild John

Haut, Bas, Droite, Haut, Bas, Droite, Haut, .

Mode Queen fairy

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

Mode 64/74 Shiki

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

Mode Atlancer

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

Star Geppy X

Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, .

VOIR LES SÉQUENCES VIDÉO

A l'écran titre, appuyez sur Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, .

A Bug's Life

© Sony / Traveller's Tales 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIES INFINIES

Au cours du jeu, retournez en mode entraînement et trouvez toutes les lettres afin de gagner une vie supplémentaire. Vous pouvez renouveler cette manipulation autant que vous le voulez. Et vous avez donc de cette certaine manière une infinité de vies à votre disposition.

CODES ACTION REPLAY (VERSION FRANÇAISE)

Energie infinie

```
8004AEEC 0000
```

Vies Infinies

```
8005B9C4 0000
```

Accès à tous les niveaux

```
80082914 000F
```

Vies infinies et 50 graines

```
800A91B0 3209
800A91B2 000F
```

99 VIES

Appuyez sur R1, , et L2 dans le menu principal pour obtenir 99 vies (un son vous le confirmera).

PASSER LES NIVEAUX

Mettez la partie en pause puis appuyez sur L1, L1, R2, R2, , ,

Absolute Football

© Virgin Interactive / Crimson 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

8007D838 0020	L'équipe locale a toujours 32 buts
8007D838 0000	L'équipe locale a toujours 0 but
8007D83C 0020	Les visiteurs ont toujours 32 buts
8007D83C 0000	Les visiteurs ont toujours 0 but
80079D96 FF60	Curseur de possession du ballon "Disco"
80079D96 E07F	Curseur Boomrang
80095348 FFFF	Le gardien visiteur se prend pour un milieu de terrain

Ace Combat 2

© Sony 1995

TOUTES LES MISSIONS

Finissez la mission Kingpin et une option free missions apparaitra dans le menu principal.

AVIONS EXTRA

Après avoir terminé le jeu une fois en brigadier-général, vous pourrez le recommencer avec des avions EXTRA qui sont beaucoup plus puissants que les avions normaux.

BANDE SON

Une fois que vous aurez terminez le jeu en tant que Premier Lieutenant, vous pourrez accédez à une section son dans le menu des options. Vous pourrez ainsi écouter toutes les musiques du jeu.

CAMÉRA DE REPLAY

Pendant un replay, maintenez pour locker la caméra.

NOUVELLES VUES SUR LES CARTES DE MISSIONS

Placez-vous sur l'option Mission de l'écran de sélection et appuyez sur Select. Vous aurez alors le choix entre trois angles de caméra pour la carte de mission.

VERSO DE LA MANETTE

Appuyez sur Select lors de l'écran de configuration des touches pour voir le verso de la manette.

Ace Combat 3 : Electrosphere

© Sony / Namco 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRÔLER LE REPLAY

Pendant un replay, appuyez sur , , , , L1 ou R1 pour modifier les angles de vue. Appuyez sur L2 pour ajouter un filtre (comme à travers des lunettes de soleil). Appuyez sur R2 pour des effets de blur.

SIMULATEUR DE MISSION

Débloquez les 5 fins différentes avec un pilote qui aura accompli chacune des 52 missions. Puis, sauvez le jeu. Retournez à l'écran titre et chargez votre sauvegarde. L'option "New File" va alors se ransformer en "S-File". Choisissez cette nouvelle option afin d'accéder à un simulateur de missions qui vous permettra d'effectuer n'importe quelle mission avec n'importe quel avion en choisissant votre niveau de difficulté.

MISSIONS BONUS

Trerminez avec au moins un rang B les 35 missions du simulateur pour obtenir de nouvelles missions.

LASER ORBITAL

Terminez toutes les missions du simulateur en niveau Hard pour pouvoir utiliser le laser.

AVION SUPPLÉMENTAIRE

Finissez les 36 missions du simulateur avec le rang A en mode moyen et difficile pour obtenir l'Aurora.

MISSION 36

Terminez les 35 premières missions du jeu avec un rang B pour obtenir la mission 36.

INTRODUCTION JAPONAISE

Pour profiter de l'intro japonaise, vous pouvez terminer le jeu en niveau Hard. Mais vous pouvez également aller à l'écran titre, appuyer sur Start, maintenir les touches L1, L2, R1, R2 enfoncées et appuyer sur Start et Select simultanément.

LECTEUR DE MUSIQUE

Terminez le jeu en mode Facile pour débloquer le lecteur de musique.

U14054 AURORA

Terminez les 36 missions en Mission Simulator au niveau Facile ou Normal et en obtenant un rang A.

X-49 NIGHT RAVEN

Terminez les 36 missions en Mission Simulator au niveau Difficile et en obtenant un rang A.

XR-900 GEOPELIA

Terminez la mission 36 en Mission Simulator en obtenant un rang A.

LOCKER LES ENNEMIS

Une fois que vous aurez sélectionné votre avion et vos armes dans le simulateur, maintenez enfoncées les touches Start + jusqu'au début du jeu pour que les missiles se lock sur les cibles.

Aconcagua

© Sony

PASSER LES SÉQUENCES VIDÉO

Appuyez sur Start pour passer les cinématiques.

Action Bass

© Take 2 Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM

GROS POISSON

Mettez le jeu en pause, puis maintenez la touche Select enfoncée et appuyez sur L2, R2, R1, haut.

NIVEAUX BONUS

Terminez le niveau challenge pour obtenir deux niveaux bonus.

NOUVEAUX LEURRES

Un nouveau leurre sera accessible pour chaque niveau gagné en mode challenge.

Action Man : Destruction X

© Hasbro Interactive / Blitz Games 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (US)

Tout débloquer :
```
500090020000
800b3000ffff
```

CHEAT MODE

Mettez la pause dans le jeu et appuyez sur les touches correspondantes.

Tout l'équipement et toutes les armes

L1, L2, R2.

Invincibilité

L1, R2, R1.

Activision Classics

© Activision

SOUND TEST

Mettez le CD du jeu dans un lecteur de CD audio et positionnez-vous sur la deuxième piste pour écouter 6 musiques du jeu.

Actua Golf

1996

+ D'INFOS FORUM

SUPER TIRS

Entrez HACKER comme nom de joueur pour envoyer la balle 150 yards plus loin que d'habitude.

Actua Golf 2

1998

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Toujours faire un trou en un

```
3018E368 0000
```

Actua Golf 3

© Infogrames / Gremlin Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE CANADA ET LE COLORADO ET ENTRER DANS LES TOURNOIS

Qualifier-vous en tant que professionnel avec un handicap 0.

CHOIX DU TIR ET DU CLUB

Pendant le jeu, appuyez sur pour choisir le club et le type de tir.

RESTER SUR LE GREEN

Pour que votre balle reste sur le green, mettez un effet de backspin dans votre tir.

PUT EN DEHORS DU GREEN

Vous pouvez putter même si vous êtes en dehors du green. C'est particulièrement utile lorsque l'on se trouve vraiment tout près du green. Notez que vous ne pourrez pas le faire dans les hautes herbes.

Actua Ice Hockey

© Gremlin Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES BONUS

Au menu principal, maintenez simultanément enfoncés les boutons , et jusqu'à ce qu'un signal sonore soit émis. Alors, les équipes des Gremlin All-Stars et Sheffield Steelers seront disponibles à l'écran de sélection des équipes.

Actua Pool

© Infogrames / Gremlin Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES TABLES ET TOUS LES LIEUX

Pour avoir toutes les tables et tous les lieux, entrez le code CW12 4AP à la place du nom.

Actua Soccer

© Gremlin Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC UNE SUPER ÉQUIPE

A l'écran titre, appuyez simultanément sur R1, L2, Select, Haut, et Gauche. Choisissez une équipe dans le menu. Une nouvelle équipe est disponible : la Gremlin Showbiz XI.

CROSSI LA SUPERSTAR

Sur l'écran titre, maintenez Select + Diagonale Haut / Gauche enfoncé. Un nouveau joueur sera alors disponible. Il s'agit de Crossi, une superstar.

Actua Soccer 2

© Gremlin Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera que le code a bien fonctionné.

Joueurs invisibles

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

Equipe Gremlin 11

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

Super équipe 2 (Super Fury Animals)

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

Gros joueurs

Haut, Bas, Bas, Droite, , , , .

Petits joueurs

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

Jouer avec un ballon de Beach Volley

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

Mode monochrome

Haut, Bas, Haut, , , Haut, Bas, Haut

Balle fantôme

, , Gauche, Gauche, Droite, Droite,

Mode sans projcteurs

Gauche, Gauche, Gauche, , Droite, Droite, Droite,

Actua Soccer 3

© Gremlin Interactive 1998

NOUVELLES ÉQUIPES

A l'écran de création des équipes, entrez l'un des codes suivants à la place du nom de l'équipe :

BALD FRITZ	Ipswitch classique
BARMY ARMY	Wednesday Stars
BIG DADDIES	Grands joueurs
BIN MAN	Food Group
BIT OF CLARET	Villa Stars
BREMNERS BOOT	Leeds United All Stars
CALM DOWN	"Scousers"
CANDY MAN	Dicks Pick N Mix
CHICKENS	Mode Sleepy Hollow (sans têtes)
CHIP BUTTY	Virtual Blades
CPU SPUD	Pattis Shandi Men
CUTOUTS	Graphismes tout gris
DELL BOYS	Soton Stars
DIAMOND LIGHTS	Best of Spurs
DOUBLE TROUBLE	Equipe Gremlin 2
DOWN DOWN DOWN	Blackburn 94-95
DOWN HERE	Petits joueurs
DOWN THE TOON	Newcastle Stars
DUNCNNOMORE	Everton Stars
EGG CHASERS	Wigan 98-98
EMMERSONS WOE	Boro Stars
FASH THE CASH	Dons Stars
FLAGSTONING	Fighting Forth
FOREIGN LEGION	Chelsea Stars
FRUIT N VEG	Leicester Stars
FUN INT SUN	Ballon de plage
GANGSTAARS	Mode Parappa
GRIM REAPER	Skellington United
I MADE THIS	Gremlin FC
IMPOSSIBILITY	Maddness Friday
LADY GODIVA	Coventry Stars
LEE THE PIG	Heavenly HTFC
LONGDON GIRLS	Filles d'Arsenal
MEN IN TIGHTS	Forest Stars
METAL HEADS	Cyborg Rovers
MISS WILKO	Dud's Spuds
NO THANKS	Top 50 Babes 2
OZONE PLAYER	Test Greenhouse
PREM CLUBS	24 équipes supplémentaires
RAM RAIDERS	Derby Stars
RULE BRITTANIA	5 Nations Select
SEXY FOOTBALL	Shearer X
SCOUSE PERMS	Liverpool 77-98
SHADWELL TOWN	The Hardmen
SHAM	Doncaster Rovers
SINK OR SWIM	Ledbury FC

SIR MATT	Busby Babes
SPIT N SPIN	Web Actua Soccer
TEA TOTAL	Arsenal 70-90
TFF HOBBY	Boat Racers
TFF TEAMS	24 équipes pour rire
TOP HATS	Joueurs avec de grosses têtes
VALLEY BOYS	Chalton Stars
WIDE BOYS	Equipe Gremlin 1
WRIGHT BUY	West Ham Stars
YES PLEASE	Top 50 Babes 1

CODES ACTION REPLAY

9 Buts pour l'équipe qui reçoit

800F44FC 0009

9 Buts pour les visiteurs

800F44F8 0009

0 But pour l'équipe qui reçoit

800F44FC 0000

0 But pour les visiteurs

800F44F8 0000

Actua Tennis

© Infogrames / Gremlin Interactive 1998

GAGNER À TOUS LES COUPS

Une bonne stratégie pour gagner à tous les coups consiste à user et à abuser du lob ( ). En effet, si vous renvoyez toujours la balle en lob, le joueur géré par la machine finira par faire une faute ou carrément par manquer la balle !! Cette astuce est valable dans tous les niveaux de difficulté, y compris "very hard".

Adidas Power Soccer

© Sony 1996

+ D'INFOS FORUM

COMMENTATRICES

Pour avoir des commentatrices à la place des commentateurs habituels, mettez-vous en mode arcade et sélectionnez vos équipes. Commencez un match, puis faites une pause. Allez dans le menu Audio, au niveau des drapeaux, puis appuyez plusieurs fois simultanément sur et . Faites tourner le menu et l'option "Fem" apparaîtra.

DREAM TEAM

Pour jouer avec la Dream Team, sélectionnez l'option Match Amical, puis dans le menu où vous verrez joueur1, joueur2, joueur3, appuyez plusieurs fois sur L2, R2, , . La Dream Team apparaîtra en haut de l'écran.

CHEAT MODE

Sur l'écran principal, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 pour afficher le menu des cheats puis effectuez les manipulations suivantes.

Grosses têtes

.

Equipes cachées

.

Voir les crédits

.

Nouveaux stades

.

Remporter les matches

. Pendant le jeu, mettez la pause et choisissez de gagner.

Adidas Power Soccer 98

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran principal, maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R1 et R2 pour afficher l'écran d'entrée des cheat codes. Alors, entrez l'un des codes suivants :

Stade caché

Equipe bonus

. Un nouveau drapeau apparaîtra à droite des Pays-Bas.

Gagner le match

. Alors, faites une pause pendant le jeu pour être ne mesure de gagner le match de votre choix.

Grosses têtes

Voir les crédits

Petit gardien

Commentaires comiques

SIMULATION

Pendant que vous avez le ballon appuyez sur + . Votre joueur va alors tomber tout seul si un joueur adverse est proche.

ADVAN Racing

© Atlus

+ D'INFOS FORUM

VOITURES SUPER DEFORM

Sur le menu principal, maintenez L1 et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut.

GRAPHISMES MONOCHROMES

Sur le menu principal, maintenez L2 et appuyez sur Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite.

VIRAGES PLUS LARGES

Sur le menu principal, maintenez R1 et appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Haut, Droite, Bas.

VOITURE TRANSPARENTE

Sur le menu principal, maintenez R2 et appuyez sur Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche.

GRANDES PISTES

Sur le menu principal, maintenez L1 + L2 et appuyez sur Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas.

BAISSER LA GRAVITÉ

Sur le menu principal, maintenez R1 + R2 et appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite.

Advanced V.G.

© Success

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC LES BOSS K1 ET K2

Terminez le mode histoire en difficulté de niveau 8 pour débloquer K1 et K2 en versus.

Advanced V.G. 2

© TGL

PERSONNAGES BONUS

Material

Terminez le mode histoire du jeu.

Miranda:
Terminez le mode normal du jeu.

MENU DE CONFIGURATION

Une fois que vous aurez débloqué Material et Miranda, un nouveau menu de configuration apparaîtra dans les options.

Adventure Of Menion

nc

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS INFINIES POUR LE GHK-79

A l'écran titre, appuyez rapidement sur , , , pour avoir des munitions infinies pour le GHK-79.

ENERGIE INFINIE

A l'écran titre, appuyez rapidement sur L1, R1, R2, L2 pour avoir de l'énergie infinie.

Agent Armstrong

© Virgin Interactive / King of the Jungle Ltd. 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Dès le début du jeu, avancez jusqu'à lours en pelucha à droite. Placez-vous devant le mur et appuyez sur pour sauter. vous entendrez alors un son. Avancez ensuite jusqu'à la salle à droite qui mène à une pièce en contrebas. Sautez sur la plate-forme qui conduit à une salle de jeu où vous pourrez entrer les cheats codes suivants avec une manette branchée sur le port 2 de la console.

Invincibilité

Toutes les armes

Choix du niveau

Agile Warrior F-111 X

© Virgin Interactive / Black Ops Entertainment 1996

+ D'INFOS FORUM

JOUER UN CD AUDIO

Pendant le jeu, ouvrez la PSX, sortez le CD original et remplacez-le par un CD Audio. Le jeu vous demandera quelle piste jouer. L'original vous sera réclamé à la fin du niveau...

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

5433	Stage 1 clear. Pamir Knot & Super Jihad available.
0007	Stage 2 clear. Gas Mask Blues & Closing Time available.
1213	Stage 3 clear. Dia de Los Muertos available.
0224	Stage 4 clear. Trident Strike available.
7154	Stage 5 clear. Area 51 available.

CHEAT CODES

Pendant le jeu, faites une pause et tapez ces codes :
Invincibilité (il est quand même possible de tomber à court de carburant !) :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , , , , , ,

Maximum de carburant et d'armure :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , , , ,

Maximum d'armes (999) :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2

B1 Airstrike :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , , , , , ,

Mesh Fog Editor :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , Bas, Bas, Bas, , , ,

Carte en transparence :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , , , , , ,

Mode hover :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , , , ,

Finir toutes les missions :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , Select, , , , Select, , , , Select, , , ,

Accès à toutes les missions :

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

Enlever les indications à l'écran :
Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas, , L1 + R2.

Air Combat

© Sony

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS AU CHEAT MODE

Avant l'écran "Now Loading", lorsque le logo avec l'oiseau apparaît, appuyez simultanément sur R1 et . L'écran affichera des CD qui rebondissent... Vous pouvez alors accéder aux cheats.

CHANGEMENT DE COULEUR

Pour changer la couleur de votre avion, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, R1
Pour changer la couleur de l'avion équipier : R et Start
Un petit logo Namco apparaîtra dans le coin en bas à gauche pour confirmer les codes.

JEU CACHÉ

Il y a un petit jeu caché. Appuyez sur : Haut, Gauche, Bas, Droite. Un truc apparaîtra dans le coin en bas à gauche de l'écran. Pendant le prochain chargement d'un jeu, n'appuyez pas sur R1 et , et le jeu arrivera.

CHANGEMENT DE COULEURS

Pour jouer sur les couleurs de vos avions, lorsque le jeu est en train de charger, maintenez appuyées les touches : R1 et . Vous devriez voir des cédéroms à la place de l'écran habituel. Appuyez alors sur : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite. Relâchez R1 et et à nouveau R1.
Une petite icône devrait apparaître.

CODES ACTION REPLAY

`800EEB44 0027`	Mitrailleuse infinie
`800EEB40 0041`	Missiles infinis
`300EEB34 8FFF`	Carburant illimité

CHEAT MODE

Pour activer le cheat mode appuyez sur R1 + quand le logo de l'oiseau apparaît sur l'écran. Un nouveau logo confirmera que la manipulation a fonctionnée.

999.999.000 crédits

Pendant l'écran de chargement, appuyez sur Bas, , , , , , , , , + . Puis appuyez et gardez enfoncé + .

Changer la couleur de l'avion

Appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite puis appuyez et gardez enfoncé R1.

Changer la couleur de l'avion de Wingman

Gardez enfoncé R1 tout en appuyant 10 fois sur START.

Mini-jeu caché

Appuyez sur Haut, Gauche, Bas, Droite. commencez à jouer puis retourner à l'écran titre. Un petit jeu très court est alors jouable.

Akuji The Heartless

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, et l'une des manipulations suivantes :

Mode debug

Maintenez enfoncés les boutons L2 ou R2 et faites : Gauche, Haut, Haut, , Droite, , Gauche, , Haut, Bas, Droite, Droite.

Invincibilité

Maintenez enfoncé L2 ou R2 et faites : Droite, Droite, Gauche, , , Haut, , Gauche.

Magies infinies

Maintenez enfoncé R2 et appuyez sur Gauche, , Gauche, Gauche, , Gauche, , Droite, , Haut, Haut, Bas.

Aladdin : La Revanche de Nasira

© Sony / Argonaut 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONSEILS POUR BATTRE CERTAINS ENNEMIS

Serpents et araignées
Sautez leurs dessus en appuyant sur lorsque vous êtes en l'air.

Momies
Jetez leurs des épées en feu.

Gardes
Jetez leurs une épée en feu puis tapez les avec votre épée.

Guerriers
Attaquez-les quand ils commencent à marcher vers vous.

Archets
Attaquez-les quand ils commencent à tourner leur flèches.

Spinners
Frappez-les quand ils placent leurs épées sur le côté.

OBTENIR LA GEMME BLEUE

Trouvez les trois gemmes rouges dans chaque niveau. Puis gagnez le jeu bonus et le génie vous récompensera d'une gemme bleue.

Alexandra Ledermann 2

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu Triche des options :

BIG HEAD	Grosse tête
CHRISTMAS SNOW	Voir de la neige
GENIE IN A BOTTLE	Obtenir toutes les pistes et tous les chevaux
MR_HAPPY	dessage facile
NEW YEARS EVE	Voir des feux d'artifice
TANTALUS BIG AIR	Cavalier balistique

Alien

nc

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (US)

Munitions infinies

```
8009A046 00FF
```

Energie infinie

```
8009A040 03E7
```

Alien : La Résurrection

© Electronic Arts / Fox Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur , Gauche, Droite, , Haut, R2 au menu principal pour faire apparaître l'option Cheats.

MODE RECHERCHE

Appuyez sur , Haut, Bas, , Gauche, R1 au menu principal pour faire apparaître l'option Recherche.

Alien Trilogy

© Acclaim 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Tapez GOLVLxx comme password (où xx représente le niveau désiré). Faites Accept et "Cheat Activated" apparaîtra. Démarrez le jeu normalement. Seul problème : l'arme de départ est le pistolet.

INVINCIBILITÉ

Allez dans le menu principal, puis dans le menu Options. Sélectionnez Password et entrez le code suivant : 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Validez puis ressortez. Vous accédez alors au menu Cheats où vous aurez accès à l'invincibilité, toutes les armes, les munitions illimitées...

ACCÈS À LA SÉQUENCE DE FIN

Le code d'accès à la séquence de fin est : QZBPSBBYRCPBZXBBBVBMNBBMBVW49DLK.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Armure infinie

```
8009A602 0064
```

Avoir le fusil

```
8008F8D6 0001
```

Avoir le fusil à pompe

```
8008F8D2 0001
```

Avoir le lance-flamme

```
8008F8DE 0001
```

Avoir le petit pistolet

```
8008F8DA 0001
```

Balles 9mm infinies

```
8009A606 0064
```

Balles pistolet infinies

```
8009A5DA 03E7
```

Batteries infinies

```
8009A5EE 03E7
```

Bottes équipées

```
8009A604 0BD0
```

Cartouche fusil à pompe infinies

```
8009A5DE 03E7
```

Cartouche fusil infinies

```
8009A60A 0064
```

Charges explosives infinies

```
8009A5EC 09E7
```

Charge sismique infinie

```
8009A618 0064
```

Energie infinie

```
8009A5D4 03E7
```

Grenades pulse infinies

```
8009A5E4 09E7
```

Munitions lance-flammes infinies

```
8009A612 0064
```

CODES DES NIVEAUX

```
1.2.  J3BBBBBBDWP8903BBBBBBBBMBBBXJBBB
1.3.  LZBBBBBKCPB9N3DBBBCGBBMBBCD1BBB
1.4.  FBBBBBBBMCPB9XLDBBBFBBBMBBCX1BBB
1.5.  7LBB7BBB84PB9K3GBBBDLBLMBBDB1BBB
1.6.  1LBBBBBB6WPB7F3GBBBJ2BBBBBDX1BBB
1.7.  YGBJLBBB70PB9R3CQVCBG9BBDBQFJ9CLB
1.8.  WGBBBBBB0HPBJLBLL3BTGBLMBVFX9DVB
1.9.  XQBJLBBBMHPBJNVFQVBTGBLMCBGD9HBB
```

1.10. 4BBBGBBBFWPBQHLPN2BTLBLJCGG29FBB
1.11. 3ZBJLBBB4HPBQQ3PQVBTLBLJCGHJ9FBB
1.12. 03BJGBBBHWPB9BB0H3BTLBLDCBHZ9GVB
2.1. Z3BBSBBB74PB9GVTJVBBBBBDB7JG9BVB
2.2. 4BBLGBBBB8PB91B4PVBBBBBMB3JZ9C3B
2.3. 4GBKVBBBZRPB9BB5QVBBBBBKCGKG9GLB
2.4. 2BBQGBBBSRPBBBBB5BBBBBBBBBBKZ9GVB
2.5. 0ZBBBBBD9V8PB9QWDHBBTLBLBCGLH9G3G
2.6. 03BQVBD9VHPB9QWJM7BTLBLGCGL09HBD
2.7. 1LBHXBD354PBJBCLPQBTBBLBB3MH9HBD
2.8. RQBBBBD988PBJCCVDBBTBBLBBVM09CBH
2.9. 4BBQVBFGX4PBJJMVQGBTLBLBCGNH9FVK
2.10. 77BQVBDMYMPBJ24XPQBRLBLBBZNY9HBD
3.1. 8ZBCLBC8RMPBDKMPB3BS1BLBB3PF9HBF
3-2. H7BBBBCSFRPB9DWLP3BC7BBLBLP09GVB
3-3. NQBBBBCSLMPBQHCLP3BC7BBLBQQH9GVB
3-4. 0GBBBBFGK8PBLH4KK2BBBBBLB7Q09CBC
3-5. KBBBBBFGCWPBLH4KJVBBBBBLB3RH9B3C
3-6. KVBBBBBRL0PB9BBBCLBSQBBMB3R099CLB
3-7. 03BBBBBB8CPB9BBXDQBSQBBMCBSK9CLB
3-8. WVBBBBBBY8PB9BBXL33BN3BLMB7509CBB
3-9. TQBBBBBB4MP9P3BDQBBBBBMCGTH9BBB
3-10. 4VBJLBFGDMP89XVNQVBJLBBMCBT49F3J
3-11. 4VBFNBCSZ4PB94BNF7BQVBBMB7VH9F3J
3-12. S3BBBBFGS0PB94BNKZBQVBBMBZV09HBL
3-13. Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTLBLMBGWH9GBL

Alone in the Dark 2

© Infogrames / Kokopeli 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

`8010DA5E 0006`	Munitions revolver illimitées
`8010DA4C 000A`	Munitions thompson illimitées
`8010DA5C 0037`	Energie infinie

PASSER AU NIVEAU 2 AVEC TOUS LES OBJETS

Au premier niveau, avancez jusqu'à côté de la maison. Vous verrez alors une dalle. Placez-vous dessus et poussez le buisson en face de vous. Vous arriverez directement au second niveau avec tous les objets qu'il fallait récupérer dans le premier.

CHEAT MODE

A l'écran titre, faites : L1, L2 et Gauche pour avoir droit au Cheat Menu.

Alone in the Dark : The New Nightmare

© Infogrames / Darkworks 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

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

Personnage 1 : Edward Carnby

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

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

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

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

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

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

Commencez par prendre les munitions ainsi que 2 trousses de soin. Traversez ensuite le pont, puis continuez à avancer après l'appel d'Aline. Allez sur la gauche en montant le long des escaliers. Localisez la pierre direction nord. Avancez vers le nord, le sud-est, l'ouest, le sud-ouest, l'est et le nord-est. Chantez alors l'incantation et allez vers la pierre est, écoutez le dictaphone pour trouver l'ordre des mots. Allez ensuite au centre du cercle avec la lumière et prenez le

disque de pierre et la statue. Descendez l'escalier et avancez encore sur la gauche. Avancez jusqu'à l'échelle, gravissez-la, et entrez dans la grotte. Prenez les munitions, redescendez et avancez vers le marais.

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

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

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

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

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

Personnage 2 : Aline Cedrac

Votre aventure débute avec Aline sur le toit du manoir. Après la discussion avancez sur le toit et rentrez dans le bâtiment en passant par la fenêtre. Une vidéo se déclenche et vous obtenez une clé. Un monstre vous attaque par la suite, utilisez votre torche puisque vous ne possédez pas d'arme. Fouillez ensuite la salle pour trouver une trousse de soins, puis sortez ensuite de la pièce par la porte. Avancez rapidement et actionnez l'interrupteur pour allumer la lumière et ainsi faire disparaître les monstres. Faites ensuite demi-tour et tournez à droite. Sauvegardez grâce à l'amulette et ouvrez la porte à gauche. Prenez les munitions dans la nouvelle pièce et sortez par la porte en face de la table. Avancez dans le couloir, ouvrez la porte, prenez la clé posée sur la table ainsi que la trousse de soins et des munitions. Faites maintenant demi-tour et ouvrez la porte à côté de l'interrupteur actionné précédemment, grâce à votre clé.

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

Votre périple se poursuit dans les bois. La porte étant fermée, avancez à travers les bois en évitant les chiens. Arrivé à l'intersection, prenez à gauche ou à droite, cela n'a pas d'importance puisque les 2 chemins se rejoignent. Après la vidéo, vous arrivez vers le fort. Allez à droite et prenez les munitions. Grimpez ensuite le long du mur sur la droite de la porte fermée du fort et vous arrivez sur le toit. Avancez un peu, descendez le long des escaliers, et débloquez la porte principale en bas. Empruntez ensuite le nouvel escalier pour descendre encore plus bas. Prenez la trousse de soins après avoir escaladé le petit mur et descendez de l'autre côté. Evitez les monstres et gravissez l'escalier sur la gauche. Vous arrivez dans une zone avec 3 portes, déverrouillez celle du bas et entrez, vous trouvez Obed. Après la discussion prenez la carte métallique noire et sauvegardez. Sortez de la pièce, redescendez au niveau inférieur et avancez. Allez à gauche et ouvrez la porte (l'autre porte est fermée). Vous êtes dans les oubliettes, fouillez-les en éliminant les monstres pour trouver des pinces sur la table, des documents ainsi que des plans et une pièce de canon. Prenez aussi un trépied, et un moule. Faites demi-tour là où vous avez trouvé Obed, allez en haut vers la pièce où il est, vous verrez un coffre. Utilisez vos pinces pour en couper les chaînes et prendre le lingot ainsi que la clé à l'intérieur. Faites ensuite demi-tour au sommet du fort et utilisez la clé pour ouvrir la porte en haut. Lisez le livre sur la table, prenez la lentille et l'accélérateur orange, la crosse, les munitions, combinez cela pour avoir une nouvelle arme. Avancez ensuite vers la

machine, utilisez le moule puis le lingot dessus et combinez ce que vous récupérez avec le support du trépied. Associez enfin les 2 grosses parties de l'arme pour obtenir un perforateur. Ressortez et avancez le long du rempart jusqu'à un télescope. Utilisez la lentille trouvée précédemment dessus et vous apercevrez une statue. Continuez à avancer le long de ce rempart et ce dernier s'écoule. Vous tombez dans les égouts.

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

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

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

Descendez, et avancez. Traversez la pièce remplie de lave, avancez jusqu'au fond des grottes et remplissez votre gourde d'eau de la fontaine. Avancez encore, escaladez le mur et avancez. Une vidéo se déclenche, faites ensuite demi-tour et suivez Allan. Descendez le long de la corde, nouvelle vidéo, passez par l'ouverture dans le mur, avancez, jusqu'à trouver une caverne dans laquelle coule une rivière. Suivez la rivière vers la gauche, éliminez le monstre, et entrez dans la grotte. Sortez de la caverne en allant tout droit et vous arrivez dans une pièce avec des colonnes. Une fois que l'une d'elles s'est écroulée, sauvegardez et montez dessus, vous allez livrer votre dernier combat. Inutile d'essayer de le tuer, cherchez simplement à l'éloigner, passez par le côté et avancez pour gagner la sortie. Dans la nouvelle pièce, placez la tête de statue que vous possédez sur l'autel, une vidéo se déclenche, fin du jeu.

TUER OBED MORTON

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

SAUVEGARDES ILLIMITÉES

Lorsque vous trouverez une amulette de sauvegarde dans une salle, ramassez-là et sauvegardez. Quittez le jeu et chargez votre partie, l'amulette aura réapparu et vous aurez ainsi sauvegardé sans avoir dépensé d'objet.

Alundra 2

© Activision / Matrix Software 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie

8006645A 01C2

Argent infini

8006644C 270F

Flèches infinies

80154884 0063

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Le début de l'aventure constitue plutôt un exercice d'entraînement. Avancez, et traversez le tapis roulant en courant dessus (bouton R2). Continuez votre chemin, et sautez de plate-forme en plate-forme afin d'éviter les pics. Avancez, prenez l'Herbe située dans le coffre sur votre gauche. Avancez toujours, prenez l'Herbe dans un nouveau coffre, puis détruisez la statue un peu plus loin afin de pouvoir continuer votre progression. Grimpez le long de l'échelle. Dans la nouvelle salle, prenez la Clé mystérieuse sur le sol et utilisez-la pour débloquer la porte voisine. Avancez dans la nouvelle salle puis, après la vidéo, actionnez l'interrupteur situé sur votre droite. 3 portes sont alors déverrouillées. Commencez par aller sur la droite. Traversez le pont en exterminant le soldat, puis rentrez dans la nouvelle salle. Descendez au niveau inférieur, tuez les 3 soldats, puis récupérez une nouvelle Herbe dans le coffre. Passez ensuite par la porte voisine, prenez une autre Herbe dans le coffre et sauvegardez. Allez aussi près de la lueur bleue afin de regagner tous vos points de vie et de magie. Ressortez. Grimpez ensuite le long de l'échelle sur votre droite et sortez par la porte en hauteur. Traversez alors le nouveau pont, tuez le soldat sur la route, et rentrez par la nouvelle porte. De retour dans la Cabine, vous allez rencontrer et devoir affronter Zeppo.

Pour le battre, sautez simplement par dessus les gerbes de flammes qu'il vous envoie tout en vous rapprochant de lui. Frappez-le dès que possible. Pensez aussi à vous déplacer lorsqu'il effectue des sauts afin qu'il ne vous retombe pas dessus. Profitez-en donc pour le frapper au moment où il retombe sur le sol si vous n'êtes pas trop loin.

Après votre victoire et une nouvelle vidéo, un nouvel ennemi arrive. Aucune difficulté pour le battre. Il vous suffit de vous en approcher en faisant des pas de côté pour éviter ses quelques attaques, et de passer à l'assaut. Lorsqu'il fait appel à des ennemis, tuez-les d'abord. Très peu de coups suffisent à vous rendre victorieux.

Le Village Paco

Après la vidéo, vous vous retrouvez inconscient, sur une plage, un vieil homme venant à votre secours. Une fois réveillé, avancez légèrement et soulevez puis lancez la grosse tirelire rose afin de la casser et de récupérer de l'argent.

Allez ensuite parler à la dame devant la porte de sortie. Elle vous dit de retourner vous coucher. Retournez alors dans la chambre et vous ferez la connaissance de Prunewell et de Alexia. Après la vidéo, parlez avec Alexia puis sortez de la maison. Allez ensuite dans la maison sur la droite du village, vous découvrirez alors une boutique. Malheureusement les objets vendus sont bien trop chers. Ressortez, et rentrez par l'autre porte de la boutique afin de vous trouver là où est le vendeur et de récupérer de l'argent. Ressortez puis allez dans la bâtisse au nord-est. Discutez avec la personne à l'intérieur, ressortez et longez le chemin sur votre gauche afin de rencontrer une jeune-fille. Parlez-lui puis, après la vidéo, parcourez le chemin en sens inverse afin de discuter avec une dame devant une statue. Discutez ensuite avec le garde à l'entrée du village et enfin, retournez dans la maison où se trouve Alexia. Malheureusement cette dernière n'est plus là. Ressortez, de la maison puis quittez le village, direction la Forêt de Kindra.

La Forêt Kindra

Avancez, tuez les 2 singes sur votre gauche puis récupérez l'Herbe dans le coffre. Continuez votre route, traversez le pont, débarrassez-vous des nouveaux signes, prenez la nouvelle Herbe dans le coffre, puis avancez jusqu'à retrouver Prunewell. Après la discussion, soulevez le bloc de bois, approchez-le de la falaise puis montez dessus afin de grimper au niveau supérieur. Passez ensuite par l'ouverture au nord. Parlez avec l'homme et acceptez de lui donner une Herbe. Il vous remettra alors une Boussole. Ressortez et allez sur la droite, poussez le bloc du bas, avancez et tuez les 2 bûcherons afin d'activer le petit élévateur. Utilisez-le pour monter, avancez, tuez les bûcherons et passez à l'écran suivant. Là, vous rencontrerez de nouveau Prunwell. Après la discussion, prenez le petit passage à droite des blocs, avancez et récupérez dans un coffre une pièce de Puzzle. Avancez encore et vous vous retrouverez derrière les blocs. Après un nouveau dialogue avec Prunewell, actionnez l'interrupteur en sautant dessus, montez sur le bloc apparu, sautez sur le bloc qui bouge puis au sommet de cette petite falaise. Avancez, tuez les bûcherons afin de faire disparaître les rochers bloquant le chemin, puis passez à l'écran suivant. Allez sur la gauche pour restaurer votre vie puis traversez le pont sur la droite et entrez dans la maison. Discutez avec son locataire et sortez par la nouvelle porte. Tuez le bûcheron, prenez l'Herbe dans le coffre non loin, puis grimpez sur la colline juste à côté. Tuez les 2 nouveaux bûcherons et avancez.

Le Mont Epervier

Vous allez enfin retrouver Alexia. Durant la discussion, elle vous remet une pièce de Puzzle. Après le dialogue, rentrez dans l'arbre pour restaurer votre vie, puis ressortez et rentrez dans la structure blanche par la porte près d'un cadavre gisant sur le sol. Après la nouvelle discussion avec Alexia, empruntez le même chemin qu'elle. Avancez dans le couloir en évitant les jets de vapeur. Arrivé dans la Cabine, grimpez en sautant de plate-forme en plate-forme. Récupérez au passage les 2 Herbes situées dans des coffres sur la gauche, puis arrivé à l'intersection avec les deux flèches blanches, allez sur la gauche afin de trouver une nouvelle Herbe, puis sur la droite. Avancez, soignez-vous puis sauvegardez. Utilisez ensuite la plate-forme montante. Avancez, puis après le dialogue avec Alexia, passez par la porte avec la lumière blanche. Après la vidéo, tuez les différents ennemis qui foncent sur vous, puis passez par l'ouverture, restaurez votre jauge de vie, puis avancez. Après la nouvelle vidéo, un nouveau combat commence. Pour venir à bout du monstre, restez au centre du cercle qu'il définit en tournant puis frappez-le dès que possible. Évitez ensuite sa riposte et renouvelez l'opération. Lorsqu'il monte sur une colonne pour cracher du feu, éloignez-vous de lui et frappez-le dès qu'il redescend. Une fois mort, récupérez les pièces d'or, et prenez le Gros booster de vie dans le coffre. Parlez ensuite avec Alexia puis quittez ce lieu. Après la vidéo, discutez avec les 3 personnes dans la maison puis sortez. Retournez maintenant au Village Paco.

Retour au Village Paco

Après la discussion avec Alexia, fouillez le village et parlez avec tous les habitants. Achetez des objets si nécessaire, vous trouverez aussi une nouvelle Pièce de Puzzle dans un coffre. Allez ensuite sur le chemin à l'ouest du village, approchez-vous de la statue, choisissez de prier et elle s'ouvrira. Sautez alors sur le téléporteur afin de vous retrouver dans la Maison de Jeehan. Parlez au vieillard, il vous expliquera qu'il peut vous enseigner des attaques supplémentaires à condition qu'il puisse terminer des Puzzles. Donnez-lui déjà les 3 pièces que vous possédez puis quittez ce lieu. De retour au village, parlez avec Alexia, sauvegardez et sortez. Prenez alors la direction de Tortuga Beach.

Tortuga Beach

Après vous être séparés avec Alexia, avancez, prenez l'Herbe dans le coffre sur la gauche et sautez de plate-forme en

plate-forme pour avancer. Arrivé sur la plage, allez sur la droite, vous verrez une plate-forme avec une statue de serpent dessus. Détruisez la statue, montez sur la plate-forme, sautez sur la suivante, puis sur la nouvelle. Brisez la statue et avancez. Détruisez encore une statue pour laisser apparaître un coffre renfermant de l'argent, puis passez à l'écran suivant. Avancez, et lancez le rocher tomber sur le sol sur les statues afin de les briser. Avancez ensuite, et passez de l'autre côté du mur en bois. Montez le long de la pente inclinée, prenez la torche sur votre gauche, et avancez sur le mur en bois jusqu'au bloc. Lancez alors la torche sur la bombe posée sur le bloc afin de la faire exploser. Récupérez ensuite une nouvelle Pièce de Puzzle. Retournez ensuite près du mur, à l'endroit où vous avez tourné, montez sur le rocher incliné, avancez sur les blocs sans tomber dans les pics, et prenez une Herbe dans le coffre. Retournez enfin vers le plan incliné et partez sur la droite. Avancez jusqu'à voir une statue bleue avec un coffre sur la tête.

Détruisez alors la statue de serpent non loin, sautez sur l'interrupteur pour faire tomber un saut d'eau, soulevez-le et jetez-le sur la statue bleue afin de la détruire et de récupérez le contenu du coffre, de l'argent. Récupérez ensuite un nouveau saut d'eau, avancez jusqu'à deux nouvelles statues, détruisez-les et avancez. Dans la nouvelle zone, avancez et allez sur la droite, montez de plate-forme en plate-forme et prenez l'Herbe dans le coffre. Continuez ensuite votre progression, sautez de bloc en bloc et actionnez l'interrupteur. Avancez ensuite en utilisant la plate-forme mobile. Avancez encore, tuez les 3 ennemis pour abaisser un mur, récupérez au passage de l'argent. Vous vous trouvez ensuite face à deux obstacles. Pour les détruire, effectuez une attaque glissée (Rond lorsque vous courez). Après la vidéo, avancez sur la droite de la plage, et vous retrouverez Alexia. Vous décidez alors de vous rendre à Toroledo.

Toroledo

Dès l'entrée de la ville, allez sur la droite de la première maison (c'est à dire l'auberge) et rentrez par la porte. Prenez la Pièce de Puzzle dans le coffre, puis passez par l'autre porte. Arrivé dans l'auberge, discutez avec tout le monde, montez à l'étage, sauvegardez si désiré, puis allez dans les salles de bain. Passez par la sortie de la deuxième salle pour vous retrouver sur les toits. Avancez, rentrez dans la nouvelle maison en sautant par la fenêtre, et prenez une nouvelle Pièce de Puzzle dans le coffre. Sortez ensuite de cette maison après avoir fait un brin de causette. Allez ensuite dans la boutique en face, parlez au vendeur pour lui échanger votre Clé Mystérieuse contre une Statue de Vache. Faites ensuite vos emplettes si désiré, puis ressortez. Fouillez ensuite les autres maisons et retournez à l'entrée du village. Allez de nouveau à droite de l'auberge et passez par le petit chemin afin de vous rendre dans l'arène. Après la vidéo, quittez la zone par l'autre sortie. Avancez sur la droite pour trouver une Statue de Jeehan. Profitez-en donc pour retourner voir le vieillard afin qu'il vous enseigne une nouvelle attaque. Parlez aussi avec l'enfant afin de recevoir le Gantelet et donc d'acquérir une attaque supplémentaire. Retournez ensuite à la statue, allez derrière et avancez pour prendre un autre morceau de Puzzle. Quittez ensuite ce lieu et retournez au village. Avancez alors vers le pont au dessus de la rivière et, après la vidéo, faites un demi-tour dans l'arène, là où se trouvaient les pirates et dirigez-vous vers les escaliers. Après la nouvelle vidéo, retournez à la maison de Pierre, rentrez et sortez par l'autre porte. Quittez ensuite la ville par cette nouvelle sortie.

Vallée Mithra

Après avoir découvert l'engin responsable du bombardement de Paco, approchez-vous-en et montez dessus grâce au plan incliné noir. Rentrez ensuite dedans par la porte voisine. Commencez par grimper par l'échelle sur la gauche afin de sauvegarder. Puis redescendez, avancez et montez sur le petit bloc à gauche. Sautez et actionnez l'interrupteur. Grimpez ensuite grâce aux escaliers sur la droite, avancez jusqu'à l'interrupteur que vous venez d'activer, actionnez-le de nouveau et passez par la porte ouverte. Prenez alors la clé dans le coffre. Ressortez, actionnez de nouveau l'interrupteur, puis ouvrez la porte sur la droite avec la clé. Rentrez et actionnez l'interrupteur, puis un autre sur la gauche, et prenez la Pièce de Puzzle dans le coffre au fond de la salle. Ressortez ensuite, passez par la porte sur la gauche (là où vous avez trouvé la clé) et actionnez l'interrupteur. Puis sortez par la nouvelle porte. Prenez alors la torche et jetez-la sur la bombe pour la faire exploser. Avancez, descendez au niveau inférieur, tuez les ennemis et montez par la nouvelle échelle. Dans la nouvelle zone, montez par l'échelle (laissez en vie l'ennemi), tuez l'ennemi près de la bombe, prenez la bombe, descendez vers le bloc et posez la bombe à côté. Attirez ensuite l'ennemi restant pour qu'il allume la bombe et fasse exploser le bloc. Vous récupèrerez alors une Pièce de Puzzle. Ensuite, sortez par la porte. Après la vidéo, prenez la Clé dans le coffre, et ressortez. Grimpez à l'échelle sur la gauche, et déverrouillez la porte. Avancez, descendez au niveau inférieur, remontez par une nouvelle échelle et passez la nouvelle porte. Utilisez la source pour restaurer votre état de santé, et avancez.

Montez le long de la petite échelle, et avancez en sautant par dessus les obstacles. Au bout, actionnez l'interrupteur puis faites demi-tour dans la salle précédente. Prenez l'ascenseur pour monter à étage supérieur. Prenez ensuite

l'ascenseur de gauche. Après la vidéo, actionnez l'interrupteur puis prenez l'Herbe dans le coffre. Redescendez, tuez les ennemis et empruntez l'ascenseur de droite. Empruntez ensuite le nouvel ascenseur, tuez l'ennemi et ouvrez le coffre. Puis avancez, de retour dans la salle des obstacles roulants, descendez par l'échelle, allez tout à gauche de la passerelle puis descendez au niveau inférieur et avancez. Prenez la Clé dans le coffre, retournez ensuite dans la salle avec les obstacles, laissez-vous tomber en bas et ressortez. Empruntez de nouveau l'ascenseur, puis l'ascenseur sur la droite, et avancez. De retour dans la salle, avancez et débloquez la porte. Dans la nouvelle salle, allez sur la droite et avancez sur la rampe. Tuez les deux ennemis, ouvrez les coffres puis montez par l'ascenseur de gauche. Avancez ensuite dans les salles des obstacles, et positionnez-vous juste au dessus de l'interrupteur. Laissez-vous tomber dessus pour l'activer. Laissez-vous ensuite tomber au niveau inférieur, allez sur la gauche, descendez le long de l'échelle et sortez de la salle. Allumez ensuite la bombe avec la torche, puis récupérez la Clé dans le coffre. Puis ressortez, re-grimpez l'échelle et allez sur la droite pour sortir par la rampe. Empruntez alors l'ascenseur de droite, déverrouillez la porte puis avancez. Grimpez le long de la rampe en évitant les obstacles, puis sortez. Montez ensuite les escaliers, puis avancez en sautant par dessus les obstacles. Attention, vous ne devez pas faire la moindre erreur! Arrivé avec succès au centre de la pièce, jetez une torche sur la bombe pour faire exploser le bloc. Puis actionnez l'interrupteur pour débloquer l'accès à une échelle. Montez-la.

Dans la nouvelle zone, ouvrez le coffre, puis faites vous suivre par les ennemis pour les faire tomber dans les trous afin d'actionner les interrupteurs (1 dans chaque trou). Mettez-vous alors dans le troisième pour débloquer le chemin. Montez alors la nouvelle échelle. Ouvrez ensuite le nouveau coffre puis grimpez à la cime du pilier en sautant de plate-forme en plate-forme, tout en évitant les rochers qui tombent. En haut, actionnez l'interrupteur, redescendez et montez le long de la nouvelle échelle. Sauvegardez ensuite, régénérez-vous, actionnez l'interrupteur et montez l'échelle. Après la vidéo, vous allez devoir échapper au minotaure qui vous poursuit. Utilisez pour cela les fusées afin d'accélérer, mais prenez garde à ne pas tomber dans les trous. Pensez aussi à récupérer un maximum de bonus sur le parcours, et enfin attrapez les bonus volants, certains le retarderont. Après avoir triomphé de cette épreuve, vous tombez nez à nez avec lui et allez devoir le combattre. Inutile de l'approcher, restez près du rocher pour l'attirer, et attendez qu'il tape dedans. Évitez ensuite le rocher en mouvement jusqu'à ce qu'il touche le minotaure. Profitez-en alors pour l'attaquer. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de rocher. Évitez alors ses attaques, attendez qu'il se mette en boule et qu'il fonce partout (évitez-le) et frappez-le tout de suite après cette attaque. Répétez cela jusqu'à sa mort. Prenez ensuite l'argent et le Gros booster de vie. Puis sortez. Avancez et discutez avec Alexia. Retournez ensuite à Toroledo. Allez à l'auberge, reposez-vous, sauvegardez si désiré, puis discutez avec tout le monde. Quittez ensuite cette ville par le nord.

Grotte Hurlante 1

Avancez, puis après la vidéo, montez sur l'élévateur, et passez par le même chemin que Pierre. Dans la nouvelle zone, avancez et utilisez tout d'abord des torches pour brûler les sortes d'arbres en hauteur sur la droite. Approchez ensuite la bombe de l'un des interrupteurs, prenez une torche et allumez la bombe. Foncez ensuite vers le second interrupteur et actionnez-le (en frappant dessus) au moment où la bombe explose. L'ascenseur sera alors débloqué (dans le cas contraire ré-essayez, les 2 interrupteurs doivent être actionnés au même moment). Montez ensuite sur le rebord avec l'ascenseur, allez sur la droite et prenez la Pièce de Puzzle dans le coffre. Puis sortez.

Zach le Borgne

Vous allez retrouver Pierre. Après avoir discuté avec lui, vous pouvez rentrer dans la maison et jouer au jeu de fléchettes afin de remporter de magnifiques prix. Toutefois, le jeu est assez difficile. Repartez ensuite de cet endroit, retournez dans la Grotte.

Grotte Hurlante 2

De retour dans la grotte, retournez voir Alexia à l'entrée. Après la vidéo, dirigez-vous là où Pierre a jeté des rochers et utilisez-les pour grimper le long des petites falaises en les empilant. Arrivé en haut, sortez.

Fort Noir

Arrivé au Fort Noir, rentrez dedans, montez le long de l'échelle sur la droite et avancez pour récupérer un Tonique dans le coffre. Allez ensuite de l'autre côté et passez par la porte. Avancez ensuite sur la droite et rentrez par la première porte sur votre route. Allez sur la droite, sauvegardez, puis récupérez une Pièce de Puzzle dans le coffre non loin de là en sautant par dessus le trou (remontez via l'échelle si vous tombez et ré-essayez). Retournez ensuite à l'entrée de la

salle et allez tout droit. Passez la porte, puis après la vidéo, faites demi-tour et retournez dehors. Allez ensuite au bout du balcon sur la droite et prenez l'Herbe dans le coffre. Puis entrez par la porte juste à gauche. Fouillez alors cette nouvelle salle pour récupérer 5 fléchettes, 1 Herbe, 1 Pièce de Puzzle, et 1 Tonique puis passez par la nouvelle porte. Vous arrivez alors sur une pente de sable avec des obstacles et des ennemis. Montez sur la partie droite de la pente pour trouver des escaliers contre le mur. Montez-les, grimpez le long de l'échelle, avancez et passez par la porte. Après la vidéo, descendez au niveau inférieur, tuez les 3 ennemis, remontez par l'échelle et sortez par la porte débloquée. Actionnez l'interrupteur sur la gauche en prenant garde aux obstacles qui tombent, descendez au niveau inférieur par la droite, prenez l'Herbe dans le coffre, avancez sur la gauche et tombez le mur avec une attaque glissée afin de pouvoir actionner le nouvel interrupteur. Récupérez aussi la nouvelle Herbe dans le coffre voisin.

Actionnez ensuite l'interrupteur à droite de l'escalier sur votre droite, puis montez ensuite cet escalier, allez à gauche et actionnez l'interrupteur (prenez garde aux pieux), une porte sera alors débloquée, passez par là. Descendez ensuite au niveau inférieur et passez par la porte en face de l'espace de muraille marron. Avancez ensuite dans la nouvelle salle et attirez les ennemis lanceurs de bombes près du bloc afin qu'ils en envoient une contre pour l'exploser. Ouvrez alors le coffre renfermant le Pixie. Grimpez ensuite le long des escaliers et sortez. Avancez, descendez l'escalier et sortez par la porte à gauche. Utilisez ensuite votre nouveau sort sur le Cristal vert afin de libérer le passage. Descendez ensuite par l'ascenseur. Passez ensuite par le passage ouvert, avancez en tuant les ennemis, sauvegardez et restaurez votre état de santé. Avancez, tuez les 3 ennemis afin de faire apparaître un interrupteur, activez-le, puis retournez vers l'ascenseur. Passez ensuite par la nouvelle porte ouverte. Avancez, tuez les ennemis et allez tout droit. Utilisez votre nouveau sort sur les statues vertes pour les faire pivoter afin que leurs jets de flammes ne bloquent plus le passage. Récupérez une Herbe au bout du passage, puis revenez au début, là où se trouvent les deux statues. L'une envoie une boule de feu qui vous suit par à-coups. Vous devez guider cette boule de feu jusqu'à une torche située vers le coffre qui renfermait l'Herbe. La boule de feu ne doit ni vous toucher, ni les murs. La torche allumée, utilisez le mini-ascenseur débloqué pour actionner l'interrupteur. Revenez ensuite dans la salle précédente et montez par les escaliers rouillés. Passez par la porte ouverte.

Avancez dans le nouveau passage, prenez l'herbe dans le coffre, et arrivé au bout, une nouvelle statue envoie une boule de feu. Faites comme précédemment pour le guide au début du passage, vers la statue. La principale difficulté est l'obstacle juste avant la torche qui pourra bloquer et faire disparaître la boule de feu si elle passe au mauvais moment. La torche allumée, la statue disparaît, passez par là où elle était. Dans la nouvelle zone, commencez par tuer tous les ennemis. Puis allez sur la droite, prenez l'Herbe, passez pas dessus le fossé et prenez le tonneau lance-flammes. Revenez à l'endroit et allez tout droit. Avancez en brûlant les herbes avec le tonneau et passez dans la section suivante. Avancez ensuite en évitant l'obstacle puis actionnez l'interrupteur. Laissez-vous ensuite tomber au niveau inférieur et revenez au Puits. Grimpez de nouveau les escaliers rouillés et passez par la nouvelle porte. Avancez et vous serez bloqué dans le couloir. Tuez tous les ennemis pour dégager les issues. Avancez dans le passage et actionnez l'interrupteur au bout. Descendez au niveau inférieur, revenez dans le puits et passez par la porte restante. Actionnez l'interrupteur, puis montez à l'échelle pour récupérer une Pièce de Puzzle. Ressortez, de retour dans le puits passez par la seule porte qui n'est pas accessible par des escaliers, avancez, sauvegardez, puis continuez votre progression.

Passez ensuite par l'ascenseur emprunté par Alexia et le sorcier précédemment. Avancez et passez la double porte. Utilisez votre sort sur le Cristal pour obtenir un Tonique et une Herbe, régénérez-vous, puis passez la nouvelle double porte. Après la vidéo, vous allez combattre un nouveau boss. Pour battre cette araignée, pas de mystère, il va falloir taper. Évitez ses diverses attaques en tournant autour et frappez-la dès que possible. Détruisez au passage les petites araignées qu'elle invoque, évitez les toiles d'araignées en sautant par dessus. Frappez-la de cette manière jusqu'à l'exterminer. Vous récupérez ensuite de l'argent et un Orbe élémental. Effectuez ensuite une attaque glissée pour faire tomber la paroi, avancez et tuez les deux ennemis qui surveillent Alexia. Délivrez-la ensuite. Après la vidéo, vous êtes à bord d'un chariot, et vous allez participer à un mini-jeu. Vous allez devoir fuir en évitant tout d'abord les obstacles et en tirant sur les ennemis. La course est assez longue mais aisée. Pensez à récupérer les bonus au passage. Alexia vous remet ensuite une Panacée. Allez ensuite parler à la personne à gauche de l'auberge qui vous échangera un de vos objets contre un Marteau. Rentrez ensuite dans l'auberge, reposez-vous, sauvegardez, et allez parler à alexia. Après la vidéo, vous voici sur le bateau pirate, respectez les ordres du capitaine et transportez les 5 caisses qui sont sur le bateau à l'avant du navire. Vous arrivez ensuite dans une nouvelle ville.

Puerto Medusa

Avancez sur le long des quais et fouillez-les. Après la vidéo avec les 3 canards, gagnez le centre de la ville. Reposez-vous si désiré dans l'auberge et sauvegardez. Faites aussi quelques emplettes dans la boutique si vous avez assez

d'argent. Retournez ensuite dans l'auberge et passez par la porte derrière le comptoir. Dans la nouvelle chambre, allez observer le poster accroché au mur. Après la vidéo et le dialogue, grimpez à l'étage puis montez au grenier grâce à l'échelle. Après la discussion, approchez-vous de la partie du sol qui est craquelée. Vous tomberez alors dans la chambre du pirate, parlez-lui puis ressortez de l'auberge. Allez au phare et dialoguez avec le pirate. Après la vidéo, direction la boutique, allez dans l'arrière boutique et parlez avec l'homme. Il vous promet de vous fabriquer un magnifique bouclier si vous lui ramenez 3 matériaux précis. Ressortez ensuite et retournez à l'auberge. Discutez avec le tenancier, s'il vous propose de prendre une chambre, acceptez. Le lendemain, ressortez et allez au restaurant à côté du magasin ; s'il vous dit que c'est complet, allez directement au restaurant. Parlez avec la dame devant puis rentrez. Parlez avec le vendeur pour que le spectacle commence. Après la vidéo, sortez du restaurant.

Après la nouvelle vidéo, de retour dans le restaurant, montez les escaliers, et sortez. Allez sur la gauche et rentrez dans la maison en hauteur. Le but de cette opération est de récupérer le contenu du coffre. Commencez par positionner un tonneau près de la plate-forme contenant une caisse en hauteur. Placez ensuite une caisse à côté de ce tonneau. Placez le deuxième tonneau sur le premier mais le décalant sur un côté. Placez une autre caisse sur le premier tonneau également en la décalant. Montez ensuite sur le premier tonneau avec la caisse sur le sol, montez ensuite sur la caisse qui est sur le premier tonneau, puis sur le deuxième tonneau et attrapez la caisse sur la plate-forme. Jetez-la par terre. Démontez ensuite votre installation et construisez la même près de la plate-forme avec le coffre. Rajoutez simplement une caisse décalée sur le tonneau le plus haut et montez dessus afin de trouver une Pièce de Puzzle. Sortez ensuite par la porte voisine. Avancez puis rentrez dans la maison à gauche. Il s'agit maintenant d'un parcours du combattant. Vous devez avancer en évitant les obstacles. Pensez à ouvrir les coffres pour récupérer de l'argent et un Tonique. Durant la descente avec les obstacles, prenez de l'élan et effectuez un bon saut afin d'atteindre la plate-forme et de récupérer une nouvelle Pièce de Puzzle. Passez la nouvelle porte. Avancez et évitez la boule de feu qui allumera la torche, sautez par dessus la crevasse, faites allumer la seconde torche avec la boule de feu en la guidant puis effectuez un dernier saut avant de sortir. Rentrez enfin dans le dernier bâtiment. Avancez en évitant les nouveaux obstacles et vous obtiendrez le Badge en or.

Passez ensuite par l'ouverture entre les 2 pirates, montez les escaliers et vous voilà au manoir. Après la vidéo, fouillez les jardins pour trouver une porte derrière laquelle se trouve un passage secret menant au manoir. Rentrez, prenez le Tonique, régénérez-vous et sauvegardez. Puis laissez-vous tomber dans le trou. Tuez les ennemis, avancez par la porte de droite, tuez tous les monstres pour débloquer la sortie. Continuez votre chemin, actionnez l'interrupteur et montez de plate-forme en plate-forme. Attention, ne sautez pas dès qu'une plate-forme apparaît, attendez un peu, il arrive qu'une seconde apparaisse et il faut emprunter celle-ci. Passez la porte, tuez les ennemis, passez par la nouvelle porte, restaurez votre énergie, sauvegardez. Avancez ensuite en évitant les obstacles, récupérez au passage un Élixir. Sortez par la nouvelle porte. Après la vidéo, vous voici face à un nouveau boss. Pour lui infliger des dégâts, il vous faut frapper le champignon. Évitez donc ses attaques et frappez-le dès que possible. Eloignez-vous après chaque coup pour éviter sa riposte. Frappez-le jusqu'à sa mort. Récupérez ensuite l'argent et le Gros booster de vie. Puis empruntez l'ascenseur et sortez par la porte la plus haute. Utilisez un sort sur le cube vert pour l'activer. Montez dessus et vous atteindrez une plate-forme en hauteur. Actionnez l'interrupteur puis faites demi-tour dans la salle avec l'ascenseur. Passez cette fois-ci par la porte la plus basse. Avancez, tuez les ennemis et allez à gauche. Laissez-vous tomber en bas de la pièce, tuez les ennemis et utilisez l'ascenseur puis les plates-formes pour atteindre le haut de la salle et sortir avec l'élévateur. Tuez les nouveaux ennemis et utilisez l'ascenseur pour monter.
Servez-vous ensuite des blocs verts et de la magie pour gagner la sortie de cette salle (pensez à récupérer les trésors au passage).

Avancez ensuite dans le couloir, traversez la salle suivante et vous voilà dans le Manoir. Allez de l'autre côté de l'escalier, fouillez les deux pièces pour trouver une admiratrice. Discutez avec elle, puis ressortez discuter avec les gardes, essayez de descendre par l'escalier, puis retournez dans la pièce par laquelle vous êtes entré dans le Manoir. Discutez avec le pirate devant la cheminée, ressortez de la pièce et allez dans la chambre voisine à celle de votre admiratrice pour dialoguer avec la domestique. Retournez ensuite parler au pirate qui part s'excuser, laissant libre l'accès à la cheminée. Entrez dedans, descendez au niveau inférieur, et sortez. Vous êtes maintenant dans une chambre au rez-de-chaussée. Sortez de cette chambre, traversez le couloir et rentrez dans la cuisine de l'autre côté. Actionnez l'interrupteur puis sortez de la cuisine par l'autre porte. Vous voilà dans la salle à manger. Entrez dans la cheminée, discutez avec le pirate pour qu'il vous donne de l'argent en échange de votre silence. Ressortez et discutez avec les gardes à côté de la cheminée. Quand la voie est libre, rentrez de nouveau dans le foyer, et montez le long de l'échelle. Sortez, traversez le Dressing, régénérez-vous et sauvegardez dans la nouvelle pièce, retournez ensuite dans le dressing et sortez sur le balcon. Au bout de ce balcon se cache une Pièce de Puzzle dans un coffre. Utilisez ensuite le lierre pour grimper le long de la maison. Arrivé en haut, laissez-vous tomber dans le trou. Après la vidéo, vous

retournez dans la ville. La ville est maintenant infestée de soldats à la recherche d'Alexia. Rentrez dans le restaurant et parlez-lui. Après le dialogue, différentes vidéo et quelques petits croisements de lames, la Princesse Alexia est maintenant prisonnière de Méphisto. Vous embarquez de nouveau, mais forcés. Une fois dans votre cellule, parlez avec Alexia. Après votre conversation, puis les différentes animations, vous êtes encore en vie, mais seul, dans une mystérieuse grotte.

La Caverne de Prunewell

Discutez avec l'homme, achetez-lui des objets si désiré, puis avancez dans le tunnel. Restaurez ensuite votre énergie puis sauvegardez. Observez ensuite les alentours, il y a 4 sorties : sud-est, nord-est, nord-ouest et sud-ouest. Il va falloir explorer ces 4 zones afin de débloquer la sortie nord.

Sortie Sud-est

Tuez les ennemis, récupérez l'argent dans le coffre apparu, actionnez ensuite le cristal vert avec la magie, puis l'interrupteur qui apparaît à l'opposé de la salle. Passez dans la pièce suivante, tuez les ennemis pour débloquer la porte, dans la nouvelle salle, éliminez les adversaires, utilisez le cristal vert pour localiser l'emplacement de statues constituant des obstacles, puis guidez 2 boules de feu jusqu'aux statues pour les allumer et ainsi débloquer la sortie. Avancez, utilisez le cristal vert, lisez le contenu de la pancarte et utilisez le pouvoir de flotter dans les airs pour débloquer la porte (maintenez X enfoncé durant le saut). Effectuez la manipulation au centre du cercle bleu, et suffisamment longtemps. Passez par la porte maintenant ouverte. Vous allez tomber face au gardien de cette section. Pour en venir à bout, frappez-le et évitez les yeux qui tournent autour, jusqu'à sa mort. Vous récupérez ensuite 1 Tonique, 1 Noixs et une Clé. Faites ensuite demi-tour pour revenir au point de sauvegarde, régénérez-vous, sauvegardez et prenez une nouvelle direction.

Sortie Nord-est

Lisez la pancarte, puis avancez. Vous êtes maintenant dans une pièce avec 4 piliers rouges, passez dans la pièce suivante avec les 4 piliers jaunes, puis dans la suivante avec 4 piliers bleus (utilisez le cristal pour les voir). Revenez ensuite dans la salle avec les piliers jaunes, puis dans celle avec les piliers rouges, repassez dans la salle avec les piliers jaunes, puis dans celle aux piliers bleus, et allez à gauche. Avancez, placez-vous devant la pancarte, lisez-la, 3 monstres apparaissent alors, ne bougez pas, ne les attaquez pas et ils disparaîtront au bout de quelques secondes, débloquant alors la porte de sortie. Vous arrivez ensuite face au boss, pour l' abattre, utilisez les bombes que lâchent les deux bêtes plus petites, allumez-les grâce aux flammes que crache le boss, attendez quelques secondes et jetez la bombe allumée sur le boss pour qu'elle lui explose dessus. Répétez cela 4-5 fois pour en venir à bout. Prenez ensuite l'argent, le Noixs, le tonique et la Clé. Faites ensuite demi-tour pour revenir au point de sauvegarde, régénérez-vous, sauvegardez et prenez une nouvelle direction.

Sortie Sud-ouest

Déplacez la colonne verte sur la droite en la poussant une fois (avec la magie). Puis effectuez une pression devant. Montez sur le premier bloc, poussez devant le second, puis de même pour le troisième et le dernier. Redescendez, et poussez sur la droite le bloc d'un cran. Remontez ensuite tout en haut, courez et sautez sur la plate-forme pour actionner l'interrupteur. Dans la pièce suivante, montez de plate-forme en plate-forme et actionnez l'interrupteur sur la plus haute. Passez dans la salle suivante, dans la nouvelle pièce, tirez sur le bloc de gauche, poussez celui du milieu dessous pendant que celui de gauche est en l'air, poussez ensuite ces deux sur la droite, puis tirez le bloc de droite pour mettre les 2 autres dessous. Effectuez cela en décalage afin de créer un escalier menant à l'interrupteur. Actionnez-le et passez dans la salle suivante. Tuez les ennemis pour débloquer la porte, puis localisez, avec le cristal, deux coffres, l'un contenant 1 Tonique et l'autre 5 fléchettes. Puis avancez, vous voici devant le boss. Pour le battre, évitez ses attaques et frappez-le continuellement. Prenez ensuite les pièces d'argent, le Tonique, le Noixs, et la Clé. Faites ensuite demi-tour pour revenir au point de sauvegarde, régénérez-vous, sauvegardez et prenez une nouvelle direction.

Sortie Nord-ouest

Actionnez les deux cristaux pour faire apparaître une torche allumée et une éteinte. Prenez celle qui est allumée et utilisez-la pour allumer l'autre et débloquer la porte. Il va maintenant falloir faire preuve de dextérité, mettez-vous dans l'angle à gauche du cristal. Vous allez devoir tirer sur le cristal afin que le soldat envoie sa lance au moment où passe la

boule de feu, pour que le projectile s'enflamme et touche la torche, permettant ainsi de libérer la sortie. Guidez ensuite la flamme dans la nouvelle salle jusqu'à la torche pour débloquer la sortie. Actionnez ensuite le cristal et activez l'interrupteur avant qu'il disparaisse. Les monstres seront alors détruits et les portes ouvertes. Utilisez ensuite la magie pour tourner, faire pivoter les 4 statues et actionnez l'interrupteur. Rentrez ensuite dans la salle du boss. Pour le battre, utilisez les bombes allumées lâchées sur le sol et lancez-les lui dessus avant qu'elles explosent. Prenez ensuite l'argent, le Tonique, 1 Noixs et la dernière clé. Faites ensuite demi-tour pour revenir au point de sauvegarde, régénérez-vous, sauvegardez et partez ouvrir les portes.

Utilisez vos 4 clés récupérées précédemment pour débloquer la sortie nord, et avancez. Après la vidéo, vous vous retrouvez de nouveau emprisonné, discutez avec les 3 personnes dans la cellule pour qu'une nouvelle scène se déclenche. Après la conversation avec Diaz vous vous trouvez dans une nouvelle ville.

Ville de Varuna

Sauvegardez près de la fontaine sur la droite puis quittez la ville par le sud.

Gwaba

Arrivé dans cette nouvelle ville, avancez puis discutez avec Nunugi, qui se situe sur le pont. Après avoir pris connaissance des ordres, faites demi-tour, prenez le chemin de droite, avancez, descendez, passez sous le pont et entrez dans la maison. Discutez avec le vieillard, ressortez, remontez et rentrez dans la ville en utilisant l'ascenseur au bout du pont. Descendez au rez-de-chaussée et explorez la ville. Vous trouverez un Élixir dans la maison du Maire, allez aussi près de l'église pour trouver une statue de Jeehan vous permettant de le rejoindre et d'apprendre de nouvelles attaques. Vous trouverez aussi dans une maison une petite fille vous échangeant une Pièce de Puzzle contre tout votre argent, à vous de faire comme bon vous semble. Allez ensuite dans la boutique pour faire quelques emplettes. Vous trouverez aussi dans une autre maison une petite plate-forme vous permettant de monter au niveau supérieur, prenez ensuite la bombe et jetez-la en diagonale derrière les rochers, sur la flamme, afin de la faire exploser et de récupérer le contenu du coffre. Ressortez et allez en plein coeur de la ville.

Montez des escaliers pour trouver une nouvelle maison. A l'intérieur, grimpez le long de l'échelle, avancez sur le toit et vous trouverez une nouvelle Pièce de Puzzle. Redescendez et allez maintenant à l'auberge, discutez avec Albert dans la pièce sur la droite. Ressortez ensuite, allez à la Mairie et discutez avec Ruby, la femme qui se trouve devant la réception. Retournez ensuite à l'auberge. Albert a disparu et Ruby est là. Discutez avec elle, ressortez et allez dans la maison voisine sur la droite. Rentrez, parlez avec Albert, ressortez et retournez dans l'auberge. Discutez avec Albert et Ruby, ressortez et allez dans une maison vous donnant accès aux toits. Vous apercevrez alors Zeppo puis Ruby et Albert. Observez bien ce qu'il dit puis suivez-le, fouillez les maisons et vous finirez par le trouver (cela peut parfois être relativement long). Parlez ensuite avec lui. Après la conversation, remontez à l'entrée de la ville, retraversez le pont et retournez voir le vieillard habitant sous le pont. Il vous remettra alors la Bague de la Sirène. Retournez ensuite en ville, prenez la direction de l'église, puis du port. Parlez avec Zeppo et choisissez de lever l'ancre.

L'Epave

Après la discussion, allez dans la cabine au milieu du bateau, et sauvegardez. Allez ensuite parler à Albert, équipez la Bague si ce n'est déjà fait puis plongez dans ces eaux profondes. Une fois sur le bateau, allez tout à gauche, sautez derrière le bateau, avancez et prenez l'Herbe dans le coffre. Faites ensuite demi-tour, allez tout droite, à l'avant du bateau, et allez le plus loin possible devant pour trouver 1 Noixs. Retournez ensuite sur le pont du bateau et rentrez dedans par une ouverture en dessous de vous. Avancez, descendez de niveau en niveau puis prenez les 5 fléchettes dans le coffre. Remontez et ressortez du bateau. Allez ensuite derrière le bateau et rentrez dedans par la nouvelle ouverture. Allez à droite, en haut, puis à gauche pour trouver au bout 5 fléchettes. Retournez ensuite à droite, descendez, descendez encore, allez tout à droite pour trouver un coffre contenant de l'argent. Revenez à l'écran précédent, descendez, allez à gauche et utilisez la magie bleue sur la statue pour qu'elle envoie une mine. Guidez cette mine jusqu'au bloc pour le faire exploser, puis allez à droite.

Avancez ensuite en évitant les divers obstacles, descendez, descendez encore, allez à droite, utilisez la magie pour faire apparaître une mine avec la statue, remontez ensuite au dessus de vous et faites exploser la mine sur le bloc pour le détruire. Avancez ensuite. Régénérez-vous puis sauvegardez puis avancez. Vous allez arriver face au boss, un terrible requin. Pour le battre, utilisez la magie sur la statue pour générer des mines. Placez vous ensuite derrière une

mine, attendez que le requin vous fonce dessus et il attrapera alors la mine. Activez-la alors avec la magie pour la faire exploser dans sa gueule. Répétez l'opération jusqu'à sa mort. Attention toutefois, avant de mourir il se mettra à aspirer de l'eau et des objets, faites de même, restez derrière la mine mais évitez tous les projectiles. Le requin mort, récupérez la Clé, un Orbe d'élément, et de l'argent. Sortez ensuite par la porte qui s'est ouverte et quittez le bateau en empruntant le même chemin que précédemment, mais en sens inverse, sauvegardez au passage. Prenez garde aux nombreux obstacles apparaissant sur le chemin du retour. Rejoignez ensuite le navire pirate. Sauvegardez, puis allez dans la cabine au fond du bateau. Allez parler à Zeppo. Après la vidéo, vous regagnez une ville déjà visitée.

Retour à Puerto Medusa

Grimpez sur la cote, inutile d'utiliser la statue pour l'instant. Avancez, allez à gauche à l'intersection et avancez toujours sur la gauche jusqu'à rejoindre la ville de Puerto Medusa. Allez à l'auberge puis sauvegardez. Passez ensuite par la boutique pour faire quelques achats, puis retournez à l'intersection vers le radeau. Allez à droite, un énorme oeil s'ouvrira car vous possédez la Clé, rentrez. Jetez les pots d'eau sur les torches afin de les éteindre. Passez dans la salle suivante, tuez les 3 ennemis pour débloquer la sortie, approchez-vous du coffre marron, utilisez la magie bleue pour éteindre les 2 torches puis prenez le Tonique à l'intérieur. Laissez-vous ensuite tomber dans le trou, avancez, tuez l'ennemi et utilisez la magie bleue sur la statue afin de la briser. Passez par l'ouverture ainsi dégagée. Détruisez ensuite la nouvelle statue de la même manière, soulevez la caisse et posez-la sur l'interrupteur. Passez par la nouvelle porte ouverte. Dans la nouvelle pièce, avancez tout droit devant la statue. Allez ensuite sur la gauche pour que la statue envoie une boule de feu sur la torche. Revenez ensuite devant la statue, allez sur la droite pour que l'autre torche soit allumée. Prenez ensuite la Pièce de Puzzle dans le coffre apparu. Faites ensuite demi-tour dans le couloir où vous avez brisé la première statue, et avancez. Grimpez par la nouvelle échelle, vous voici dans une salle avec de la lave. Actionnez les interrupteurs pour débloquer la sortie. Après avoir actionné le dernier, allez chercher la caisse qui est tombée sur le sol, revenez à l'interrupteur, posez-la dessus et sortez. Dans la nouvelle salle, avancez jusqu'à la troisième statue sur votre droite, détruisez-la et actionnez l'interrupteur.

Avancez, prenez l'Elixir dans le coffre, puis détruisez avec la magie les 2 statues bleues qui envoient des boules de feu. Actionnez ensuite l'interrupteur, et montez avec l'élévateur. Prenez le Noixs dans le coffre sur votre droite, avancez ensuite et éteignez les 3 flammes avec votre magie pour déverrouiller la porte. Avancez, montez sur les plates-formes et progressez au dessus des pics jusqu'à gagner l'interrupteur. Activez-le, prenez l'argent dans le coffre voisin puis sautez dans le trou. (Vous pouvez avant, si vous le désirez, allez fouiller les pièces voisines pour récupérer 2 Pièces de Puzzle). Restaurez ensuite votre niveau de santé, puis sauvegardez. Avancez ensuite à l'aide des 3 plates-formes mobiles, et entrez dans la salle sur la droite. Allez sur la gauche, actionnez l'interrupteur, utilisez le système de flèches pour gagner l'interrupteur en face, activez-le, avancez ensuite avec les flèches sur la droite, arrivé de l'autre côté de la salle, allez en bas à droite, actionnez un nouvel interrupteur, puis allez en haut à droite pour actionner le dernier. Restez dessus et réactivez-le. Sautez ensuite sur la plate-forme en hauteur juste sur votre gauche, sautez ensuite à gauche sur une autre plate-forme, allez à gauche et utilisez les flèches pour revenir au départ de la salle. Allez à gauche, ignorez l'interrupteur, avancez et allez jusqu'à l'autre interrupteur, actionnez-le, et utilisez les flèches sur la droite pour progresser. Avancez et actionnez les 2 interrupteurs maintenant accessibles. Sortez ensuite par la nouvelle porte ouverte.

Avancez, tuez les 2 monstres pour activer l'élévateur. Empruntez-le, avancez en sautant de statue en statue et prenez la Clé dans le coffre. Faites ensuite demi-tour jusqu'à la salle avec les plates-formes mobiles. Sauvegardez de nouveau puis ouvrez la porte sur la gauche avec la Clé. Dans cette nouvelle salle, utilisez la magie sur les 4 statues bleues (une d'entre elles se trouvent de l'autre côté du gouffre, tirez dessus de loin),prenez le Noixs dans le coffre puis sautez dans le trou non loin de là. Traversez le couloir en évitant les pics, puis montez à l'échelle. Actionnez l'interrupteur de l'autre côté de la salle, puis celui au milieu et enfin le plus près de l'échelle. Passez dans la salle suivante, tuez les monstres et détruisez les 2 générateurs de monstres, récupérez ensuite la Clé dans le coffre. Faites ensuite demi-tour jusque dans la pièce où vous avez actionné les 4 torches (pièce avec le gouffre), ouvrez la porte avec la Clé, tuez ensuite les 2 monstres puis actionnez l'interrupteur. Guidez ensuite deux boules de feu sur les torches en bas de la salle pour faire descendre un bloc, prenez appui dessus pour accéder à l'échelle. Montez-la. Dans cette nouvelle pièce, grimpez sur les plates-formes et avancez en sautant pour atteindre la Clé dans le coffre. Continuez à avancer en effectuant des sauts afin d'actionner l'interrupteur. Avancez légèrement, allez sur la gauche de plate-forme en plate-forme, actionnez un nouvel interrupteur, prenez la bombe tombée, et retournez là où vous avez actionné le premier interrupteur.
Lancez la bombe sur le bloc à côté du coffre. Allez ensuite là où la statue verte envoie des boules de feu, utilisez votre magie verte pour la tourner afin que ses projectiles aillent en direction de la bombe. La bombe explosera alors, le bloc sera détruit, prenez la pièce de Puzzle dans le coffre.

Allez ensuite sur la gauche, débloquez la porte et avancez. Prenez ensuite les fléchettes et l'argent dans la nouvelle salle, Avancez ensuite dans la pièce derrière, et utilisez le téléporteur. Vous arrivez dans une salle assez difficile. Actionnez l'interrupteur, une statue va bouger, allez dans les trous entre les plates-formes pour la guider afin qu'elle ne tombe pas sur le sol. Cette statue finira par en heurter une autre qui se déplacera de la même manière. Effectuez cela jusqu'à ce que la dernière statue fasse tomber le coffre. Récupérez alors le Panacée, et grimpez dessus, puis montez à l'échelle. Régénérez-vous, sauvegardez. Tombez ensuite les obstacles, regardez le dessin sur le mur, il vous montre le point faible du boss que vous allez affronter. Passez ensuite par la double porte, vous voilà face au boss. Aucune difficulté pour le battre, tournez-lui autour lorsqu'il envoie des lasers, évitez ensuite qu'il vous retombe dessus, et lorsqu'il se met sur un pied et prépare une attaque, effectuez une attaque glissée pour le faire tomber. Frappez ensuite sa tête avec acharnement jusqu'à ce qu'il se relève. Effectuez ceci jusqu'à sa mort. Récupérez ensuite l'argent, le Prisme d'Etoile, et le Gros booster de vie. Ressortez ensuite, sauvegardez, et utilisez le téléporteur. Utilisez ensuite le nouveau téléporteur. Passez par la porte, avancez et sortez de ce lieu. Traversez le pont, utilisez la statue si désiré, puis rentrez dans la caverne.

Village d'Eden

Explorez ce nouveau village, sauvegardez. Discutez avec le vieillard pour vous reposer et avec l'autre personne pour acheter des objets (répondez "non" à sa proposition). Vous trouverez aussi une Pièce de Puzzle dehors en cherchant bien. Discutez avec tous les villageois puis allez parler au vieillard avec un oiseau au dessus de sa tête. Il vous propose un jeu. Attrapez son oiseau, ramenez-le et vous obtiendrez la Bague de Dryade. Équipez cette Bague puis utilisez-la sur la statue jaune à côté pour récupérer la Clé ronde dans le coffre. Sauvegardez ensuite puis quittez ce village par le même chemin que vous avez emprunté pour entrer. Traversez de nouveau le pont, avancez, de retour dans les ruines, faites-en le tour et utilisez la Clé ronde pour ouvrir la double porte. Rentrez, brisez les deux statues jaunes et sautez dans le trou. Avancez, allez sur la droite et actionnez l'interrupteur. Passez par la nouvelle porte, tuez les ennemis, actionnez l'interrupteur, passez dans la salle suivante. Attirez ensuite le monstre près de la plate-forme avec l'interrupteur, tuez-le et sautez sur sa coquille pour atteindre la plate-forme. Actionnez ensuite l'interrupteur. Régénérez-vous, sauvegardez, prenez la Clé et revenez dans la salle précédente. Actionnez de nouveau l'interrupteur, continuez votre route et allez sur la gauche. Sautez sur la plate-forme au dessus des pics, actionnez l'interrupteur à distance avec de la magie, et lorsque la plate-forme a atteint sa hauteur maximale, allez sur le côté. Déverrouillez la porte, Avancez, sautez de plate-forme en plate-forme sur la gauche, avancez en effectuant toujours des sauts, et activez l'interrupteur.

Détruisez ensuite la statue jaune, sautez là où elle était, détruisez ensuite l'autre statue, avancez et sautez sur la plate-forme avec le coffre. Récupérez une Pièce de Puzzle. Attention, vous devez effectuer ces manipulations très rapidement. Retournez ensuite au milieu de la salle, allez sur la droite, activez le cristal pour faire apparaître des plates-formes, puis allez rapidement sur la gauche, prenez la torche, faites demi-tour avant que les plates-formes ne disparaissent, revenez au milieu de la pièce et utilisez-la pour détruire les broussailles. Répétez cette opération jusqu'à ce que la voie soit libre, puis avancez. Détruisez le générateur de monstres sur la gauche, prenez l'Herbe dans le coffre, détruisez ensuite les 2 autres générateurs et les monstres pour débloquer la porte. Avancez et descendez dans le trou. Récupérez le Raisin dans le coffre, détruisez ensuite les 2 statues et utilisez les plates-formes ascendantes pour atteindre l'interrupteur. Actionnez-le. Progressez ensuite dans la salle à l'aide des petites plates-formes, prenez la torche sur la droite et utilisez-la pour dégager le passage. Descendez les escaliers, actionnez le cristal puis gravissez rapidement les plates-formes, en évitant les gerbes de flammes, et actionnez l'interrupteur. Grimpez ensuite le long de l'échelle maintenant accessible, avancez dans la nouvelle salle, et utilisez des attaques magiques pour venir à bout du monstre.

Prenez ensuite le Tonique, la Clé, puis allez sur le téléporteur. De retour dans une pièce déjà visitée, utilisez les plates-formes pour vous rendre là où se situe la torche, et ouvrez la porte. Détruisez la statue jaune et placez-vous dessous afin de réceptionner la torche. Utilisez-la pour débloquer le passage, progressez dans la nouvelle salle et arrivé au bout, tuez un monstre près de l'ouverture en hauteur pour monter sur son dos afin d'atteindre l'ouverture. Actionnez ensuite l'interrupteur, tuez les 3 monstres et sortez. Avancez, actionnez l'interrupteur puis avancez de suite sur la plate-forme. Suivez les plates-formes qui apparaissent, jusqu'à atteindre l'interrupteur. Sautez dessus, puis prenez la direction du chemin ouvert, avancez et actionnez l'interrupteur. Ressortez de ce passage, et allez à gauche dans un nouvel endroit. Actionnez l'interrupteur, prenez la Clé au bout du petit couloir, revenez, actionnez de nouveau l'interrupteur et sortez par la porte. Dans la nouvelle salle, prenez la torche et jetez-la au dessus de l'obstacle pour qu'elle retombe sur l'interrupteur situé derrière. Avancez ensuite, sautez sur l'interrupteur, avancez et placez-vous à droite de la plate-forme en l'air. Tirez en diagonale sur le cristal. Soulevez ensuite le rocher, avancez jusqu'à l'autre statue jaune, mettez-vous devant, aligné avec le cristal derrière, et jetez le rocher par dessus la statue pour qu'il actionne le cristal. Sautez ensuite

sur la petite plate-forme au fond, puis sur le cristal, la statue, l'autre cristal, la deuxième statue, puis l'interrupteur. Avancez ensuite en évitant les obstacles, prenez le Raisin dans le coffre, avancez ensuite dans la salle puis actionnez l'interrupteur sur la droite. Allez là où le bloc a disparu, actionnez un nouvel interrupteur, allez à droite et passez la porte. Tuez les monstres (utilisez la magie sur certains) puis avancez.

Dans ce mini-labyrinthe, allez à gauche, prenez le Raisin, puis détruisez la statue voisine. Avancez, brisez la statue de gauche, avancez jusqu'au coffre, prenez l'argent et grimpez sur les plates-formes. Avancez et prenez la Pièce de Puzzle dans le coffre. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, avancez et descendez par l'escalier. Avancez ensuite tout en évitant les divers obstacles, activez le cristal puis allez dans l'autre partie de la zone pour activer l'interrupteur. Redescendez ensuite, avancez, tuez les monstres puis passez par la porte ouverte. Avancez, puis jetez les 5 tonneaux sur les 5 interrupteurs en l'air, en commençant par les interrupteurs les plus éloignés. Allez ensuite sur le côté gauche de la pièce, jetez la torche par dessus les blocs pour qu'elle retombe sur l'interrupteur, puis passez par la porte ouverte au milieu de la salle. Sautez au dessus du gouffre à l'aide de la plate-forme, régénérez-vous puis sauvegardez. Avancez dans la salle suivante, vous arrivez face au boss. Pour le battre, évitez ses attaques lasers, puis dès qu'il fait sortir des colonnes du sol, actionnez l'interrupteur, et grimpez sur les colonnes puis sur l'élévateur apparu pour le frapper. Il tombe alors sur le sol, donnez-lui des coups d'épée, jusqu'à ce qu'il se relève, et répétez l'opération jusqu'à sa mort. Prenez ensuite l'argent, puis le Cristal d'Etoile, la Clé Triangulaire, et enfin l'Orbe d'élément. Ressortez ensuite de la salle, sauvegardez, et prenez le téléporteur. De retour dehors, faites le tour du bâtiment et ouvrez l'autre porte avec la Clé Triangulaire. Utilisez le téléporteur, puis passez par la double porte située au nord. Utilisez la magie bleue sur les torches dans les coins de la salle et récupérez une Lampe de Lumière dans le coffre. Ressortez de cette salle, puis après la discussion, passez par l'autre double porte. Prenez la Pièce de Puzzle dans le coffre, détruisez les statues, et sortez.

Retour à Paco

Vous vous retrouvez maintenant à Paco. Sauvegardez et faites demi-tour. Traversez de nouveau la salle puis prenez l'autre téléporteur.

Retour à Puerto Medusa

Sortez par la porte à côté de vous et vous revoici aux alentours de Puerto Medusa. Allez dans la ville, sauvegardez si désiré, puis prenez la direction du port. Discutez avec Zeppo et acceptez de quitter ces lieux.

Baleine Démon

Après la petite mésaventure durant votre traversée, vous voici dans un endroit plutôt insolite. Sauvegardez puis sautez dans le trou juste à côté. Fouillez bien cet endroit et vous trouverez un Élixir. Actionnez ensuite l'interrupteur situé à côté, courez ensuite actionner le nouvel interrupteur apparu, et actionnez enfin le dernier interrupteur apparu pour débloquer une porte. Avancez ensuite et allez là où la porte a disparu pour récupérer une Clé dans un coffre. Utilisez ensuite cette clé sur une porte située dans ce même grand couloir. Puis sautez dans le nouveau trou. Après la discussion avec les pirates, parlez avec l'homme derrière la grille pour lui acheter des objets. Ressortez de cet endroit en montant par l'autre échelle. Tuez les monstres puis prenez le Cristal d'Etoile dans le coffre. Redescendez ensuite au dessous et sortez par la porte en face de la grille. Grimpez ensuite de plate-forme en plate-forme, détruisez le générateur de monstres au passage, détruisez la boule gluante puis actionnez l'interrupteur. Sautez dans le nouveau trou. Descendez le long de la pente, tuez les ennemis et avancez. Avancez ensuite en évitant les divers obstacles. Dans une nouvelle descente, allez sur la droite, détruisez les boules gluantes, restez sur l'interrupteur et attendez qu'une boule descende et actionne l'autre afin de débloquer la porte, avancez et vous arriverez dans une zone avec un pot d'eau, et des obstacles. Tuez le monstre, avancez et allez dans le couloir à gauche le plus loin. Actionnez l'interrupteur, revenez et allez dans le couloir le plus éloigné de celui-ci. Actionnez le nouvel interrupteur, et allez enfin dans le couloir du milieu, actionnez l'interrupteur pour débloquer la sortie. Évitez les obstacles et sortez. Tuez ensuite les monstres et utilisez le ventilateur pour atteindre l'interrupteur et l'activer. Restez dessus jusqu'à ce que le passage soit ouvert, puis foncez dans l'ouverture avant qu'elle ne se referme. Si vous n'y arrivez pas, tuez de nouveau les ennemis, puis réessayer.

Vous arrivez ensuite dans une zone assez pénible. Vous devez progresser en restant sur les plates-formes, tout en évitant les obstacles et en actionnant les divers interrupteurs faisant apparaître des plates-formes et changer de sens. Si vous tombez, fouillez les lieux pour trouver des trésors et une échelle ainsi qu'un téléporteur permettant de remonter.

Après le long et pénible voyage, vous atteindrez une échelle. Descendez et sauvegardez. Avancez ensuite et discutez. Faites ensuite demi-tour et remontez le long de l'échelle. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme sur la gauche. Avancez, passez la double porte et vous retrouverez Zeppo. Retournez ensuite voir Albert et Ruby. Ils vous laissent alors passer. Sautez dans le trou. En bas, prenez l'Elixir dans le coffre, avancez ensuite jusqu'à ce que vous soyez bloqué par un bloc en pierre. Allez dessous, tirez le bloc en bois pour faire tomber celui en pierre. Continuez ensuite votre progression. Lorsque vous êtes de nouveau bloqué par des blocs gris, passez dessous, remontez de l'autre côté, montez sur les blocs et utilisez l'ascenseur, et actionnez l'interrupteur. Continuez ensuite à avancer. Dans la zone suivante, tuez les monstres et détruisez le générateur. Actionnez ensuite l'interrupteur apparu et avancez. Avancez encore en tuant les monstres, vous arrivez ensuite dans une zone avec pleins de petits tunnels. Détruisez le générateur et tuez les monstres puis sortez sur la gauche. Avancez ensuite en évitant les divers obstacles, actionnez l'interrupteur et passez par la voie maintenant dégagée. Prenez l'argent dans le coffre, tuez les 2 petits monstres et avancez. Détruisez le générateur de monstres et montez sur la petite plate-forme. Au bout du chemin, prenez la Clé. Parlez ensuite au vieillard et faites demi-tour dans la salle précédente. Déverrouillez la porte sur la droite près du générateur de monstres, avancez dans le couloir jusqu'à trouver des plates-formes et obstacles. Avancez jusqu'au bout afin de récupérer la caisse, revenez dans le couloir et fouillez-le pour trouver un interrupteur.

Posez la caisse sur l'interrupteur puis avancez. Évitez les nouveaux obstacles et allez tout droit. Utilisez ensuite les plates-formes pour monter et gagner la sortie de la salle. Avancez, grimpez le long d'une échelle, parlez avec l'homme, régénérez-vous, et passez par la porte à côté. Vous voici dans la salle de contrôle. Jetez un objet rouge dans un trou rouge, puis un objet bleu dans un trou bleu, un objet vert dans un trou vert. Jetez ensuite l'autre objet vert dans un trou bleu, l'autre objet bleu dans un trou rouge et l'autre objet rouge dans le dernier trou vert. Récupérez ensuite la Lampe de Lumière dans le coffre.
Ressortez de cette salle, avancez dans le petit couloir et sortez. Avancez, parlez avec le priate, prenez l'Elixir dans un coffre, avancez encore dans l'autre partie du couloir et allez dans l'eau après avoir mis dans votre poche la Bague de Sirène. Une fois dans l'eau, allez toujours sur la gauche en évitant les nombreux obstacles. De retour sur la "terre ferme" montez le long de l'échelle, et sauvegardez. Montez ensuite à l'échelle, et avancez en passant sur les plates-formes apparues. Passez la nouvelle porte. Avancez jusqu'à la flamme, éteignez-la avec la magie bleue, allez rapidement à droite, grimpez sur le plan incliné et sautez de plate-forme en plate-forme sur la gauche, pour sautez dessus la torche avant qu'il ne soit trop tard. Sautez ensuite sur le rebord à gauche, prenez les fléchettes et montez le long de l'échelle. Avancez, descendez au niveau inférieur, actionnez l'interrupteur et guidez la statue jusqu'à gauche pour qu'elle actionne l'interrupteur. Remontez ensuite et avancez, tuez le monstre et détruisez le générateur, puis actionnez l'interrupteur et montez de plate-forme en plate-forme. Prenez la Clé dans le coffre et revenez dans la salle précédente. Avancez, allez sur la gauche et ouvrez la porte. Dans la salle suivante, tuez deux des monstres, mettez-vous sur l'ascenseur, tuez le dernier. L'ascenseur monte, quand il est à son point culminant utilisez la magie jaune pour actionner le cristal et débloquer la porte.

Actionnez l'interrupteur. Récupérez ensuite l'argent, faites demi-tour vers Ruby et Albert, sauvegardez et utilisez le téléporteur. Utilisez les petites caisses afin de créer un escalier et d'atteindre la porte en hauteur. Avancez, détruisez la boule, actionnez l'interrupteur, tuez les monstres puis sortez. Là ça se corse, actionnez l'interrupteur et avancez sans vous faire toucher jusqu'à passer la porte. Ensuite, allez sur la droite, actionnez l'interrupteur, allez sur le côté du bloc vert et utilisez la magie verte dessus. Allez ensuite derrière ce bloc, montez dessus puis avancez en évitant les obstacles pour rejoindre l'interrupteur suivant avant que la porte ne se referme. Tout cela doit s'effectuer très rapidement. Actionnez ensuite cet interrupteur et sortez. Grimpez l'échelle à votre gauche, sautez sur la plate-forme à droite, descendez la pente inclinée, allez sur la droite en passant par la porte, détruisez les boules pour obtenir des trésors puis avancez dans la salle suivante. Détruisez la boule en face de vous, avancez jusqu'à voir 3 boules les unes sur les autres, détruisez celle du bas puis celle du haut. Grimpez ensuite en hauteur, avancez en passant sur la boule, prenez la caisse au bout et revenez à l'entrée de la salle. Allez ensuite détruire la boule à droite de celle sur l'ascenseur. Posez ensuite la caisse sur l'interrupteur apparu, grimpez ensuite sur la boule à gauche, avancez et passez par la porte ouverte. Détruisez ensuite les 2 monstres, actionnez le cristal en hauteur, avancez ensuite rapidement et actionnez les interrupteurs de chaque côté. Actionnez ensuite l'interrupteur devant, prenez ensuite le Prisme d'Eroile dans le coffre et sortez. Prenez le téléporteur sur la droite, de retour dans la bouche, prenez l'autre téléporteur, sauvegardez, discutez avec les 3 gaillards, montez ensuite le long de l'échelle, avancez sur les plates-formes et allez dans la zone du coeur, là où vous avez rencontré Zeppo quand il était bloqué. Avancez sur le pont, tuez les 3 monstres et rentrez dans la zone du coeur. Vous arrivez face au boss. Pour le battre, tuez d'abord le monstre qu'il envoie, évitez l'attaque laser, le coeur descendra alors, frappez-le. Répétez l'opération jusqu'à sa mort. Attention, peu avant de mourir, il lancera des attaques boules de feu. Pour échapper, courez d'un côté en effectuant des sauts continus. Le boss mort, vous êtes téléporté.

Ville de Varuna

Allez vers la fontaine sur la droite, et sauvegardez. Avancez ensuite par le nord pour rejoindre le baron. Après la vidéo, vous vous retrouvez enfermé dans une cellule, sauvegardez, balladez-vous ensuite dans la cellule, jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la vidéo, déplacez-vous légèrement et vous aurez l'intervention de la fille du baron. Sautez dans le trou, avancez, utilisez la magie pour actionner l'interrupteur tout en restant à distance et foncez sur la droite pour actionner le nouvel interrupteur apparaissant avant qu'il ne disparaisse. Avancez ensuite par le chemin débloqué, actionnez l'interrupteur, approchez-vous ensuite de la statue bleue, détruisez-la avec la magie et récupérez la torche avant qu'elle ne touche le sol. Allumez ensuite la torche voisine, avancez par le nouveau chemin, actionnez l'interrupteur, prenez ensuite la direction du nouvel embranchement dégagé, guidez ensuite les flammes de la statue sur les torches pour les allumer toutes les 3. Prenez l'Elixir dans le coffre, actionnez l'interrupteur, prenez ensuite l'autre couloir, récupérez un petit booster de vie et de l'argent puis sortez par les escaliers. De retour dehors, retournez vers le château, vous êtes capturé de nouveau par les gardes. Après la vidéo, sortez de la ville. Allez ensuite à Gwaba.

Retour à Gwaba

Avancez sur le pont, puis après la discussion, sauvegardez et dirigez-vous dans l'église près du port. Après la discussion dans l'église, descendez par les escaliers. Allez sur la droite, prenez l'Elixir, et allez sur la gauche. Actionnez le deuxième interrupteur sur la gauche pour débloquer la porte. Actionnez ensuite l'interrupteur tout à droite, montez sur la plate-forme, tuez le monstre, sautez sur la plate-forme avec le coffre, prenez la Clé, et allez déverrouiller la porte à droite. Avancez dans la nouvelle salle, tuez tous les ennemis, utilisez ensuite la magie sur le bloc du milieu, puis très rapidement à droite et à gauche, puis montez sur le bloc du milieu, celui de droite et enfin de gauche. Actionnez ensuite l'interrupteur. Prenez ensuite la Clé dans le coffre, et passez par la porte voisine. Avancez, récupérez les fléchettes dans le coffre, montez les escaliers, régénérez-vous, sauvegardez et montez les escaliers. De retour dans une salle déjà visitée, avancez et ouvrez la porte avec la Clé. Avancez jusqu'au fond de la salle, tuez les 2 monstres, prenez l'Elixir dans le coffre, montez sur le coffre puis sur la statue jaune. Avancez de statue en statue, ouvrez les 2 coffres au fond pour prendre de l'argent et une Clé. Retournez ensuite au fond de la salle et utilisez la Clé sur la porte. Récupérez le Raisin dans le coffre et courez dans la pièce suivante. Tuez les ennemis pour faire descendre la plate-forme et utilisez les flammes des coffres pour allumer les 3 torches. Prenez le Petit booster de vie et passez par la porte de gauche. Sautez de plate-forme en plate-forme et prenez la Clé sur la droite.

Avancez dans la salle suivante, avancez en prenant les trésors, poussez le bloc sur la droite et utilisez le téléporteur. De retour dans une salle précédente, prenez la porte à droite. Détruisez ensuite les statues de serpent pour prendre une Pièce de Puzzle, et actionner 2 interrupteurs pour dégager le passage. Avancez ensuite dans la salle suivante en évitant les obstacles et ouvrez la porte avec la Clé. Guidez ensuite la boule de feu sur la bombe pour la faire exploser et avancez. Tuez ensuite les 3 ennemis et sortez. Avancez sur la gauche, prenez la porte à droite. Avancez, tuez les 2 ennemis, montez ensuite sur le premier bloc vert, sautez sur la plate-forme au dessus, utilisez la magie verte sur le bloc et montez dessus. Durant votre déplacement utilisez la magie sur les 2 blocs que vous allez croiser en hauteur puis sautez sur le bloc vert en mouvement sur la droite dès que possible. Sautez ensuite sur l'autre bloc vert, puis le tapis-roulant, avancez pour gagner le haut de la salle. Discutez avec la fille. Prenez ensuite l'Orbe d'élément, laissez-vous tomber en bas de la salle, sortez, retournez dans la couloir avec l'échelle, et montez avec l'ascenseur apparu. Montez ensuite le long de l'échelle, prenez le nouvel ascenseur et discutez avec les personnes. Redescendez ensuite en bas de la salle et sortez par la porte. Après la vidéo et les discussions, vous êtes sur la plage, avancez pour quitter ce lieu. Direction le Mont Vulcain.

Le Mont Vulcain

Avancez en évitant les puits de lave et les rochers, puis dans la salle suivante, montez sur le petit élévateur et utilisez la magie bleue sur la torche. Montez ensuite sur la torche et avancez. Régénérez-vous puis sauvegardez. Avancez ensuite sur la gauche, et avancez sans vous préoccuper de l'interrupteur. Passez dans la salle suivante, avancez et tuez les 3 monstres. Continuez votre progression dans la salle, et arrivé au bout, grimpez le long de la chute de lave à l'aide des plates-formes descendantes. Avancez, tuez les 3 nouveaux ennemis, et avancez. Dans la nouvelle zone, allez de l'autre côté de la lave, prenez la torche et utilisez les plates-formes pour atteindre l'autre rive. Jetez ensuite la torche sur la bombe pour libérer le passage. Avancez dans le nouveau couloir en tuant les ennemis, puis ensuite, prenez la bombe et jetez-la sur le bloc tout en l'allumant avec la boule de feu pour faire exploser le bloc. Prenez ensuite la nouvelle bombe, jetez-la sur la plate-forme avec la torche, puis sur la nouvelle plate-forme, et plus précisément sur le bord qui est en contact avec le bloc. Prenez ensuite la torche et jetez-la sur la bombe (en restant sur la plate-forme de la

torche) au moment où la bombe arrive devant vous. Le nouveau bloc sera ainsi détruit.

Avancez ensuite et sortez. Traversez le pont, avancez, détruisez les 3 statues bleues, et prenez le Triton dans le coffre. Faites ensuite demi-tour jusqu'à l'entrée du Mont et actionnez l'interrupteur. Avancez dans la lave, et montez sur la plate-forme. Prenez le Tonique dans le coffre et allumez les 4 torches (avec le Triton) puis actionnez l'interrupteur. Retournez ensuite dans la pièce où vous avez récupéré le Triton, avancez sur le pont et passez dans la salle suivante. Avancez et actionnez le premier interrupteur. Avancez encore par le chemin dégagé, prenez la¨Pièce de Puzzle, localisez un autre interrupteur à côté d'un coffre contenant un élixir, activez-le. Allez ensuite dans la nouvelle voie libre, actionnez l'interrupteur puis revenez au premier interrupteur de la salle et actionnez-le de nouveau. Passez ensuite par le nouveau chemin pour vous rendre dans la salle suivante. Après la courte vidéo, montez sur la plate-forme puis arrivé au bout du voyage, régénérez-vous puis sauvegardez. Portez ensuite votre Bague sirène et allez dans l'eau. Avancez sous l'eau et descendez. Utilisez la magie sur la statue bleue pour faire apparaître une mine, puis guidez-la jusqu'aux blocs tout en haut à droite pour les faire exploser. Guidez ensuite une mine tout à droite, à contre-courant, pour l'amener sur les blocs et libérer le passage. Dans la zone suivante, utilisez toujours le même principe pour progresser, amenez les mines vers les blocs pour les réduire à l'état de poussière (pensez à récupérer l'Acier d'elfe au passage derrière des blocs, dans un coffre). En ressortant de l'eau, vous vous trouvez dans un nouveau lieu.

L'île Noire

Avancez, et après la petite vidéo, tuez les 2 monstres qui menacent l'homme. Parlez-lui ensuite, il s'agit d'un vendeur, faites quelques emplettes. Avancez ensuite, montez les escaliers, allez à droite, régénérez-vous et sauvegardez puis montez le long de l'échelle. Continuez à monter le long des échelles tout en détruisant les blocs verts avec la magie pour pouvoir continuer votre progression. Arrivé en haut, à la dernière échelle, volez en l'air lorsque l'obstacle tombe puis retournez sur l'échelle. Faites cela jusqu'à sortir de cette salle. Sur le pont d'observation, tuez les 4 monstres puis allez observer aux télescopes. Récupérez ensuite la clé dans le coffre. Descendez dans le trou au milieu du pont, redescendez tout en bas, et avancez sur la gauche de l'échelle. Déverrouillez la porte, avancez en évitant les obstacles puis descendez tout en bas et passez par la porte à gauche. Mettez vous en face et tirez rapidement avec le Triton sur les deux statues pour que les bombes tombent sur les interrupteurs. La plate-forme descend, montez dessus avant qu'elle ne remonte puis prenez l'Epée brillante dans le coffre. Ressortez et utilisez les petites plates-formes voisines pour remonter. En haut, sautez sur la plate-forme, prenez la clé dans le coffre, utilisez ensuite les plates-formes murales pour progresser sur la droite et ouvrez la porte. Avancez, jetez la bombe par dessus les flammes, avancez sur les petites plates-formes et éteignez les 2 flammes bleues. Revenez, jetez la bombe sur la première plate-forme, rejoignez-la, prenez-la et avancez. Plus loin, jetez la bombe au dessus de nouvelles flammes, avancez et faites exploser le bloc. Passez ensuite par la sortie dégagée. Montez l'escalier puis utilisez les bombes jetées par les ennemis pour détruire les blocs. Prenez ensuite le contenu des coffres et montez à l'échelle.

Prenez le raisin dans le coffre, puis utilisez la magie rouge sur la statue pour faire détruire les 2 blocs. Actionnez les 2 interrupteurs, avancez, tuez les 3 monstres, passez par la nouvelle porte, allez à gauche, régénérez-vous puis sauvegardez. Ressortez ensuite et allez à droite. Approchez-vous des blocs, utilisez la magie rouge en sautant sur la bombe avec la croix. Après l'explosion, ramassez la nouvelle bombe allumée et jetez-la devant, répétez ensuite l'opération pour faire exploser le dernier bloc. Avancez puis sortez. Utilisez ensuite les bombes jetées par le monstre pour détruire le bloc. Montez en hauteur et avancez sur les plates-formes afin de récupérer la clé dans le coffre. Utilisez ensuite la clé sur la porte et sortez. Posez ensuite les bombes sur les interrupteurs et récupérer la Pièce de Puzzle dans le coffre avant que les flammes ne fassent exploser les bombes. Sortez ensuite par la nouvelle porte. Avancez, évitez les obstacles et actionnez l'interrupteur. Avancez encore et tuez les ennemis qui apparaissent jusqu'à ce que l'un d'entre eux tombe et actionne l'interrupteur. Allez ensuite prendre la clé dans le coffre apparu et débloquez la porte. Avancez, puis après la petite vidéo, montez les escaliers. Avancez, tuez les 2 gros monstres et prenez la clé dans le coffre. Déverrouillez ensuite la porte près de l'escalier et avancez. Descendez en bas de la cellule et discutez avec le Dragon. Sortez ensuite par la porte voisine, descendez les escaliers en spirale, sauvegardez, puis montez tout en haut de l'escalier en vous réfugiant sur les plates-formes afin d'éviter les boulets. Montez ensuite sur la plate-forme au centre. Vous voilà face au boss. Le battre ne sera pas une partie de plaisir. Mettez-vous tout d'abord au centre de la pièce quand il tourne en rond, puis sur un côté lorsqu'il vient au centre. Évitez son attaque avec la massue, et frappez-le rapidement. Répétez l'opération jusqu'à sa mort. Bon courage ! Prenez ensuite l'Orbe d'élément, le Remède Dragon et l'Idole à 3 Yeux. Ressortez de cette pièce et retournez voir le Dragon vert en mauvais état. Donnez-lui le remède et pour vous remercier, il vous emmènera où vous voulez sur la Carte du Monde. Allez à Varuna.

Retour à Varuna

Sauvegardez sur la droite puis rentrez dans le château du Baron. Après avoir placé l'Idole, discutez avec tout le monde et sortez par la petite porte. Régénérez-vous, sauvegardez et avancez. Actionnez l'interrupteur bleu 2 fois de suite et sautez rapidement sur la plate-forme qui remonte. Sautez sur le mur, prenez l'Elixir, laissez-vous tomber à gauche. Actionnez l'interrupteur, restez dessus et sautez de nouveau sur le mur. Avancez par le nouveau chemin, prenez le Raisin dans le coffre, allumez ensuite les 6 torches en commençant par les 4 les plus élevées dans la pièce. Passez par la nouvelle porte, tuez les monstres et avancez. Prenez la flamme, placez-vous vers le bloc, face et la torche et jetez la flamme dessus. Actionnez ensuite l'interrupteur tombé et avancez. Tuez les monstres, placez ensuite la bombe sur l'interrupteur (sans l'allumer), utilisez-la pour monter sur la plate-forme, évitez les pics et sautez sur la plate-forme mobile. Prenez la Clé dans le coffre au bout. Faites ensuite demi-tour dans la salle avec les 6 torches et passez par la porte à droite. Allez à droite, montez sur le mur et placez la bombe sur l'interrupteur en la décalant sur la gauche afin que cela puisse faire un escalier. Utilisez ensuite cet escalier pour monter sur le mur, avancez et faites de même avec la nouvelle bombe. Revenez ensuite à l'entrée de la salle, avancez sous les blocs, actionnez l'interrupteur bleu, puis le nouvel interrupteur qui descend. Une succession de boules de feu devrait ainsi libérer le passage. Descendez par l'échelle après avoir ré-actionné l'interrupteur de droite pour libérer le chemin. Allumez ensuite la torche et jetez la bombe dessus. Les blocs détruits, actionnez l'interrupteur. Avancez ensuite, détruisez rapidement les statues de serpents, activez l'interrupteur et sortez. Actionnez le nouvel interrupteur et montez sur la plate-forme.

Allumez toutes les torches sur votre passage et avancez. Actionnez ensuite le nouvel interrupteur et continuez votre route. Avancez sous les plates-formes, prenez le tonneau, revenez au début et avancez de plate-forme en plate-forme en évitant les flammes. Jetez ensuite le tonneau sur l'interrupteur et passez par la nouvelle porte. Tuez les 2 monstres dans la nouvelle pièce et avancez. Allez tout à droite, montez sur le pot, sautez et allumez la torche. Rentrez ensuite dans la pièce, montez sur la plate-forme sur la gauche puis sur la première torche. Attendez que la statue vous tire dessus avant de sauter sur la torche suivante. Faites cela jusqu'au bout afin que toutes les torches soient allumées. Actionnez ensuite l'interrupteur. Avancez, prenez la bombe et placez-la sur l'interrupteur de droite. Allez ensuite à droite dans le nouveau passage, prenez la bombe et allez la placer sur l'interrupteur de gauche. Allez dans le nouveau passage, prenez la dernière bombe et placez-la entre les 2 bombes. Allumez ensuite la bombe sur l'interrupteur de droite (la première que vous avez placé) et courez en direction de la porte métallique fermée. Après l'explosion, vous pourrez passer, actionnez l'interrupteur. Allez ensuite tout à droite de la pièce pour continuer votre progression. Actionnez l'interrupteur et sautez rapidement sur les séries de plate-forme apparues, afin de gagner l'autre côté de la salle. Allez à gauche et sortez. Grimpez sur les plates-formes, évitez les boules de feu, sur la droite prenez la caisse et retournez sur la plate-forme, allez tout de suite à gauche, utilisez la caisse pour atteindre le tonneau. Jetez rapidement le tonneau sur la plate-forme, puis la caisse. Arrivé au bout, montez sur la caisse puis le tonneau pour en finir. Actionnez l'interrupteur à droite puis allez à gauche. Restaurez-vous puis sauvegardez. Passez ensuite par la porte en bas.

Descendez, prenez le tonneau et placez-le sous une des torches les plus éloignées de l'entrée. Retournez ensuite à l'entrée et éteignez les 2 torches les plus proches. Sautez ensuite sur la plate-forme restante et gagnez l'autre côté de la salle. Éteignez ensuite la torche qui n'a pas le tonneau dessous, puis enfin celle qui est tombée sur le tonneau. Avancez par la nouvelle porte, actionnez l'interrupteur, tuez les 3 ennemis et descendez. Tournez la statue verte en bas à gauche en face de celle du dessus pour faire apparaître une plate-forme. Actionnez l'interrupteur, montez sur la plate-forme, et courez puis sautez sur la plate-forme devant. Avancez ensuite en courant pour ne pas être aspiré, sautez sur la plate-forme mobile, puis arrivé de l'autre côté de la salle, actionnez l'interrupteur, tuez les 3 monstres et avancez. Dans la nouvelle salle, allez sur la gauche et montez sur la petite plate-forme.
Progressez ensuite dans la salle en faisant apparaître des plates-formes en tournant les statues face à face. Arrivé au bout, actionnez l'interrupteur. Avancez par le nouveau chemin, tuez les monstres et utilisez le ventilateur pour atteindre la plate-forme en hauteur. Descendez dans le trou, détruisez les 4 statues bleues en commençant par celles sur le sol, puis passez par la porte à gauche. Utilisez ensuite la pente inclinée pour atteindre l'interrupteur, actionnez-le, et avancez. Éteignez ensuite les 4 torches bleues après vous être frayé un passage jusqu'à l'interrupteur. Actionnez ensuite l'interrupteur, faites demi-tour dans la pièce précédente avec les 4 torches, et allez sur la droite. Tuez le monstre sur l'interrupteur afin que sa coquille l'active tout le temps. Activez le nouvel interrupteur qui descend et sortez par la porte ainsi ouverte. Actionnez l'interrupteur de gauche pour faire bouger la statue. Guidez-la ensuite avec la magie verte, et poussez le bloc sur un côté de l'interrupteur. Envoyez ensuite la statue sur l'interrupteur de sorte qu'elle soit bloquée par le bloc. L'interrupteur restera activé. Partez actionner l'autre interrupteur puis avancez. Utilisez ensuite les ventilateurs pour atteindre l'échelle et monter au niveau supérieur. Avancez et mettez les 2 statues vertes face à face avec la magie.

Allez prendre la clé dans le coffre puis redescendez. Déverrouillez la porte et avancez. Utilisez la magie sur le cristal du

milieu, puis rapidement sur les 4 cristaux disposés dans les angles. Avancez, et grimpez le long de l'échelle. Éteignez ensuite la deuxième et quatrième torche (le côté n'a pas d'importance). Allez ensuite sur le rebord vers la porte fermée, de l'autre côté des pics, montez dessus, et progressez de statue en statue (en évitant bien entendu celles qui sont allumées). Sautez ensuite sur le bloc, puis de plate-forme en plate-forme. Prenez la clé dans le coffre et ouvrez la porte non loin de là. Montez ensuite dans la salle en utilisant les plates-formes, ventilateurs, et torches une fois éteintes. Arrivé à 4 plates-formes disparaissantes, sautez sur la première puis à l'endroit où se trouve la deuxième. Restez en l'air et relâcher le bouton saut dès que la plate-forme apparaît sous vos pieds. Faites cela pour gagner le haut de la salle. Avancez, après avoir placé le Prisme, prenez le téléporteur. Vous revoici dans la salle de sauvegarde. Régénérez-vous et sauvegardez, puis prenez cette fois-ci l'autre porte. Détruisez les statues jaunes puis lancez les pots remplis d'eau sur la statue de serpent pour la détruire. Avancez, détruisez les 3 monstres (utilisez la magie bleue sur deux d'entre eux) puis passez par la nouvelle porte. Détruisez les 2 statues du milieu, utilisez la caisse et le tonneau pour grimper sur la statue de droite, prenez ensuite la nouvelle caisse en hauteur. Redescendez, détruisez la statue de droite, jetez un tonneau et une caisse sur la statue de gauche, et utilisez la caisse et le tonneau restant pour monter sur la statue. Montez ensuite encore plus haut, prenez la clé dans le coffre, et revenez dans la salle précédente. Actionnez l'interrupteur bleu, attendez que la statue passe dessous pour l'actionner de nouveau, foncez sous le bloc avant qu'il ne soit trop tard et actionnez le nouvel interrupteur. Avancez dans la salle jusqu'aux 2 statues sur le sol. Détruisez celle de gauche, montez ensuite sur la petite plate-forme, puis sur la statue, détruisez la statue voisine en hauteur. Descendez, prenez le tonneau et jetez-le sur la plate-forme en hauteur.

Allez le rejoindre, détruisez la statue en face, montez sur le pot d'eau, puis sur le tonneau, et sautez sur la plate-forme libre sur le côté. Actionnez l'interrupteur, grimpez le long de l'échelle. Montez sur la petite plate-forme puis sur celle à côté, allez en suite très vite de plate-forme en plate-forme par diagonales, arrivé au bout sautez sur celle à côté et rejoignez l'interrupteur. Actionnez-le, avancez dans la nouvelle salle, tuez les 3 ennemis et continuez votre progression. Avancez, et montez sur la plate-forme à droite, détruisez la statue, sautez sur la plate-forme mobile, détruisez ensuite la nouvelle statue au bout, montez sur la plate-forme... Répétez cela jusqu'à atteindre l'interrupteur en bout de salle. Actionnez-le, passez par la nouvelle porte, tuez les 2 ennemis sans détruire les statues de serpents, avancez. Actionnez l'interrupteur, allez vers le bloc à gauche, poussez-le à droite. Tirez vers le bas le bloc marron, allez au dessus et poussez le bloc. Poussez le nouveau bloc à droite, avancez et poussez le dernier bloc à gauche. Actionnez l'interrupteur et sortez. Dans la salle suivante, avancez jusqu'à la colonne la plus éloignée.
Détruisez la statue qui est à sa gauche. Détruisez ensuite la statue au dessus de la première colonne de blocs. Poussez ensuite cette colonne, montez sur les statues et allez à droite de cette colonne. Passez alors le bloc du haut sur la gauche. Avancez ensuite sur la droite et poussez la colonne du haut sur la gauche. Remontez ensuite sur les statues, puis sur les petites plates-formes dans l'angle, sur le bloc le plus haut et allez à droite. Prenez l'Elixir dans le coffre et laissez-vous tomber dans le trou. Prenez le Bouclier Suprême dans le coffre. Sortez de cette salle, vous revoici dans un endroit bien connu. Avancez et prenez la sortie sur la plate-forme. Montez ensuite dans la nouvelle salle en utilisant les diverses plates-formes. De retour à l'air libre, placez le nouvel objet puis prenez le téléporteur. Régénérez-vous et sauvegardez. Prenez ensuite le nouveau téléporteur. Vous voilà de retour au début du donjon. Sortez-en par le petit couloir et retournez voir le Baron. Après divers dialogues et vidéo, vous allez combattre le boss. Ce dernier ne présente aucune difficulté, évitez son attaque lorsqu'il est sur un côté de la salle en fonçant dans un coin de la pièce, puis attendez qu'il se mette au milieu de la pièce et plante ses griffes dans le sol pour l'attaquer. Répétez cela jusqu'à sa mort (lorsqu'il enverra des bombes, gardez la même tactique). Prenez ensuite de l'argent dans le coffre, et le Gros booster de vie. Sortez ensuite par la double porte. Après les divers dialogues et vidéo, vous voici dans un nouveau lieu.

Le Combat Final

Commencez par sauvegarder, puis avancez. Après avoir discuté avec Zeppo, passez par la porte direction ouest. Avancez sur les plates-formes qui apparaissent jusqu'à atteindre l'interrupteur. Actionnez-le, ressortez ensuite et passez par la porte du nord. Là, utilisez la bombe comme un escalier pour atteindre le haut du bloc et sauter sur la plate-forme voisine avant que ça n'explose. Avancez ensuite et actionnez l'interrupteur. Ressortez, et passez par la porte située à l'est. A l'intérieur, restez contre le mur vers les interrupteurs et attendez que les 2 ennemis jettent des bombes. Ils finiront par actionner les 3 interrupteurs. Avancez ensuite et actionnez le dernier interrupteur. Ressortez et passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Actionnez l'interrupteur, montez à l'échelle, tuez les monstres, sortez, retournez dans la même salle, actionnez de nouveau l'interrupteur, montez à l'échelle, tuez les ennemis, sortez et actionnez 4 fois l'interrupteur. Retournez ensuite à l'intérieur, et sautez dans le trou juste à côté. Sautez ensuite sur la petite plate-forme, montez sur celle qui la touche, et sautez en diagonale sur celle qui a des pics. Laissez-vous tomber, retournez vers l'échelle, montez légèrement et sautez sur la plate-forme voisine. Effectuez ensuite un saut vers les coffres, prenez la Clé et la Pièce de Puzzle. Remontez, passez par la porte voisine et actionnez l'interrupteur 3 fois. Rentrez à nouveau,

tuez les ennemis et sautez dans le trou le plus loin de la porte par laquelle vous êtes rentré. Utilisez ensuite la boussole et actionnez les interrupteurs dans cet ordre (rapidement, les interrupteurs doivent rester bleus) : sud, nord-ouest, sud-ouest, est et nord. Actionnez ensuite l'interrupteur derrière et remontez à l'étage supérieur. Tuez les monstres et sortez, prenez la clé dans le coffre, retournez à l'intérieur, et allez dans le trou le plus éloigné dans la salle. Tuez les 2 monstres sans détruire la statue, montez ensuite légèrement sur l'échelle, et sautez sur la tête de la statue puis derrière le mur. Prenez la Pièce de Puzzle et actionnez l'interrupteur.

Remontez et sautez dans l'autre trou. Actionnez de nouveau l'interrupteur 2 fois. Remontez, tuez les ennemis et sortez. Déverrouillez ensuite les 2 portes. Avancez, régénérez-vous et sauvegardez. Passez dans la salle suivante et vous allez être confronté à un premier boss. Aucune difficulté pour en venir à bout, évitez simplement ses attaques et frappez-le dès que des projectiles lui tombent dessus et l'assomment. Répétez cela jusqu'à sa mort. Approchez-vous ensuite du système informatique, dites des mots de passe au hasard parmi ceux qui sont proposés, jusqu'à ce que Zeppo vienne vous aider. Après la vidéo, ressortez de la salle, sauvegardez et prenez la porte à gauche. Avancez ensuite dans le couloir, et vous allez devoir affronter Mephisto. Il est vraiment très facile à battre. Il peut apparaître à 4 endroits. Mettez-vous au milieu, et foncez là où il apparaît pour l'attaquer. Répétez cela jusqu'à en finir avec lui. Un nouveau combat éclate alors. Ce nouvel ennemi, ressemblant plutôt à un dinosaure n'a qu'un point faible, ses pattes. Frappez-les donc toutes les 4 jusqu'à ce qu'elles soient noires et le monstre s'écroule. Répétez toute l'opération 3 fois pour le tuer. Évitez aussi ses attaques lorsqu'il attaque avec ses pattes. Ce monstre mort, l'ultime combat va avoir lieu. Ce combat va être des plus durs et longs. Commencez par détruire les 3 clés tournantes. La tête de Méphisto va ensuite commencer à attaquer. Frappez-la dès qu'elle s'approche, évitez ensuite ses attaques, attendez qu'elle s'avance de nouveau pour la frapper. Répétez cela jusqu'à sa mort (c'est à dire très longtemps). Utilisez des Toniques et Élixirs le long du combat. Méphisto détruit, quittez ce lieu... Malédiction, 3 minutes pour fuir. Retournez dans la salle de sauvegarde (le livre a d'ailleurs disparu), et allez dans la salle tournante. Tombez dans le trou le plus loin, actionnez l'interrupteur, remontez, sortez par la porte, actionnez le nouvel interrupteur, rentrez, allez dans le trou le plus éloigné de vous, et sortez. Traversez ensuite la passerelle sur la gauche pour trouver une ouverture. Allez-y, et vous voilà victorieux !

Anarchy In The Nippon 2

1999

+ D'INFOS FORUM

MODE RALENTI (VERSION US)

Avant que le Replay ne commence, appuyez sur la touche Select.

Andretti Racing

© Stormfront Studios 1996

+ D'INFOS FORUM

VOITURES CACHÉES

Commencez une course en mode Carrière, puis à l'écran de registration, entrez `GO BEARS!` pour avoir les Stock Cars, ou `GO BRUINS!` pour avoir les Formule 1.

MODIFIER LES CONDITIONS DE LA COURSE

Mettez le jeu sur Pause, puis sur l'écran des statistiques de la course, maintenez et appuyez sur . Un nouveau menu apparaîtra où vous pourrez modifier les conditions de la course.

Animaniacs : Ten Pin Alley

© ASC Games / Saffire Corporation

+ D'INFOS FORUM

TOURNOI SPÉCIAL

Entrez le nom Vllooma dans le 6ème emplacement de sauvegarde pour participer au tournoi spécial.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

© Sony / Namco 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR LES SÉQUENCES DE FIN (VERSION US)

Lorsque la formule "Press Start" apparaît au menu principal, faites : Droite, Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche avec la manette 2 et pendant une durée de 4 secondes.

VOIR LES SÉQUENCES DE FIN

Quand l'inscription "Press Start" apparaît, faites rapidement la manipulation suivante avec la seconde manette : Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite.

VISAGE DIFFÉRENT

Pour avoir qu'Anna Kournikova ait un visage différent, au menu de sélection des personnages, placez-vous sur cette dernière et attendez quelques secondes. Vous verrez alors le dessin du personnage changer pour laisser place à des photos différentes de la joueuse et même une tenue différente!

ACES

Lorsque vous jouez contre un adversaire assez lent, appuyez sur dès que le score est annoncé et maintenez la touche directionnelle oposée au côté où vous devez servir (à gauche si vous servez à droite et vice versa). Le coup partira très rapidement sans laisser le temps à votre adversaire de réagir.

RENVOYER LES BALLES

Placez-vous vers le fond du court avant le service (tout en restant à l'intérieur). Vous pourrez ainsi rattraper toutes les balles.

Ape Escape

© Sony 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Avoir toutes les armes

```
800F5284 00FF
```

Bombes infinies

```
300F5281 0009
```

Hp infinis

```
800EC268 0005
```

Missiles infinis

```
800F5282 010A
```

Oxygène infini

```
800F4D68 0258
```

Tous les items

```
D00F5164 0003
300F5164 00FF
```

Vies infinies

```
300F442C 0005
```

PLUS DE BOMBES

Faites une pause au cours du jeu, puis : R2, Bas, L2, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, afin de rassembler jusqu'à 99 bombes.

CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu, puis maintenez L1 et faites rapidement les manipulations suivantes :

Mode debug
Bas, Bas, .

Tous les gadgets
, , Haut, Bas, X, .

GARDER LE MÊME NOMBRE DE VIES

Après être tombé, appuyez sur START puis sur "Exit". Le jeu reprendra alors à la station temporelle avec le même nombre de vies.

VUE DE DERRIÈRE DANS LE MINI-JEU DE SKI

Appuyez sur L1 + R1 pour vour voir ce qui se passe derrière dans le jeu de ski.

TUNNEL SECRET DANS LES RUINES DE L'OMBRE

Repérez le panneau Stop dans le second stage des Ruines de l'Ombre. Poussez-le pour faire apparaître un tunnel secret.

99 VIES

Mettez le jeu en pause et faites : R2, Haut, L2, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, L2 et R2 pour obtenir 99 vies.

Apocalypse

© Activision

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Faites une pause au cours du jeu, puis maintenez le bouton L1 enfoncé, et faites : , Haut, , Bas. Si vous avez entré correctement ce code, vous entendrez un coup de feu. Revenez au menu principal : une nouvelle option sera disponible.

TOUTES LES ARMES

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncé le bouton L1 et faites : , , Haut, Bas, , . Un coup de feu confirmera que le code a bien été activé.

CODES ACTION REPLAY

Smart bombs infinies

```
8012A608 000F
```

Energie infinie

```
8012A4CE 0064
```

Energie des armes infinie

```
8012A9B4 03FF
```

Vies infinies

```
801000F4 0064
```

VIES INFINIES

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncé le bouton L1 et faites : , , , . Un coup de feu confirmera que le code a bien été activé.

FAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncé le bouton L1 et faites : , , , . Un coup de feu confirmera que le code a bien été activé.

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, mettez la PAUSE et appuyez sur Bas, Haut, Gauche, Gauche, , Haut, Droite, Bas.

CONTINUER À L'ENDROIT DE VOTRE MORT

Une fois mort, reprenez la partie, et mettez le jeu en PAUSE puis maintenez L1 et appuyez sur , , .

DEBUG MODE

Pendant le jeu, mettez la PAUSE puis maintenez L1 et appuyez sur Bas, Bas, .

Area 51

© Midway

+ D'INFOS FORUM

TRANSFORMATION EN ALIEN

L'astuce suivante vous permet de vous transformer en alien. Commencez normalement une partie, mais ne tirez sur aucun ennemi. Par contre, tirez sur les trois premiers marines qui passent devant l'écran. Vous vous transformerez automatiquement en Alien. Le jeu restera identique (tuez les Aliens, évitez les Marines), mais vous aurez une vue infrarouge ainsi qu'un meilleur armement.

CODES ACTION REPLAY

`8006D970 0005`	Vies infinies joueur 1
`8006D968 000A`	Energie infinie joueur 1
`800699BC 0009`	Crédits infinis joueur 1
`8006D944 0008`	Munitions infinies joueur 1
`8006D948 0001`	Grenades infinies joueur 1
`8006D954 0003`	Le joueur 1 a un fusil automatique
`8006DA1C 0005`	Vies infinies joueur 2
`8006DA14 000A`	Energie infinie joueur 2
`800699BE 0009`	Crédits infinis joueur 2
`8006D9F0 0008`	Munitions infinies joueur 2
`8006D9F4 0001`	Grenades infinies joueur 2
`8006DA00 0003`	Le joueur 2 a un fusil automatique

AVOIR LE SHOTGUN

Faites une pause au cours du jeu, puis :
, , , Gauche, R1.

INVINCIBILITÉ

Faites pause durant la partie puis appuyez sur , , , , ,

Arkanoid Returns

© Taito

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Placez vous sur l'option continue et appuyez simultanément sur + pour choisir votre niveau.

Armored Core

© Sony / From Software 1998

+ D'INFOS FORUM

MODIFIER LA VUE

Vue subjective
Appuyez simultanément sur + + Start. Enlevez la pause et vous passerez en vue à la première personne.

Vue externe
Appuyez simultanément sur + + Strat. Enlevez la pause et la caméra sera fixé au décor.

Vue normale
Mettez simplement la pause puis revenez dans le jeu.

AUTRE DÉCOR

Entrez dansle menu Edit Emblem. Maintenez alors imultanément L1 + L2 + R1 + R2 pour avoir un autre décor de fond.

BONUS DE POINTS ILLIMITÉS

Réussissez une centaine de missions avec un ratio supérieur à 98%. Vous obtiendrez alors des points illimités pour vos jambes et votre torse ainsi que pour le générateur du robot.

CONSERVER LES OBJETS

Si vous mourrez alors que votre score est inférieur à 50000 crédits, le jeu recommencera du premier niveau tout en conservant les objets que vous aviez déjà en votre possession.

CHANGER DE NOM

Entrez dans le menu Change AC Name et maintenez enfoncées les touches L2, R2 et Droite tout en appuyant sur + . Vous pourrez alors modifier le nom du pilote.

SOLUTION COMPLÈTE

Détail des missions

Éliminer grévistes

Crédits : 13 000

Une mission très facile. Pour commencer, retournez-vous et détruisez l'engin du milieu : il vous donnera le plus puissant lance-roquette existant, le WR-L24 (Pièce AC cachée). Ensuite, avancez vers les ennemis et tirez de loin. Cinq MT sont à détruire.

Éliminer squatteurs

Crédits : 14 000

Encore une mission facile. Allez tout droit et tournez-vous sur la gauche. Éliminez le premier MT. Retournez-vous à droite et avancez. Éliminez deux MT qui traînaient dans les parages. Allez ensuite tout droit et éliminez le MT sur votre gauche. Allez tout à gauche sur la rambarde et détruisez le MT. Tournez-vous sur la droite et allez sur l'autre rambarde. Descendez-la et tuez le dernier MT.

Éliminer squatteurs

Crédits : 19 000

Ils sont de retour et n'ont pas dit leur dernier mot ! Dans ce même lieu, éliminez le MT de gauche, puis les quatre autres de droite. Avancez à droite. Éliminez le MT et avancez après avoir tourné à gauche. Tuez les deux MT des deux côtés et aller sur la rambarde de gauche. Éliminez les deux MT et faites de même sur la rambarde de droite pour remporter la victoire.

Arrêter terroristes

Crédits : 22 000

Suivez le chemin et éliminez le MT. Tuez le suivant, mais ne détruisez pas les bleus : ce sont vos alliés ! Prenez le chemin de gauche et ouvrez la porte. Détruisez le MT et avancez pour tuer un autre MT sur votre gauche. Tournez à droite et suivez le chemin jusqu'à une porte. Eliminez deux MT en avançant. Revenez au chemin des égouts et tuer le MT en tournant. Suivez le chemin en tuant un MT pas très loin. Aller au chemin de droite, détruisez le MT, continuer à gauche et suivez le nouveau chemin. Effacez le MT et tournez à la porte. Suivez le chemin et à la droite pour détruire deux MT. À gauche, ouvrait la porte en détruisant le MT derrière. Ouvrait la nouvelle porte et tuez un MT. Deux autres vous attendent sur les côtés : anéantissez-les ! Allez à droite jusqu'à une porte, éliminez deux MT et passez la nouvelle. Ici, affrontez le leader des MT. Le détruire sera facile.

Détruire réserve arme

Crédits : Jambes LN-SSVT (Pièce AC cachée)

Équipez-vous du meilleur lance-missiles (à mes yeux, le WM-560/6). Dès votre arrivée, détruisez les avions de combats qui peuvent arriver à n'importe quel moment. Faites pareil avec les quatre canons pour finir la mission. Simple, non ?

Secourir experts

Crédits : 25 000

Au croisement, allez détruire les MT à droite. Descendez la pente pour en éliminer trois autres. Continuez pour anéantir des MT venant de droite en vous planquant derrière un mur pour attendre qu'ils se détruisent entre eux, histoire d'économiser des balles. Avancez et détruisez tous. Au croisement, détruisez le MT de droite et prenez le chemin de gauche en tuant les MT. Aller au croisement de droite pour en détruire d'autres, continuez votre chemin à travers d'autres ennemis puis aller à gauche au croisement. À droite, allez à la pièce de gauche pour détruire des MT. Continuez le chemin et tuez les MT, puis ceux de la caisse de gauche. Continuez et éliminez les MT de la pièce de droite, puis les derniers tout droit. Tirez sur l'interrupteur pour finir la mission.

Poursuivre gang

Crédits : 23 000

Facile. Suivez le MT à détruire en lui tirant dessus et en faisant attention aux voitures.

Détruire robot

Crédits : 17 000

Une mission difficile. Les générateurs doivent être intacts et heureusement que les robots à détruire ne vous attaquent pas. Sinon, attendez que ceux-ci soient assez loin des générateurs pour leur tirer dessus. Pour cette mission, il faut des armes non destructrices, dont les bras mitrailleurs.

Rapport sur usine

Crédits : 32 000

Dès votre parachutage, tournez-vous sur la droite et détruisez le canon. Allez dans le coin Nord-Ouest,à la limite de la zone de combat, et détruisez une boîte renfermant le lance-missiles WM-S60/4 (Pièce AC cachée) ;Foncez tout droit jusqu'à ce que le mot « Target » s'inscrit en vert. Détruisez le. Si vous tuez des MT, vous aurez un bonus de 800 crédits pour chaque MT .

Exterminer organismes

Crédits : 30 000

C'est un vrai labyrinthe. Allez aux chemins qui descendent jusqu'à trouver de galeries remplies de ces horribles bestioles. Évitez-les et allez au passage derrière vous. Encore plein de bestioles ici ! Tuez les et allez tout droit. En face de la salle où se trouve la reine des organismes se trouve une pièce renfermant le QX-AF (Pièce AC cachée).Tuez la reine pour finir cette mission compliquée.

Protéger train fret

Crédits : 32 000

Détruisez les cinq avions pas faciles à avoir avant l'arrivée du train Boulder. Un AC ennemi arrivera. Combattez-le au milieu des containers et brisez ces derniers : l'un d'eux renferme le HD-X1487 (Pièce AC cachée). Utilisez les bras mitrailleurs pour en venir à bout.

Détruire dépôt carburant

Crédits : 21 000

Équipez votre AC d'une tête avec radar fourni. À votre arrivée, détruisez les caméras mitrailleuses et les quatre MT. Détruisez les carburateurs de cette salle et passez à la suivante. Cassez tous les carburateurs (il y en a quatre dans les murs de chaque côté). Allez sur le rebord en hauteur pour débarrassez d'autres générateurs, puis allez prendre le pistolet laser qu'ils révèlent, le WG-1-KARASAWA (Pièce AC cachée). Revenez sur vos pas en tuant les MT pour finir la mission.

Tester prototype MT

Crédits : 28 000

Très facile. Tuez simplement le MT.

Surveiller décollage

Crédits : 34 000

Équipez-vous d'armes puissantes et allez vous poster devant l'avion : trois avions arriveront et débarqueront des MT. Détruisez-les tous pour qu'un autre débarque. Détruisez les nouveaux arrivants et allez au coin gauche pour finir la mission.

Arrêter fuite gaz

Crédits : 45 000

Cette mission est compliquée. Pour commencer, prenez le passage de gauche. Détruisez les caméras et la grille de ventilation, puis suivez le couloir. Prenez à gauche tout le temps jusqu'à une porte. Ouvrez-la et déposez la bombe. Sortez, allez tout droit (éliminez toute résistance sur le chemin car elles vous affaiblissent, en plus du gaz). Suivez le couloir (cinq et six) et prenez la première à gauche pour déposer la seconde bombe. Ressortez et continuez votre chemin. À droite, suivez le couloir jusqu'à un tournant. Prenez-le et suivez le long corridor pour y découvrir la salle à gaz où vous déposerez la troisième et quatrième bombe. Revenez dans le couloir des lignes cinq et six, allez toujours tout droit et déposez la dernière bombe. Maintenant, tirez-vous ! ! ! Aidez-vous de la carte. Dès que vous serez sorti, la base explosera.

Tester prototype MT

Crédits : Partie Supplémentaire SP-SAP (Pièce AC cachée)

Le but est simple : Eliminez Chaos 0.9 dans l'arène de l'Aiglon. On vous enverra un autre similaire. Détruisez-le pour terminer la mission.

Repousser attaque gang

Crédits : 32 000

Vous êtes sur un dirigeable. Prenez le lance-missiles conseillé pour la réserve d'armes et montez à la surface du dirigeable en faisant attention de ne pas tomber. Vous devrez repousser les avions en les détruisant. Pour vous aider, les quatre canons du dirigeable tirent avec vous. Si vous tombez, c'est la fin.

Exterminer organismes

Crédits : 40 000

Évitez le plus possible les petits spécimens. Le but est de détruire les quatre reines présentes. Allez tout droit et ouvrez la porte. Suivez le couloir et tournez n'importe où : cela vous mènera au même endroit. Prenez le passage et suivez le pour ouvrir deux portes. Prenez à gauche et ouvrez la porte, puis prenez le passage de droite pour détruire la première reine. Ressortez de ce cul-de-sac et allez tout droit. À droite pour ouvrir la porte, puis une seconde où se trouve la seconde reine. Revenez sur vos pas et tournez au passage de droite. Suivez le chemin et éliminez la troisième reine dans la porte de droite. Poursuivez votre route pour la dernière reine derrière la porte de gauche.

Surveiller entrepôt

Crédits : 42 000

Avant toute chose, allez chercher le B-T001 se cachant dans un container, au coin Nord-Est (Pièce AC cachée).Montez sur le toit derrière vous. Avec le pistolet laser, détruisez la première attaque aérienne. La seconde devra subir le même sort, ainsi que le MT. Avec une autre arme, détruisez les trois ennemis pour finir la mission.

Éliminer occupants

Crédits : aucun

Vous êtes allié à Boss Sauvage pour cette mission. Bien entendu, vous ferez cavalier seul. Brisez le mur dès le début de la mission, puis le container non loin : le lance- flammes WG-FG99 vous attend (Pièce AC cachée). Passez la même porte que lui et suivez le couloir pour tourner à droite. Détruisez la résistance et continuez tout droit. Si vous ne voulez pas perdre de la vie, suivez mon itinéraire. À droite et passez la porte. Pris au piège ? Non. Tournez à droite et vous verrez la forme d'une porte : détruisez-la et continuez votre route. Faites de même plus loin. Aller à gauche, suivez le couloir pour arriver dans une autre salle. Prenez la porte, suivez le couloir pour prendre ensuite le passage de gauche allez toujours tout droit, ouvrir la porte et suivez le couloir, jusqu'à une porte : c'est la sortie ! Avancez vers la lueur rouge clignotante et ouvrez la porte.

Détruire catapulte

Crédits : 35 000

C'est difficile car il vous faudra ensuite prendre la fuite. Pour le moment, avancez. Éliminez les deux MT et prenez la porte de gauche. Détruisez la caméra et prenez le passage de gauche. Détruisez le MT , passez la porte de droite, puis le passage de droite.
ALERTE ! Ici, vous devez fuir ! Allez tout droit puis à droite (tout en détruisant la résistance). Passé la porte puis le passage à droite, suivez le et allez à gauche. Ouvrez la porte et vous arriverez dans la salle où vous étiez arrivé. Passez la porte octogonale pour fuir.

Détruire générateur

Crédits : 48 000

Passez la porte et activez l'ascenseur. Après la descente, passez la porte et détruisez deux MT et deux caméras. Prenez la porte engouffrée à gauche et activez l'ascenseur. Utilisez les boosters pour aller plus vite. Ouvrez la porte, suivez le chemin jusqu'à une porte en face de vous et détruisez toutes les cibles pour ensuite continuer votre chemin et prendre l'ascenseur. Activez le, tuez le MT qui vous attend à la fin de la montée. Passez la porte à gauche de l'ascenseur et suivez le chemin car il vous mène aux générateurs. Eliminez les et rebroussez chemin à toute vitesse : vous avez deux minutes pour quitter la base !

Eliminer survivant Chrome

Crédits : 50 000

Tuez le MT à votre parachutage, puis trois autres en bas. Sautez et prenez un passage puis suivez-le jusqu'à une salle ou vous attendent deux ennemis. Aller à gauche pour un autre passage qui vous mènera à une autre salle ou deux MT seront présents. Allez tout droit pour un autre passage qui vous mènera cette fois à une autre salle gardée par un seul ennemi. Prenez le passage de gauche et cela vous mènera à une salle où vous attaqueront 3 MT. Prenez le passage de droite, détruisez-en quatre nouveaux et, à la sortie, un MT géant vous attend ! Vous devrez jouer sur la rapidité de

votre robot pour éviter ses attaques dévastatrices. Sinon, vous pouvez attendre dans le tunnel qu'il s'explose tout seul, cet idiot ayant tendance à se tirer dessus.

Détruire « Justice »

Crédits : 50 000

Sautez par-dessus le mur, détruisez la résistance, engouffrez-vous dans le trou et tirez sur la boule d'énergie bleue du canon. Remontez et tirez sur le mur bleu. Quand il est détruit, la résistance persiste…alors dégommez-les ! Sur le mur de gauche, il y a un trou où vous irez détruire la boule d'énergie bleue. Le tir est retardé : tant mieux ! Mais ce n'est pas fini ! Cassez le mur bleu et tuer la résistance. Maintenant, le trop et sur le mur de droite. Allez y détruire la boule d'énergie bleue pour retarder encore le tir. Détruisez le dernier mur bleu puis la résistance. Le canon est maintenant face à vous. Détruisez le pour finir la mission.

Soulèvement Chrome

Crédits : 48 000

Le but de cette mission est de tuer 3 MT puissants. Pas très facile vu que le tir et le mouvement sont recommandés pour eux. Faites de même et vous pourrez peut-être les vaincre. Faites feu quand ces derniers ne bougent plus, ce qui sera temporaire.

Eliminer évadé Supra

Crédits : 5000

Le duel se fait sur un toit. Avant d'attaquer, allez sur le toit d'en face, un peu à droite. Descendez vers le milieu du toit, regardez en bas et laissez-vous tomber. À partir de la corniche, tournez-vous sur votre gauche pour voir un « balcon » en contrebas de votre point de départ. Allez-y et contournez le (attention aux trous) : vous trouverez le générateur GBG-XR (Pièce AC cachée). Prenez-le et remontez pour faire la peau au Supra.

Eliminer intrus

Crédits : 42 000

C'est dans un fourneau que ça se passe. Des corniches atténuent la chute : veiller à bien vous positionner au-dessus avant de sauter. Vous devrez détruire 6 MT.

Détruire ordinateur

Crédits : 40 000

Vous vous battez sur un volcan, heureusement pas en éruption, et se nommant « Colère de Feu » ! Ici il faudra détruire plusieurs MT. Ensuite, le boss Kamui mk.07 arrivera. Détruisez-le, puis le nez de l'avion abattu pour finir cette mission.

Combat AC

Crédits : 42 000

Le combat vous opposera soit à deux espèces de tanks, soit à l'AC rencontré dans la mission « Protéger train fret ». C'est très simple : tirez comme un malade sur le ou les cible(s). Un petit combat qui vous rapporte plein d'argent.

Attaquer centre-ville

Crédits : Dépend des résultats…

Vous devrez attaquer la ville. Les voitures ici sont votre seul moyen de vous faire remarquer. Plus vous détruisez de voitures, plus votre salaire augmentera. Bien entendu, les MT de la justice interviendront après un petit moment. Détruisez les et allez tout au bout de la ville et à la droite. Le boss Walkyrie sera envoyé en renfort après un certain nombre de MT abattus. Faites-lui sa peau et continuez à détruire les MT, ainsi que des voitures. Vous avez trois minutes depuis le début de la mission.

Eliminer MT inconnu

Crédits : 12 000

Dans cette mission, vous ferez face à 8 MT qui menacent les égouts. Sur deux lignes droites, vous devrez tuer. Simple, non ?

Secourir camion

Crédits : 20 000

Un camion de gaz nocif est assiégé par 3 MT. Le camion ne doit pas être détruit, de même que les voitures circulant dans le tunnel. Restez immobile pour laisser passer une voiture et, quand cette dernière sera loin, foncez vers le camion ! Vous arriverez dans un endroit ou votre AC sautera pour passer de l'autre côté. Ici aucune voiture…mais des MT. Détruisez le premier à votre gauche. À votre droite, les deux autres attaqueront à distance. Faites de même en faisant attention au camion qui est derrière. Une fois détruits, deux nouveaux MT arriveront : tuez- les.

Arrêter MT de sécurité

Crédits : 12 000

En longue ligne droite, éliminez pas loin de 12 MT ! Mais cette mission est très simple…

Arrêter gang « Ame Amère »

Crédits : Partie Supplémentaire SP-AXL (Pièce AC cachée)

Pour cette mission, le pistolet laser ou le bazooka (WG-B2180) sont recommandés. Vous devrez détruire six tanks dans un large désert truffé de mines. Tirez sur les tanks en faisant attention où vous mettez les pieds. Les tanks rouleront aussi sur les mines.

Récupération puits pétrole

Crédits : 18 000

Restez à distance et attendez l'ennemi. Shootez d'abord les deux lance-flammes, puis lance-missiles. Vous pouvez également monter sur le puits pour avoir une meilleure tactique.

Récupérer capsules

Crédits : 30 000

Suivez le chemin en tuant toute résistance. Aller à droite pour détruire un MT, revenez au « carrefour » et tournez à droite. Suivez le couloir en tuant le MT dans une salle de droite et continuez à suivre le couloir. Vous tomberez dans un trou ou vous attendent 4 MT, après avoir pris à droite. Un cinquième et sur votre chemin. Continuez pour tomber encore dans un trou où vous attendent encore trois autres, puis encore un plus loin. Toujours tout droit, 2 MT vous attaquent. Aller à droite, détruisez un ennemi et continuez pour sauter par-dessus la barrière et éliminer 2 MT. Tournez-vous et poursuivez en dessous des barrières, où il y a un passage. Dans la salle de gauche, tuez l'ennemi et prenez la capsule.

Garder entrée usine

Crédits : 32 000

Deux escadrons veulent détruire l'usine. À vous de le faire avant eux ! Le premier est constitué de cinq avions et le second de deux avions et 3MT. Prenez des armes de précision car ce sera utile. Si vous voulez le radar caché, le RZT-333, vous devrez entrer dans l'usine derrière vous, au prix de l'échec de la mission (Pièce AC cachée).

Occuper base spatiale

Crédits : 45 000

Vous voilà de retour à la base que vous aviez fuie. Équipez-vous d'armes puissantes : lance-grenades, pistolet laser ou bazooka, l'épée Moonlight, le Chain Gun et de bonnes jambes pour supporter tout ça. Prenez la porte de gauche puis le passage de gauche. Allez ensuite à droite et passez la porte pour détruire 2 MT. Les deux grands ne doivent pas être

tué : ce sont vos amis. Aller au second passage de droite pour repérer le camion d'approvisionnement, escorté par deux alliés. Revenez sur vos pas et prenez le passage loin derrière les deux alliés. Montez le premier passage, détruisez un MT et allez tout à droite pour ouvrir la porte. Portez secours à votre ami contre le MT. Prenez ensuite la porte de droite et le petit passage pour arriver dans un couloir, menant à une pièce où un puissant MT vous attend. Détruisez-le et prenez la porte de gauche du fond, en face de vous. Prenez la catapulte et retournez la livrer au camion d'approvisionnement.

Relâcher organismes

Crédits : 32 000

Le but de cette mission est très simple : détruisez les MT et quand tous entrent dans une pièce, tirez sur le système de porte pour libérer les organismes. Arpentez les niveaux pour tous les libérer.

Libérer purificateur d'air

Crédits : 46 000

Attention aux mines dès le départ : tirez dessus à distance. Arrivé dans la pièce principale, détruisez toutes les grilles de ventilation et libérez les MT. Notons que dans l'un des trous au plafond se trouve l'arme dorsale à obtenir. Difficile à trouver, le double lance-missiles WX-S800-GF vous attend au plafond, dans la partie Sud, à partir de la chambre principale (Pièce AC cachée).

Tuer leader « Avis »

Crédits : 38 000

Dans les ruines, les pièges sont présents. À votre arrivée, tournez-vous un peu sur la gauche et allez vous engouffrer dans le puits. Avancez et détruisez les deux mines puis le MT. Avancez sans aller à droite, qui est un cul-de-sac. Des météores passent, et il va vous falloir aller dans ce couloir risqué en vous collant au mur. Détruisez deux mines et tournez à droite. Engouffrez-vous dans le trou et tuez le MT, puis des mines plus loin. Continuez à avancer jusque une salle où vous attend un MT.
Visitez la salle pour trouver une ouverture au plafond : allez-y en volant. Prenez le couloir, détruisez la mine et allez vers le lanceur de météores. Allez à droite, détruisez les mines : la première fera tomber dans une longue chute, ou l'épée laser LS-99-MOONLIGHT vous attendra (Pièce AC cachée). Remontez dalle par dalle jusqu'au chemin des météores, qui vous conduiront dans une salle ou vous attendent 2 MT. Détruisez-les, continuez le chemin du météore et tuez encore deux MT. Poursuivez votre route vers une salle à deux puits et allez dans celui de droite pour affronter le leader. Cinq coups de pistolet laser devraient suffire à lui faire rendre l'âme.

Arrêter MT de sécurité

Crédits : 38 000

Ouvrez la porte et tuez un premier MT. Détruisez le verrouillage de la porte et passé la pour tuer un MT. Passez à travers la barrière d'énergie qui vous endommagera un peu. Plus loin, Détruisez le verrouillage et passez la porte. Plus

loin encore, tuez un MT à droite et un verrouillage tout droit. Passé la porte et suivez le chemin pour éliminer 2 MT, deux caméras plus loin, puis encore deux caméras au chemin de gauche. Suivez le chemin et détruisez 1MT. Deux autres vous attendent plus loin. Tuez les, avancez pour détruire une caméra et, à droite, 2 MT. Suivez le chemin, effacez 2 MT et, en face, déverrouillez la porte. Détruisez la caméra et le premier panneau de contrôle, puis à la droite, puis à gauche pour un second panneau de contrôle. Derrière le second, tuez le MT et la caméra à droite. Ouvrez la porte à droite près de la caméra et déverrouiller la. Suivez le chemin et aller à droite. Ouvrez la porte et suivez le chemin pour prendre la seconde à gauche et d'être le dernier panneau de contrôle.

Détruire ordinateur

Crédits : 38 000

Tuez le MT dès le départ. Reprenez le même chemin que la mission « Secourir experts », sans vous occuper des ennemis. Une fois la porte blanche ouverte, éliminez le MT derrière la seconde porte. Avancez et ouvrez la porte tout au fond. Effacez 2 MT dans ce couloir et, tout au bout, quatre autres. Aller à droite pour les chercher. Ouvrez la porte tout au bout, parcourez le couloir et ouvrez la porte. Là, le boss Falcon donne vous attend. Le lance-grenades est efficace, aussi bien que le bazooka ou le pistolet laser. Falcon éliminé, détruisez l'ordinateur derrière lui.

Eliminer survivant Chrome

Crédits : 48 000

Avancez jusqu'à une salle ou vous irez à gauche pour arriver dans une autre salle pour aller à droite et qui vous mènera dans une autre salle (compliqué, hein ?). Après le message, remontez. Des ennemis sont apparus dans les salles précédentes. Remontez et faites-leur leur fête en étant très prudent. Une fois sur le chemin de la sortie d'où vous êtes arrivé, le boss Sledgehammer vous attend. Le lance-grenades et le pistolet laser sont une fois de plus efficaces, couplés à un lance-missiles au choix.

Combat AC

Crédits : 42 000

Encore la même mission de combat AC, sauf que nous ne pouvions pas savoir de quel côté vous vous êtes penché. Ici, c'est encore les deux mêmes ennemis que vous pouvez rencontrer. La méthode reste inchangée.

Détruire mines

Crédits : 50 000

C'est la dernière mission. Elle se déroule en deux parties. Laissez-moi vous confirmer qu'elle est très difficile, et que vous devez avoir un équipement idéal. Voici cet équipement : lance-grenades, pistolet laser ou bazooka, lance-roquettes de la mission « Eliminer grévistes », de bonnes jambes pour supporter tout ce poids, l'épée laser de la mission « Tuer leader Avis » et une tête munie de toutes les fonctions. Ajoutez à cela des parties supplémentaires. Maintenant, accrochez-vous car vous devrez aussi affronter le plus puissant de tous les AC dans le Ranking : Nine Ball…et ce, à deux reprises. Voici maintenant la mission la plus compliquée détaillée.

Partie 1

Ouvrez la porte et suivez le chemin. Éliminez 5 MT derrière la porte et ouvrez la suivante. Descendez via l'ascenseur et passez la porte, puis la seconde. Encore des MT à détruire, du nombre de quatre. Voilà pour la première partie. Elle est courte, mais la seconde est longue et compliquée.

Partie 2

Vos armes sont rechargées et votre vie est au maximum pour cette dernière partie. La voix que vous entendez et celle de Nine Ball. Passé la porte et tuez le MT. Avec le lance-grenades détruisez toutes les caméras sur les cubes flottants. Vous en trouverez encore, plus haut. Montez sur les cubes et votre but sera d'atteindre une porte située très haut. Vous allez en baver, c'est sûr ! Une fois atteinte, allez tout droit pour vous engouffrer dans un trou. Le premier affront avec Nine Ball a lieu : laissez-vous tomber tout en bas et attendez que Nine Ball vienne.
Ça peut être très long, mais dès qu'il est là, arrosez le de vos tirs. Il explosera, mais ce ne sera pas fini.

Le fil à retordre qui vous a donné vous oblige à faire très attention. Engouffrez-vous dans le trou et suivez le chemin en détruisant 2 MT. L'affront final aura lieu ici. Attendez que Nine Ball arrive en face de vous (ce qui peut être, une fois de plus, assez long) et blastez le de vos meilleures armes ! Il explosera, et cette fois pour de bon. Remontez par le trou, puis aidez-vous des plates-formes de la pièce circulaire pour sortir par le trou au sommet. En haut, détruisez le dernier MT et continuez la route jusqu'à un « pont bleu ciel ». Détruisez la cible pour finir la mission et le jeu en quête de gloire.

Maintenant, vous pourrez refaire toutes les missions une à une pour gagner de l'argent, et ainsi avoir toutes les armes et toutes les parties du corps pour le mode « Duel ».

Armorines : Project Swarm

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur l'écran principal des menus, maintenez L2 et R2 et faites Gauche, Bas, Droite, Haut pour obtenir le menu Cheat Mode. Vous pourrez avoir accès à tous les niveaux, des munitions infinies et l'invincibilité.

Army Men 3D

© 3DO 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites une pause, et faites rapidement l'une des manipulations suivantes pour obtenir l'effet souhaité :

Toutes les armes

, , R1, L1, R1, R2. Sarge aura accès à toutes les armes pendant le niveau en cours.

Invincibilité

, , L1, L1, L2. Sarge sera invincibible pendant tout le niveau en cours.

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, faites rapidement : , , R1, L1, et appuyez simultanément sur L1 + R1.

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE

Appuyez sur Start + + pendant la partie puis appuyez de nouveau sur Start pour enlever la pause.

SÉLECTION DU NIVEAU

Faites pause pendant le jeu et appuyez 5 fois sur en laissant passer une seconde à chaque fois. Enlevez la pause et vous irez directement dans un des trois niveaux secrets.

Army Men : Air Attack

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER LES COPILOTES

Appuyez sur les touches Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas à l'écran des mots de passe.

CODES DE NIVEAUX

Tapez les mots de passe suivants pour atteindre le niveau correspondant:
Niveau 2 : , Bas, Gauche, Gauche, , , , Droite
Niveau 3 : , Haut, Gauche, Droite, Bas, , , Haut
Niveau 4 : Bas, Bas, , , Gauche, Droite, ,
Niveau 5 : Droite, Droite, , , Bas, Haut, Bas, Haut
Niveau 6 : , , , , , Gauche, Haut, Droite
Niveau 7 : , , , , Gauche, Haut, Droite
Niveau 8 : Droite, Bas, Gauche, Haut, , Bas, Haut, Bas
Niveau 9 : , , Droite, Haut, Droite, Haut, ,
Niveau 10 : , Bas, Bas, Bas, Bas, , Gauche, Droite
Niveau 11 : , Haut, , Bas, , Gauche, , Droite
Niveau 12 : Haut, Haut, , , Gauche, Gauche, ,
Niveau 13 : Gauche, Bas, Gauche, Bas, , , ,
Niveau 14 : Bas, Bas, Bas, Bas, , , ,
Niveau 15 : , Droite, Gauche, , , Haut, Bas,
Niveau 16 : Bas, Haut, Bas, Haut, , , ,

VOLER AVEC L'APACHE

Terminez avec succes la mission 14 pour pouvoir voler avec l'Apache.

CODES ACTION REPLAY

Missiles infinis

80196EE8 0029

Homing Missiles infinis

80196EB8 0039

Napalms infinis

80196E88 0004

Lasers infinis

80196DF8 0025

Multiple Missiles infinis

80196E28 0014

Dynamite infinie

80196E58 0002

Tous les helicoptères

E00D 9FEB 0001
300D 9FEB 0004

Tous les Co-Pilots

E00D 9FEC 0003
300D 9FEC 0005

TOUS LES HÉLICOPTÈRES EN MODE DEUX JOUEURS

Entrez le code Bas, Bas, Bas, Bas, ⊗ , ⊗ , ○ , ○ .

MISSION SECRÈTE SUPPLÉMENTAIRE

Entrez le code Haut, Bas, ○ , Haut, Bas, □ , △ , Droite.

SÉQUENCE DE FIN ALTERNATIVE

Entrez le code : □ , Bas, ⊗ , Bas, Droite, Droite, Haut, Haut puis terminez le jeu.

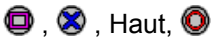
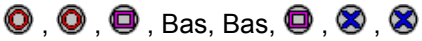
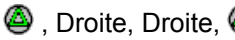
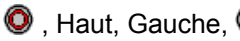
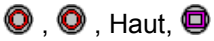
INVINCIBILITÉ

Terminez trois fois le jeu avec une co-pilote fille.

TOUS LES OBJETS

Entrez le code : , R1, R2, Haut, Haut.

CODES MULTIJOUEURS

Niveau 2 : Droite, Haut,  , Haut, , Haut, Droite
Niveau 3 : Gauche, Bas, Gauche, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut
Niveau 4 :
Niveau 5 :  , Bas, Bas,
Niveau 6 : , Droite
Niveau 7 : Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Gauche
Niveau 8 : Gauche, Gauche,  , Droite, Droite, , Haut, Haut
Niveau 9 : , Bas, Bas, Bas, Gauche
Niveau 10 :  , Haut, Gauche, , Haut, Gauche, Bas, Bas
Niveau 11 : , Haut, Haut, Bas, Bas
Niveau 12 : Haut, Bas, Gauche, Droite,  , Haut,
Niveau 13 : , Gauche, Gauche, Gauche,
Niveau 14 : Gauche, Bas, Gauche, Bas,
Niveau 15 : Bas, Bas, Bas, Bas,
Niveau 16 : , Haut, , Haut

Army Men : Air Attack 2

© 3DO 2001

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Niveau 3 △ , ○ , BAS, DROITE, □ , □ , HAUT, HAUT
Niveau 4 ✕ , DROITE, GAUCHE, ✕ , ○ , □ , □ , △
Niveau 5 BAS, BAS, ○ , □ , ○ , □ , DROITE, ✕
Niveau 6 △ , ✕ , HAUT, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, ○ , △
Niveau 7 DROITE, □ , DROITE, BAS, ○ , ✕ , ✕ , DROITE
Niveau 8 △ , DROITE, □ , □ , ○ , BAS, BAS, ✕
Niveau 9 HAUT, ✕ , □ , GAUCHE, DROITE, ○ , GAUCHE, GAUCHE
Niveau 10 △ , HAUT, ○ , ✕ , □ , BAS, BAS, BAS
Niveau 11 ○ , ○ , HAUT, GAUCHE, DROITE, ✕ , △ , □
Niveau 12 DROITE, HAUT, ✕ , DROITE, ○ , □ , △ , ○
Niveau 13 GAUCHE, GAUCHE, △ , ○ , ✕ , ✕ , BAS, DROITE
Niveau 14 □ , DROITE, ○ , HAUT, BAS, □ , BAS, ✕
Niveau 15 GAUCHE, DROITE, ○ , ✕ , □ , BAS, BAS, ○
Niveau 16 △ , ○ , ✕ , DROITE, DROITE, ○ , □ , BAS
Niveau 17 □ , HAUT, HAUT, DROITE, GAUCHE, □ , BAS, ✕
Niveau 18 ○ , ✕ , DROITE, △ , □ , HAUT, ✕ , ✕
Niveau 19 BAS, DROITE, ✕ , □ , DROITE, HAUT, ○ , ○
Niveau 20 HAUT, ✕ , ○ , HAUT, GAUCHE, □ , ○ , ✕
Niveau 21 GAUCHE, ○ , △ , BAS, ✕ , ✕ , ✕ , ○
Niveau 22 △ , ✕ , BAS, GAUCHE, DROITE, ✕ , ○ , □

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe suivant : △ , ○ , ✕ , Droite, Droite, ○ , □ , Bas. Choisissez une partie en mode solo ou en mode cooppératif, puis apuyez sur Gauche ou Droite à l'écran de sélection du niveau.

Army Men : Omega Soldier

© 3DO 2001

+ D'INFOS FORUM

CONSEILS POUR RESTER EN VIE

Le règle principal est de rester constamment en mouvement, même si vous êtes en train de viser un ennemi. Tournez autour d'eux pour les abattre sans vous faire toucher. Dans les zones grouillant d'ennemis, avancez tout en oscillant de gauche à droite.

ARMES

Les meilleurs armes sont le bazooka et le lance-flamme. Essayez donc de les boostez au maximum. Gardez le bazooka comme arme principal et utilisez le lance-flamme pour les ennemis hors d'attente.

Army Men : Sarge's Heroes

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES

Appuyez sur , , R1, L1 au menu de démarrage pour avoir toutes les rames et des munitions illimitées.

TOUS LES NIVEAUX

Tenez enfoncée les touches , L1 et R1 au menu principal puis appuyez sur Haut, Bas, Gauche et Droite.

Army Men : Sarge's Heroes 2

© 3DO 2001

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Entrez ce password pour obtenir des uniformes en aluminium : TNMN

TOUTES LES ARMES

Appuyez sur Start puis faites : , , R1, L1.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Faites le code pour avoir toutes les armes puis, appuyez sur Start et faites : , , R1, L1 rapidement.

INVINCIBILITÉ

Appuyez sur Start puis faites : , , L1, R1 rapidement.

CODES DE NIVEAUX

FLLNGDWN Bridge
GTMLK Fridge
CHLLBB Freezer
CLSNGN Inside Wall
DGTHS Graveyard
FRNKNSTN Castle
BDBZ Tan Base
LBBCK Revenge
DSKJB Desk
GTSLP Bed
SMLLVLL Blue Town
CHRGT Cashier
NTBRT Train
RDGLR Rockets
FSTNLS Pool Table
WHSWZRD Pinball Table

Army Men : World War

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Sur l'écran principal maintenez R2 puis R1. Ensuite relâchez d'abord R2 puis R1. Recommencez avec les boutons L : maintenez L2 puis L1, puis relâchez L2 puis L1. Ensuite, appuyez sur CERCLE puis CARRE et vous pourrez choisir votre niveau de départ.

INVISIBILITÉ

A l'écran titre, appuyez sur R1, L1, , , , , , R1, .

TOUTES LES ARMES

A l'écran titre, appuyez sur , , , , HAUT, HAUT, BAS, , .

Army Men : World War : Final Front

© 3DO 2001

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES

Mettez la pause en appuyant sur Start puis maintenez R1 + L2 et appuyez sur , , Haut, Haut, , Bas.

Assault Rigs

© Sony 1996

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES

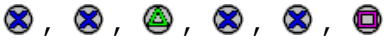
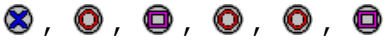
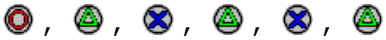
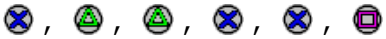
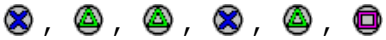
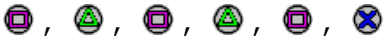
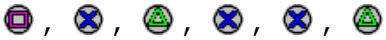
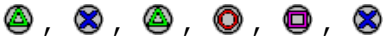
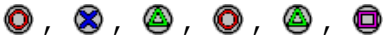
Pour avoir toutes les armes, faites une Pause, puis Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Bas.

INVINCIBILITÉ

Pour être invincible, faites une Pause puis Gauche, ⊗ , Gauche, ⊗ , Gauche, Gauche, ⊗ , Droite, ⊗ , Droite, ⊗ , ⊗

CODES DES NIVEAUX

2) NEXTGEN - ▢ , ⊗ , ▢ , ⊗ , △ , ▢
3) THISWAY - △ , ▢ , ▢ , ○ , ○ , △
4) JOYJOY - △ , ▢ , △ , △ , ○ , △
5) NODDY - ▢ , △ , △ , △ , ⊗ , △
6) WASTELANDS - △ , ▢ , ○ , ○ , ⊗ , ▢
7) VERTIGO - ⊗ , ▢ , ▢ , ▢ , ○ , △
8) GEMTOWER - △ , ▢ , ⊗ , ▢ , △ , △
9) BRIDGE - ▢ , △ , ▢ , ⊗ , △ , ⊗
10) OBLITERATE - △ , △ , ○ , ▢ , ⊗ , ▢
11) ARENA - △ , △ , ⊗ , △ , ○ , ▢
12) PBM - ○ , ▢ , △ , △ , △ , ○
13) RAMPS - △ , ▢ , ○ , ⊗ , △ , ▢
14) OASIS - △ , △ , ⊗ , ▢ , ▢ , ⊗
15) HALLS - ○ , ⊗ , △ , △ , △ , △
16) COASTER - ○ , ▢ , ○ , ○ , ○ , ▢
17) MINE - △ , △ , △ , ○ , △ , ▢
18) LOOK UP - ▢ , ○ , ▢ , ⊗ , ▢ , △
19) DEADLINE - ⊗ , ⊗ , ▢ , ⊗ , △ , ○
20) FORT - ⊗ , ▢ , ⊗ , △ , △ , ▢
21) STAIRWAY - △ , ▢ , △ , ▢ , △ , △
22) PARK A LOT - ▢ , ▢ , △ , ○ , ▢ , △
23) ZAMCAM - ○ , ⊗ , ⊗ , ⊗ , ⊗ , △
24) SHOOT ME - △ , ▢ , ▢ , △ , △ , △
25) WILD - △ , ○ , △ , △ , ○ , ▢
26) OIL RIG - ▢ , ○ , ○ , ⊗ , ○ , ⊗
27) RIGHT WAY - ⊗ , ○ , ▢ , △ , △ , ▢
28) WASTE TWO - ▢ , ○ , ▢ , ▢ , ▢ , ▢
29) DODGE - △ , ▢ , ○ , ⊗ , ○ , ○
30) Air - ▢ , ○ , ⊗ , ○ , ⊗ , △
31) Jump - ○ , ▢ , ⊗ , △ , ○ , △
32) Room 101 - △ , ▢ , ⊗ , ○ , ▢ , ⊗

33) Firepower - 
34) Wave - 
35) Push off - 
36) Perimeter - 
37) Spiral - 
38) The Castle - 
39) Fortress - 
40) Lifts Ahoy - 
41) Push Me - 

Astérix

© Infogrames / Sourcery 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Activation du cheat code

```
80079960  0001
8007996C  0001
80079988  0001
80079AE4  0001
8007EAA8  0001
```

Vies illimitées

```
800832BC 004E
```

Base avec 99 hommes

```
801AA9A4 0063
```
(Attention, ce code bloque parfois le jeu)

Renfort Infini

```
8011F966 0008
```

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran de sélection de la langue, maintenez enfoncé le bouton , puis faites la manipulation suivante : Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Haut.

Astérix & Obélix contre César

© Cryo Interactive / Tek S 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

3	Londres	Idéfix, Falbala, Panoramix, Asterix
5	La frontière suisse	Asterix, Obelix, Idefix, Panoramix
7	Les montagnes	Idéfix, Abraracourcix, Falbala, Panoramix
9	Piraeus	Falbala, Abraracourcix, Obelix, Idéfix
11	Olympe	Falbala, Idéfix, Abraracourcix, Panoramix
13	Le désert	Idéfix, Falbala, Panoramix, Abraracourcix
15	Le camp du désert	Asterix, Obelix, Idéfix, Abraracourcix
17	Le bateau pirate	Falbala, Asterix, Idéfix, Obelix
19	Le camp romain	Falbala, Abraracourcix, Idéfix, Obelix

Asteroids

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran titre, quand vous voyez "Press Start", maintenez enfoncé le bouton Select et faites l'une des combinaisons suivantes. Si le code est activé, vous entendrez un signal sonore.

Active le vieux jeu Asteroids

Active quatre vaisseaux

Choix du niveau

Au cours du jeu, vous pouvez changer de niveau et désactiver les collisions en appuyant simultanément sur Select et Start, puis en utilisant les touches directionnelles pour choisir le niveau, la zone et les collisions. Enfin, validez par L1.

CODES POUR LE VIEUX JEU ASTEROIDS

Une vie supplémentaire

Haut, Bas, Gauche, Droite,

99 vies

Haut, , Bas, , Gauche, , Droite,

Invincibilité

Bas, Bas, Haut, Haut,

ASTEROIDS

Si vous terminezle jeu en mode Dur ou Expert, vous pourrez jouer avec le vaisseau excalibur.

Asuka 120% : Burning Festival Limited

© Family Soft / Fill in Café

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGE SECRET

Appuyez rapidement sur Haut (2x), Bas (2x), Gauche, Droite, Gauche, Droite, , (3x) après avoir entendu "Suta Ato, Oshite ne". Si vous avez entré le code correctement, vous entendrez un bruit de cliquetis. Ensuite, entrez dans l'écran de sélection de personnage (pas le mode histoire), et appuyez sur R1.

JOUER AVEC SHINOBU

Choisissez une difficulté de deux ou trois étoiles et finissez le jeu sans utiliser de continue, combattez Shinobu pour terminer la partie, ensuite, allez dans le mode VS Mode et appuyez sur R1 ou R2 pour jouer avec.

Atlantide : L'Empire Perdu

© Disney Interactive / Eurocom 2001

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Maintenez + + Droite à l'écran titre. Commencez une partie. Maintenez L1 + R1 en jouant avec Milo pour avoir des vies infinies.

SÉQUENCES BONUS

Ramassez chacun des huit symboles d'Atlantis dans un niveau pour débloquer la séquence bonus de ce monde dans le menu des films.

ARTS ET MODÈLES DES PERSONNAGES

Ramassez toutes les gemmes vertes dans chacun des niveaux pour débloquer ces bonus dans le menu "features".

Atlantis : Secrets d'un Monde Oublié

© Sony / Cryo Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DES NIVEAUX

Commencez une partie et entrez ALIBODIN en guise de nom du joueur. Ensuite, faites une pause au cours du jeu, vous pourrez accéder à une option pour choisir votre niveau.

VOIR LES VIDÉOS

Pour voir toutes les vidéos, faites d'abord le code pour choisir le niveau. Ensuite, mettez la pause et appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Rhéa est la Reine d'Atlantis. Créon, le consort, doit remettre prochainement son titre en jeu lors d'une cérémonie d'épreuves physiques. Vous incarnez le jeune Seth qui doit rejoindre le palais pour devenir l'un des Compagnons de la Reine. Créon veut prendre le pouvoir d'Atlantis. Saurez-vous être à la hauteur ?

L' ÎLE D' ATLANTIS

L'enlèvement de la Reine Rhéa

Parlez aux gardes en bas de l'escalier. Montez les escaliers vers le grand bassin. Tournez à droit et entrez dans la ville. Toutes les portes sont fermées. Les jardins ne sont pas accessibles. Vous pouvez parler avec un homme assis sur un banc dans un recoin.
Quittez la ville et retournez au grand bassin. Avancez vers le garde et parlez de tous les sujets. Il vous demande la preuve que vous avez été sélectionné pour être Compagnon de la Reine. Montrez-lui la broche qui est dans votre inventaire.
Montez les escaliers qui vont vers le palais.
Empruntez les escaliers qui sont dans le bâtiment à gauche et faites le tour du balcon.
Entrez dans la salle des Compagnons et discutez avec Agathe.
Deux autres Compagnons surgissent dans la salle et vous apprennent l'enlèvement de la Reine. Lorsque Méljanz vous demande de lui servir du vin, refusez (Avancez près de lui et parlez-lui, deux symboles apparaîtront. Choisissez le pouce vers le bas). Furieux il vous ordonne de ne pas vous mêler de cette affaire. Une fois Méljanz parti, parlez à Agathe et acceptez la mission de mener une enquête discrète sur la disparition de la Reine.
Dans la ville, personne n'est au courant du lieu où s'est déroulé le drame.
Retournez à votre point d'arrivée sur les quais et empruntez le chemin qui va vers les plages.
A un croisement, prenez le chemin de droite qui évite de rencontrer un garde du Consort.
Allez parler au pêcheur Actyon. Il ne vous donne aucune information si vous ne lui prouvez que vous êtes Compagnon de la Reine. Montrez-lui alors la broche. Une fois dans sa cabane, il vous donne une boucle d'oreille représentant un

lion retrouvée près du lieu de l'enlèvement. Le pêcheur n'a aucune confiance envers les soldats du Consort car ils vénèrent Sa'at un dieu inférieur à Ammu. Retournez dans la salle des Compagnons pour annoncer vos découvertes. Au pied de l'escalier du temple, les gardes de Créon vous emmènent jusqu'à lui.
Créon est furieux de votre désobéissance et vous demande ce que vous avez trouvé. Ne lui parlez surtout pas de la boucle d'oreille. Rejoignez Agathe et montrez-lui la boucle d'oreille. Elle vous demande d'en apprendre plus sur son origine. Parlez aux différents personnages que vous rencontrez dans la cour du palais.

L'évasion

Parlez au Compagnon Lascoyt et montrez-lui la boucle d'oreille. Il la reconnaît. Il vous parle alors d'un groupe clandestin de traîtres nommé "les fils du rayon d'or". Ils adorent Sa'at et souhaitent la fin du règne de la Reine. Pour les combattre, Lascoyt vous propose de rejoindre un clan de résistants dont le prochain rendez-vous est dans la taverne du "coq écarlate". Comme les gardes du Consort vous empêchent de quitter le temple, Lascoyt vous remet un médaillon représentant un mouton pour ouvrir un passage secret. Demandez à Lascoyt qu'il vous aide à entrer dans l'une des salles du temple. Dès qu'il distrait le garde, entrez dans le temple mais il faut éviter d'être vu par les autres gardes à l'intérieur. Cachez-vous dans le recoin et attendez que le garde parte en ronde. Ecoutez ses bruits de pas qui s'éloignent. Profitez-en pour avancer et monter l'escalier tout de suite à gauche. En haut de l'escalier il y a une statue d'un lion protégeant des agneaux. Plus loin il y a une machine représentant le système solaire avec un pupitre de commandes. Souvenez-vous de la phrase de Lascoyt : "Nourris le monarque quand la lumière du jour a vaincu l'obscurité sur Atlantis".
Prenez les commandes du système solaire et à l'aide des deux manivelles alignez le soleil, la lune et Atlantis marquée d'un triangle doré sur la terre. Placez le soleil à gauche de la tête du lion, au même niveau et sur le montant métallique qui soutient l'ensemble des astres. Placez ensuite la lune entre le soleil et la terre jusqu'à ce qu'un reflet argenté d'Atlantis apparaisse dessus. Lorsque l'alignement est parfait, les astres se mettent à clignoter et la gueule du lion s'ouvre. Allez déposer le médaillon du mouton dans la gueule du lion. Cela provoque l'ouverture d'une porte secrète dans le mur à droite de vous. Pénétrez dans ce couloir sombre avec une représentation de Chat sur le mur du fond. Avec la boucle d'oreille, ouvrez la deuxième porte et entrez dans les cachots. Les barreaux de la fenêtre sont cassés. Profitez en pour sauter dans la ruelle près des jardins. Avancez vers le centre de la ville mais un homme de main de Créon vous poignardera si vous passez devant lui. Il faut monter sur le balcon de l'habitation et récupérer un pot de fleurs. Jetez-lui sur la tête lorsque l'homme de main passera juste en dessous. Une fois assommé, récupérez le couteau

Le piège dans la taverne du "coq écarlate"

Entrez dans la taverne. Lascoyt vous attend. Posez-lui les différentes questions sans essayer de vous enfuir. Méljanz rentre à son tour. C'est un piège ! Vous n'avez qu'une possibilité de vous échapper : sans perdre de temps, montez l'escalier et avancez jusqu'au milieu de la mezzanine. Tournez-vous vers le lustre et cliquez dessus avec votre couteau. Attrapez la corde pour faire un vol plané et vous enfuir. La voix d'Agathe vous appelle à la suivre jusque dans le jardin. Une fois la menace passée, parlez des différents sujets avec Agathe. Une fois partie, prenez l'échelle et déposez-la sur le banc de pierre. Montez sur le muret et avancez vers la droite pour être face à la fenêtre des cachots. Déposez l'échelle vers la fenêtre et traversez le passage. Entrez dans le couloir avec la fresque du chat. La voix du garde vous retient d'entrer directement dans la salle du lion. Ramassez par terre contre le mur un pied de biche. Utilisez- le dans le renfoncement sombre en haut du mur opposé. Vous récupérez une statuette de rat. Utilisez la statuette dans le trou à gauche de la fresque de chat. Cela provoque l'ouverture de la porte de la cachette d'un chasseur de rats.

Retrouver Créon

Parlez au chasseur de rats et acceptez de jouer au jeu de plateau. Il faut retrouver la Reine en avançant votre personnage (pièce en argent) sur la case masquée de la Reine. Vous pouvez avancer de deux cases à la fois alors que les deux ogres (pièces dorées) ne peuvent avancer que d'une seule case. Il ne faut pas que les ogres vous rattrapent. Le déplacement de la Reine étant aléatoire il faut avancer patiemment jusqu'à tomber dessus.
Une fois que vous avez remporté une partie, demandez au chasseur de vous indiquer où se trouve Créon. Après avoir prononcé cette phrase : "En haut c'est la mer, là où nage la baleine. Seth veut se cacher dans son ventre. Mais d'abord il doit trouver une perle. Ce n'est pas une vraie. Appelons-la « perle du nord » ; une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous arrivez dans la galerie du dauphin.
Récupérez le trident qui se trouve sur la statue au centre du bassin. Avancez jusqu'au mur où se trouve un grand triangle et cliquez sur l'étoile en haut. Cela provoque l'ouverture d'une trappe dans le plafond. Utilisez le trident pour

grimper dans ce conduit. Vous arrivez dans la salle du trône, caché dans le corps de la baleine. Vous assistez à un dialogue entre Créon et Gimbas. Vous apprenez que la Reine est détenue à Carbonek et que Créon veut s'emparer du "savoir caché". Il est temps d'informer Agathe des intentions de Créon. Un fois dans la salle du Dauphin et pour ne pas laisser de traces de votre passage, déposez le trident à son emplacement et appuyez à nouveau sur l'étoile pour refermer la trappe du conduit. Sortez par la porte pour vous retrouver dans le couloir du temple. Restez bien caché le temps que le garde monte les escaliers qui mènent à la statue du lion. Profitez-en pour traverser toute la galerie et monter les escaliers du fond vers la bibliothèque. Il y a deux gardes dans la bibliothèque. Le parquet grince lors de certains de vos déplacements. Il faut longer le mur et avancer vers les gardes. Au dernier moment passez de l'autre côté de la vitrine et faites-la tomber. Dès que possible, sautez par la fenêtre.
Retrouvez Agathe et parlez de tous les sujets. Mais Carven est aussi un traître. Sortez rapidement votre couteau et tuez le soldat. Agathe a réussi à éliminer Carven au prix de sa propre vie. Elle vous demande d'aller à Carbonek en empruntant le vaisseau atlante de son frère Hector. Vous prenez son bracelet comme signe de reconnaissance. Retournez dans la salle où se trouve la statue de lion en passant par le jardin avec l'échelle. Descendez les escaliers à moitié et attendez que le garde marche en s'éloignant. Descendez rapidement et sortez par la grande porte à droite. Une fois dans la cour du temple, prenez la porte du bâtiment qui est juste à droite vers l'embarcadère des vaisseaux atlantes.

CARBONEK

Libération de la Reine Rhéa

Montez dans l'ascenseur et actionnez le treuil. Une fois en haut, avancez jusqu'à la plate-forme de décollage des vaisseaux atlantes. Montez dans celui de gauche et installez-vous dans le siège. Vous vous endormez de fatigue. Hector arrive et vous réveille. Donnez-lui le bracelet d'Agathe sa sœur. Discutez des différents sujets et vous voilà parti pour Carbonek. Pendant qu'Hector monte la garde près du vaisseau, vous vous enfoncez dans la forêt. Prenez le sentier de gauche, puis encore à gauche jusqu'à un pont qui enjambe la rivière. Prenez juste avant le pont la direction de la grotte et plongez dans l'eau. A l'autre bout il y a une trappe avec un motif de serpent qu'il faut reconstituer. Pour réaliser ce puzzle vous ne pouvez déplacer chaque morceau qu'une seule fois :
Déplacez l'extrémité de la queue vers le bas;
Déplacez la pièce du haut vers la gauche;
Déplacez la pièce du bas vers la droite;
Déplacez la tête du serpent vers le bas;
Déplacez la pièce du bas vers la droite;
Déplacez la pièce du haut vers la droite.
En cas d'erreur, cliquez au centre du cercle pour recommencer à zéro.
Dès que le passage est ouvert, descendez dans le conduit pour arriver dans une salle de cuisson où se trouve une prêtresse de la Reine. Montrez-lui votre médaillon de Compagnon et faites le tour du coffre. Ouvrez-le et remettez le déguisement de prêtresse. Prenez sur la table une cruche et son gobelet. Sortez et proposez à boire au soldat. Engagez-vous dans les couloirs pour trouver la Reine. A chaque fois qu'un soldat vous interpelle, approchez-vous de lui et offrez-lui à boire. Après quelques tours dans ce petit labyrinthe, vous entendez deux gardes discuter. Gimbas et le capitaine des gardes sortent de la cellule de la Reine. Ramassez un morceau de bois qui traîne contre la paroi. Dès que le soldat se retrouve seul, approchez-vous de lui et donnez-lui à boire. Il refuse. Assommez-le avec votre bâton. Entrez dans la cellule, mais ne laissez pas traîner le corps du garde dehors. Parlez à la Reine Rhéa et montrez-lui votre médaillon de Compagnon. Dévêtissez le garde pour enfiler sa tenue de garde puis proposez à la Reine de revêtir la tenue de prêtresse. Vous apprenez que Créon va être en possession du Savoir caché. Dites à la Reine de retirer son bandeau pour qu'elle ne soit pas reconnue. Regagnez la salle de cuisson accompagné de la Reine. Quittez cette prison en empruntant le conduit de cheminée et en plongeant dans la rivière. Grimpez la paroi pour arriver dans les bois. A partir de ce moment, il n'y a pas une minute à perdre ou les gardes de Créon vous rattraperont. Avancez sur le chemin de gauche qui grimpe et longez la crête jusqu'à la rivière. Traversez le pont et avancez jusqu'à l'embranchement. Prenez le chemin de droite. Hector survient. Pendant que la Reine accompagnée d'Hector iront récupérer le vaisseau, vous devez faire une diversion. Tournez-vous face aux gardes et lorsqu'ils vous prennent en chasse, courez à l'opposé sans jamais vous retourner. Traversez la rivière et empruntez le seul chemin non bloqué par les soldats sur votre droite. Avancez jusque dans un cul de sac entouré de falaises. Une voix vous invite à fermer les yeux. Attendez que les soldats soient repartis et que l'on vous dise d'ouvrir à nouveau vos yeux pour le faire. Une sorcière vient de vous sauver, mais il faut maintenant payer sa dette en réussissant une série d'épreuves.

Les épreuves de la sorcière

La première épreuve consiste à récupérer 4 œufs de poule en trouvant la bonne position des engrenages sur le tableau et en actionnant la cordelette 4 fois.
La deuxième épreuve consiste à placer les 4 œufs de couleur dans l'un des 8 trous du labyrinthe et de faire sortir les 4 serpents correspondants jusqu'à leur œuf sans jamais couper la route à un autre. Cliquez devant la tête du serpent pour le faire avancer.
La sorcière vous remet une sacoche et vous envoie pour la troisième épreuve.
Elle consiste à transpercer d'une flèche un sanglier blanc; et de récupérer de la terre ensanglantée. Partez à la recherche d'un arc. Sortez de la grotte et prenez le chemin à droite. Avancez jusqu'à la rivière, là où se trouve une pierre sculptée avec un sanglier. Traversez la rivière et empruntez le chemin de droite. Avancez jusqu'au pont de bois et traversez-le. Tout de suite à gauche, prenez le chemin qui monte. Au pied d'un arbre, récupérez l'arc et les flèches. Retournez à la rivière près de la roche sculptée et trempez les flèches dans l'eau. Avancez une fois jusqu'à l'intersection de plusieurs chemins. Des bruits se font entendre ! Prenez votre arc qui se place automatiquement en position de tir. Observez le passage du sanglier blanc sur les chemins et tirez le dès que possible. Il vaut mieux tirer à la base de la cible. Si vous ratez le sanglier, il repassera quelques instants plus tard sur l'autre chemin et ainsi de suite jusqu'à l'avoir touché. Approchez du sanglier et récupérez son anneau doré. De retours chez la sorcière, elle vous renvoie chercher de la terre ensanglantée. Retournez sur le lieu de chasse et abattez à nouveau le sanglier blanc. Récupérez cette fois-ci avec votre sacoche de la terre ensanglantée. Une fois la sorcière contentée, parlez de tous les sujets et elle vous plonge dans un sommeil étrange. Vous incarnez une chouette qui part survoler les bois jusqu'à l'alignement de pierres. A ce moment vous voyez Gimbas invoquer Sa'at pour faire jaillir le Savoir caché.
Une fois réveillé, vous êtes en compagnie de la sorcière et d'une prêtresse. Posez vos dernières questions à la sorcière. Elle vous remet une fiole qu'il faudra utiliser près de "l'arbre des premiers" pour y découvrir un trésor. Ceci fait, vous partez vers le vaisseau qui vous ramène à Atlantis.

L' ÎLE D' ATLANTIS

La recherche du trésor de l'arbre des premiers

Parlez avec Actyon le pêcheur. Rhéa ne semble pas être arrivée sur Atlantis. Et désormais Créon a pris tous les pouvoirs. Montez vers la cabane du pêcheur et dormez jusqu'au matin. Une fois réveillé, dirigez-vous vers la ville. Vous pouvez parler avec les gardes en bas des escaliers. Montez-les et allez dans le jardin où se trouve l'échelle. Pénétrez dans le palais par les cachots et avec le pied de biche, récupérez la statuette de rat. Utilisez la statuette dans le trou à gauche de la fresque de chat. Discutez avec le chasseur de rats. Pour obtenir des informations sur l'arbre des premiers, il faut réussir une épreuve.
Sur un panneau, se dresse un parcours du combattant. Il faut amener un rat jusqu'en bas et faire sonner la clochette. De nombreux pièges sont à éviter. Voici la méthode :
Actionnez le levier en bas à droite pour faire apparaître le rat sur son point de départ;
poussez le 1er bouton en haut à gauche pour faire avancer le rat;
poussez le 2ème bouton en haut à gauche pour ouvrir une trappe;
poussez le 3ème bouton en haut à gauche pour libérer une bille qui fera rebondir le rat;
poussez le 4ème bouton au milieu à gauche pour ouvrir l'accès au tuyau;
poussez le 3ème bouton au milieu à droite pour propulser le rat dans le tuyau (synchroniser avec la position de l'équerre au milieu à droite pour que le rat tombe dans le trou noir);
poussez le 1er bouton en haut à droite pour inverser le sens de rotation du tapis roulant;
poussez le 5ème bouton au milieu à gauche pour faire basculer le plan incliné;
poussez le 6ème bouton en bas à gauche pour que la botte percute le rat et l'envoie sur la cloche.
Une fois cette épreuve franchie, le chasseur vous remet une bille bleue et vous indique que pour aller à l'arbre des premiers il faut passer par la salle du trône. Une trappe s'ouvre sous vous pieds et vous arrivez dans un long couloir sombre. Retournez-vous et déposez la bille bleue dans l'orifice. Un panneau apparaît vous indiquant la position et la couleur des astres. Mémorisez ce plan.
Parcourez le couloir et ouvrez la porte du bout. Vous vous retrouvez face à Méljanz et un soldat. Prenez le vase qui est à gauche et lancez-le au soldat. Passez rapidement sous les jambes de Méljanz et entrez immédiatement par la porte de droite. Retournez-vous et ramassez une lance le long du mur. Positionnez-la en travers de la porte pour la bloquer. Avancez jusqu'au trône. Contournez le siège et regardez le dossier. Vous devez faire tourner les aiguilles pour reproduire le plan des astres. Utilisez les poignées qui se trouvent aux quatre coins et cliquez sur le symbole des

Compagnons lorsque les astres de couleur sont bien placés. Le trône se déplace et ouvre un accès secret. Descendez par cet accès et avancez dans le couloir jusqu'à un croisement. Empruntez le couloir de gauche jusqu'au bout et montez les escaliers. Vous arrivez dans une salle dont quatre niches sont vides. Regardez par terre et résolvez le premier puzzle en plaçant les pièces de façon à remplir complètement la figure géométrique. Commencez par celle où se trouve déjà une pièce dedans. Lorsque la forme est complète, une statue apparaît dans une des niches. Allez récupérer une nouvelle pièce de puzzle sur la statue et revenez remplir une nouvelle figure géométrique. Ainsi de suite jusqu'à pouvoir ouvrir un accès qui monte dans une tour.
Au premier niveau de la tour, récupérez un grattoir de jardinier. Montez tout en haut de la tour et creusez au pied de l'arbre là où il y a une marque de terre. Creusez avec le grattoir et ramassez une boule de cristal.
Redescendez dans la tour. A votre passage dans la salle des statues, le contenu de la fiole donnée par la sorcière de Carbonek se répand sur la boule de cristal. La sorcière apparaît et vous confirme que la Reine est encore en vie. Une image d'ours polaire apparaît aussi. La sorcière vous demande de trouver une prêtresse oiseau pour vous rendre dans le monde des glaces. Continuez votre chemin dans les sous-sols et à l'intersection, prenez le couloir de gauche. Allez jusqu'au bout et enfoncez le grattoir dans les trous sous le puzzle. Il faut maintenant pousser les pièces du puzzle pour reconstituer un arbre.
Une fois sorti dehors, rejoignez Actyon dans sa cabane de pêcheur.

Le départ vers le pôle

Discutez avec Actyon de tous les sujets. Il vous remet un pendentif avec une pierre bleue, celle des pilotes de vaisseaux atlantes. Anna, la fille d'Actyon est une prêtresse pilote. Vous devez la retrouver. Retournez vers la ville, mais les gardes ne vous laissent pas monter. Empruntez le passage secret qui se trouve au bout de la ruelle entre deux maisons. Utilisez le grattoir pour activer le puzzle.
Cette fois-ci, il faut reconstituer l'image d'un trône. Une fois dans le couloir, avancez jusqu'à l'intersection et empruntez l'autre couloir tout à gauche. Avancez jusqu'au bout et sur la gauche, déposez votre grattoir sur le puzzle. Il faut de la même manière reconstituer une rosace. Dans la galerie, dirigez-vous vers la salle où se trouve le lion et le mécanisme du système solaire. Refaites les mêmes gestes pour entrer dans le couloir secret et ressortir dans les ruelles de la ville. La maison des prêtresses se trouve à l'entrée de la ville en haut des escaliers. Parlez à Lona la Chef des prêtresses. Parlez à Anna lorsqu'elle sera présente. En sortant de la maison, Anna vous fait faut bond. Allez à l'auberge du coq écarlate. Vous tombez sur Garcelos et Servage, deux hommes de Créon. Avancez et parlez uniquement à Servage. Il va vous protéger le temps que vous alliez chercher Anna à l'étage. En haut des escaliers, vous entendez des voix. Avancez au bout du couloir et entrez dans la chambre de droite. Elle est vide mais vous empêche de vous faire encore remarquer. Sortez de la chambre et parlez à Servage. Acceptez sa proposition de vous accompagner. Entrez dans la chambre où est détenue Anna. Méljanz et Lascoyt sont présents. Parlez uniquement à Servage pour qu'il vous protège. Quittez l'auberge avec Anna. Une fois tranquille dans le jardin, montrez à Anna votre médaillon de Compagnon et la pierre des pilotes. Elle finit par accepter de vous aider. Entrez dans le palais grâce à l'échelle et passez par la salle du lion. Sortez dans la cour du palais et empruntez l'ascenseur qui vous mène à la plate-forme d'envol des vaisseaux atlantes. Ramassez un sac et demandez à Anna de rentrer dedans. Passez devant le garde et embarquez dans le premier vaisseau à gauche. Asseyez-vous sur le siège. Anna prend le contrôle de l'appareil et vous partez pour le pôle.

LES TERRES POLAIRES

Dirigez-vous vers le village d'igloo. Le chef esquimau vous attend. Discutez avec lui, mais vous ne comprenez rien à ce qu'il dit. Montrez-lui le médaillon des Compagnons. Il vous emmène dans un igloo avec des tentures. Il vous raconte l'histoire de leur peuple. Mais Anna, en touchant l'une des toiles, provoque la colère des villageois. Vous êtes assommé et vous vous retrouvez dans un autre igloo bien gardé.
Avec votre couteau, récupérez une corde sur la fresque. Posez la corde sur le bâton qui est par terre. Vous obtenez une sorte de grappin. Jetez le grappin dans l'orifice en haut de l'igloo. Une fois au sommet, descendez par derrière en évitant les gardes et contournez le village. Entrez dans l'igloo qui est éclairé et récupérez au fond des plaquettes de bois
Une fois dehors, les vaisseaux de Créon arrivent et dévastent la région. Anna monte dans son vaisseau et percute celui de Créon. Avancez vers la grotte de l'ours. Prenez à gauche et contournez la grande pierre. Avancez vers l'ours et rapidement contournez à nouveau la grande pierre pour que l'ours vous suive. Entrez dans la grotte et traversez-la. Avec votre couteau, menacez le pilote qui garde son vaisseau. Vous partez vers votre nouvelle destination : les îles de Para Nua.

LES ÎLE DE PARA NUA

L'île du Dieu couché

A votre arrivée au-dessus de l'île, parlez au pilote. Une fois sur la terre ferme, le vaisseau s'écrase au sol. Le pilote avait retiré le cristal de lévitation !
Le roi de l'île vous attend. Parlez-lui. Pour régler le différend entre vous et Lomar, le roi vous soumet au jugement des crabes. Descendez jusqu'à l'autel. Regardez au sol, il y a le parcours des crabes. Choisissez un crabe et lancez le sur la ligne de départ. Vous devez gagner trois cours. Sélectionnez toujours le même crabe. Une fois le jugement rendu, parlez au roi. Récupérez une corde qui traîne sous l'autel. Dirigez-vous vers la statue couchée représentant le Dieu. Donnez la statuette d'or au roi (déposez votre statuette d'or sur l'icône représentant le roi). Parlez au roi de tous les sujets (cliquez avec le bouton droit puis cliquez sur son icône). Parlez plusieurs fois de la statue du Dieu.
Hector arrive alors avec son vaisseau. Vous apprenez que Rhéa s'est exilée loin de son peuple. Posez la corde sur la statue couchée. Parlez à Hector pour que le vaisseau soulève la statue et la remette debout. Montez à bord du vaisseau et effectuez une première manœuvre. Recommencez une seconde fois, mais sans succès. Le roi vous propose les services d'une de ses filles qui possède des dons psychiques. Allez jusqu'au bateau et rencontrez Naka. Hector et Naka réussissent à redresser la statue du Dieu.
Parlez au roi pour qu'il vous révèle le lieu où se trouve le Dieu debout. Pour y aller, il vous propose que sa seconde fille Sama vous emmène en bateau, mais Hector reste en otage ! Acceptez son offre.

L'île du Dieu debout

Avancez près de la falaise. Regardez les différentes pièces qui sont par terre. Posez les statuettes sur le socle. Si la statuette est à sa bonne place, une voix vous donne des renseignements sur les autres pièces à déposer dessous. Les pièces doivent être déposées de gauche à droite de la façon suivante:
- Statuettes bleue, rouge, jaune, verte.
- Oiseau, sanglier, poisson, crabe
- Terre, étoiles, lune, soleil

Une fois dans une grande salle circulaire, parlez à la jeune femme. Mais elle ne vous dit rien. Allez dans l'une des pièces situées autour. Vous assistez à une vision où Créon vous tranche d'un coup de hache. Retournez parler à la jeune fille et donnez-lui votre boule de cristal. Elle vous demande d'aller à nouveau face à la mort dans l'une des pièces tout autour. Faites-le. Après une sorte de rituel, vous vous retrouvez face à un cube bleu. Cliquez dessus pour le transformer en cube flamboyant. C'est le cube du savoir, posez-lui toutes vos questions.
Retournez-vous et cliquez sur la dalle au sol. C'est un ascenseur qui vous transporte au niveau supérieur. Faites-le tour de la corniche et cliquez à nouveau sur la dalle opposée. C'est un autre ascenseur qui vous ramène au niveau inférieur. Au centre de la salle se trouve un immense cône bleu décoré des constellations. Ramassez une bille qui traîne par terre. Sortez par la porte et récupérez une lanterne. Revenez dans la salle du cône. En tournant autour du cône, vous découvrirez qu'une étoile est brillante. Déposez la lanterne à cet endroit. Déposez la bille sur le cône. Elle dévale la pente et s'embrase au passage de la lanterne. A sa chute, un trou se crée dans le sol. Entrez dedans et cliquez sur la sphère qui se transforme en cube. Cliquez dessus pour entrer en possession du savoir des pilotes de vaisseaux atlantes. Approchez du vaisseau et utilisez votre main bleue pour le piloter vers Atlantis.

L' ÎLE D' ATLANTIS

Montez dans la cabane du pêcheur et parlez à Actyon. Remontez dans votre engin et abordez le vaisseau de Créon. Montez à bord et sans attendre, coupez les liens d'Anna avec votre couteau. Avancez rapidement vers les escaliers pour esquiver Méljanz. Puis remontez dans votre engin.
Le tir de l'arme nouvelle de Créon vous contraint à vous poser et provoque l'embrasement du volcan.
Dans le palais, Anna vous indique que la tête du savoir se trouve dans la salle du dauphin.
Traversez toute la galerie et montez à la bibliothèque. Montez encore sur la mezzanine et récupérez l'œil du squelette de la baleine. Allez maintenant dans la salle du dauphin et déposez l'œil de la baleine sur celui du dauphin. La fontaine s'enfonce alors dans le sol et vous vous retrouvez dans un labyrinthe. Le Minotaure garde ce sanctuaire. Il ne faut pas marcher sur les dalles où il est apparu. La solution est la suivante :
Avancez 3 fois et pivotez sur la gauche;
Avancez 2 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 1 fois et pivotez sur la gauche;
Avancez 2 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 2 fois et pivotez sur la gauche;
Avancez 1 fois et pivotez sur la droite;

Avancez 2 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 1 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 1 fois et pivotez sur la gauche;
Avancez 3 fois et pivotez sur la droite;
Avancez 1 fois et pivotez sur la droite.
Créon est au bout du couloir. Alors qu'il s'apprête à utiliser son arme, posez votre main bleue dessus.
Créon prend la fuite. Suivez-le.
Vous vous retrouvez en présence de Créon et la tête du savoir. Posez votre main bleue dessus. Une créature tentaculaire jaillit du masque. Fuyez rapidement dans la salle du canon. Créon se fait détruire par le monstre. Prenez la Atlantis sombre sous les flots et vous continuez votre route avec Anna.

Fin

Auto Destruct

© Electronic Arts 1997

+ D'INFOS FORUM

DEBUG MODE

Faites une pause au cours du jeu, puis : Haut, Droite, Gauche, Bas, , L1, R1, R1, L1, , Bas, Gauche, Droite, Haut.

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, mettez le jeu en pause, puis faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Droite, L1, R1, R1. Le menu astuces apparaîtra. Désormais, vous pouvez effectuer les manipulations suivantes :
5 swarmers : Haut, Bas, Haut, Gauche, Droite, R1, L1, R1, L1.
Carburant illimité : L1, , Gauche, L1, , R1, L1, Haut, R1, Bas.
Choix du niveau : Haut, Bas, , L1, R1, L1, , Bas, Haut.
Double laser : R1, L1, R1, L1, Haut, Bas, Haut, Gauche, Droite.
Invincibilité : L1, L1, L1, L1, Gauche, , , , L1.
Mode ange (mode sanglant activé) : Haut, R1, Bas, L1, Haut, Gauche, R1, Droite, L1.
Mode custom : L1, R1, L1, Haut, Bas, , Bas, Droite, Gauche, , R1.
Mode immortel : Gauche, R1, Haut, L1, Haut, Droite, R1, Bas, L1.
Mode "sang" : L1, Bas, R1, Gauche, L1, Droite, R1.
Sauter les missions : , , R1, L1, , Bas, L1, Haut.
Supplément d'argent : L1, R1, Haut, , Bas, , Droite, R1, L1.
Supplément de nitro : L1, , Bas, L1, Haut, , , R1.
Temps supplémentaire : Bas, L1, L1, , , R1, Haut, , L1.
Tous les "time trial" : R1, L1, , Gauche, , , Gauche, L1, .
"New York time trial" : L1, Droite, Bas, Gauche, Haut, R1.
"Tokyo time trial" : L1, Gauche, Droite, R1, Gauche, Droite, L1.
"Subway time trial" : L1, Gauche, L1, R1, Droite, R1.

CODES DE NIVEAUX

`sSFTgfYnq`	Niveau 2
`sSLVhJknq`	Niveau 3
`frJKZYCPf`	Niveau 4
`rmKKFFfnk`	Niveau 5
`gvLKCgkmp`	Niveau 6
`gvLKBgkmb`	Niveau 7
`gvBVYshNv`	Niveau 8

SOLUTION COMPLÈTE

SAN FRANCISCO

Mission 1

Récupérez l'argent en face de vous et remontez le boulevard. Quand la flèche verte apparaîtra sur votre radar, le QG vous donnera d'autres instructions. Suivez-la pour arriver à une station essence. Défoncez-y les grilles avec " Stop " au centre. Placez-vous entre la station et les pompes pour faire le plein. Pour réparer, allez au garage à côté, surmonté d'un panneau "Repaire ", mais il vous faut des dollars. Sans cela, aucun espoir. Sortez et suivez la flèche verte. Une flèche bleue apparaîtra ensuite pour l'hélicoptère de police. Suivez le. Récupérez deux armes en cours de route. Détruisez le véhicule, prenez l'argent et abattez un autre véhicule. Suivez encore hélicoptère. Défoncez les portes et prenez les munitions. Suivez la flèche verte jusqu'au parc. Détruisez le char, suivez la flèche verte pour entrer dans un second parc et détruire un second char. Prenez l'inspecteur de police près de sa voiture et amenez-le au QG des forces de l'ordre, toujours en suivant la flèche verte.

Mission 2

Prenez les munitions sur le sol et suivez la flèche rouge. Quand vous arriverez vers la fourgonnette, récupérez toutes les caisses qu'elle larguera. N'en manquez pas car la mission serait incomplète. Ne tirait pas non plus sur le véhicule. Une fois au stade, les bandits se tireront en hélicoptères. Allez allez ! À la base militaire ! récupérez la nitro à l'entrée et activez le boost pour y pénétrer. Comme ça, vous ne vous ferez pas toucher par la tour. Prenez les missiles et tirez-en un sur le canon laser. Allez faire la peau aux trois hélicoptères (servez-vous du radar) et partez à la bijouterie pour la caisse d'argent.

Mission 3

Cette mission est chronométrée. Allez chercher un démineur dans la voiture et rendez-vous sur le lieu où se trouve la bombe à désamorcer. Ne traînez pas en route car le chrono n'attend pas ! Allez ensuite abattre trois voitures en vous servant du radar, puis prenez les munitions déposées un peu plus loin. Allez rapidement défendre le maire des bandits. Récupérez ensuite le maire et amenez-le au QG en y pénétrant.

Mission 4

Suivez la camionnette. En cours de route, beaucoup de munitions pourront être récupérées. Une fois arrivée, la camionnette posera le laser sur le sol et commence à vous tirer dessus. Détruisez-là et prenez le laser. D'autres ennemis arrivent ensuite, alors dégommez les et allez chercher l'officier en suivant la plage verte pour qu'il mette le laser en marche. Allez ensuite chercher la réserve du laser en dégommant les hélicoptères avec des missiles guidés. Liquidez les chars qui vous attaqueront près de la recharge. Si vous êtes faible, allez à la station-service pour réparer. Allez ensuite au Golden Gate. Pour plus de rapidité, prenez la rampe placée sur le côté de l'entrepôt. Au Golden Gate, arrêtez-vous près du camion.

Mission 5

Prenez la mallette et tuez les disciples ennemis pour allez au sud-est de la ville, chercher une seconde mallette. Allez au nord-est de la ville pour prendre à bord l'informateur. Détruisez la voiture dépêchée pour liquider ce dernier. Des hélicoptères policiers arriveront et vous tireront dessus ! Abattez les et allez au Golden Gate en explosant les véhicules sur le chemin. Sur le pont, déposez l'informateur près de sa voiture. Quelques secondes après, il se fera tuer. Détruisez les hélicoptères pour le venger et allez au point cible : le phare. Récupérez une boîte d'informations. Allez au QG pour la déposer. À l'étage, il y a des munitions. Allez à la chasse aux sorcières dans les rues de la ville, puis revenez au QG.

Mission 6

Suivez le char sans faire feu. Quand il commence à tirer n'importe où, allez à gauche pour des munitions larguées par

l'hélicoptère et liquidez le char. Suivez l'hélicoptère pour atteindre le centre commercial. Brisez les glaces pour y entrer et dégommez les ennemisvenant des galeries et de l'extérieur du centre. Des munitions y sont également récupérables sur le balcon du magasin. Suivez encore hélicoptère policier jusqu'à la banque centrale. Trois camionnettes prendront la fuite : détruisez-les avant qu'elles atteignent le port, sinon l'ennemi aura de l'argent et achètera des armes pour vous réduire à néant ! Empêchez donc cela. Allez ensuite sur les quais pour tuer les hommes qui attendent de décharger le larcin.

Mission 7

Le but est de désamorcer cinq bombes que Lazarus a déposées en ville. Allez dans les entrepôts des quais pour prendre l'informateur à bord, qui vous donnera leurs positions. Désamorcez-les avant que le chrono n'atteigne zéro. Sinon, BOUM !!! La dernière bombe désamorcée, allez à l'autre bout de la ville pour détruire un hélicoptère et une camionnette ennemie.

Mission 8

Des policiers veulent vous faire la peau. Allez chercher les munitions près des docks, et explosez toute résistance. Après quelques secondes, allez récupérer des boîtes éparpillées partout en ville. Une fois tout en poche, allez récupérez l'indice au bout de la ville, près de la première station-service de la ville. Allez ensuite au journal de la ville pour dénoncer Lazarus et ses sbires infiltrés dans la police, et revenez à la station-service pour des munitions. Nettoyez ensuite la ville des faux flics de la mauvaise organisation, et revenez au QG.

Mission 9

Faites le plein d'armes sur la digue et priez ! Vous devrez détruire un maximum de camionnettes avant qu'elles n'atteignent la plage. Ce sera difficile car elles sont distantes et la circulation est dense. Une fois détruite, allez au phare refaire le plein de missiles et liquidez les hélicoptères. Allez au stade et liquidez les derniers malfrats. Allez au nord-est pour affronter Lazarus. Après une course-poursuite infernale, Lazarus truquera le jeu : il placera deux bombes nucléaires dans la ville ! Dès qui vous aura donné leur emplacement, arrêtez la course-poursuite et allez désactiver les engins de mort. Les nitros seront ici très utiles. Une fois désamorcées, allez à la plage pour voir Lazarus s'enfuir...

NEW YORK

Mission 1

Allez au parc pour détruire la résistance, puis dans leur nouveau repère pour allez faire la loi. Allez ensuite au second repère et suivez la camionnette qui s'échappe. Arrivé au troisième, liquidez un maximum d'ennemis et partez à la poursuite du tank en fuite pour le réduire à néant. C'est le tour d'un bus blindé. Quand vous l'aurez explosé, retournez au troisième repère pour finir le carnage. Allez au quatrième repère (le dernier), où vous emprunterez un souterrain qui n'apparaîtra pas sur le radar. Il est placé sur les quais, près des deux grues où sont accrochés de gros containers en bois.

Mission 2

Allez au point cible après le contact de Joe le Gringalet. Allez tuer les commerçants alliés à Lazarus, ainsi que les flics qui les protègent. Sauvez ensuite Maria des hommes de Lazarus et conduisez-la à l'ambulance. Liquidez les bandits qui organisaient une petite sauterie dans un quartier de la ville. Escortez l'ambulance et, en cours de route, vous serez attaqués par un camion puissamment armé. Détruisez le rapidement, c'est un conseil ! Continuez d'escorter l'ambulance jusqu'à Tony le Bombé, truand de son état, mais le père de Maria.

Mission 3

Allez à la rencontre de McNally, dans le hangar à bord d'une voiture de police. Suivez la jusqu'aux égouts. Passez la porte grise et prenez les caisses de papier informant d'un trafic de diamants. Sortez des égouts et suivez McNally en liquidant les bandits, aux basques. Allez à la Statue de la Liberté, point de chute du policier (passez par le tunnel). Une fois les papiers en poche, partez des rues de New York pour tuer les renégats de la police qui vont vous prendre pour

cible.

Mission 4

Maria s'est faite enlevée par les hommes de Lazarus. Pour la sauver, les hommes de Tony le Bombé vous assisteront. Suivez McNally jusqu'au Parrain, qui est attaqué par les fous de Lazarus dans le parc. Aidez le et prenez les munitions sur le sol pour abattre les hélicoptères. Suivez la limousine de Tony le Bombé pour attaquer le QG de Lazarus, près des égouts. Maria se trouve derrière un bâtiment. Quand vous l'aurez délivrée, allez à la chasse aux hélicoptères. Après le changement de véhicule, suivez la camionnette. Ne lâchez pas et faites la exploser avant qu'elle ne dépose une bombe dans l'Empire State Building !

Mission 5

Allez défendre Joe le Gringalet et partez au parc pour des munitions, retrouver Joe le Gringalet chez Tony le Bombé. Il vous indiquera l'emplacement d'une section blindée ennemie. Allez-y et détruisez la, puis allez revoir Joe le Gringalet pour des munitions. Allez maintenant au garage, Tony le Bombé montera avec vous, pour détruire les trois planques de Lazarus. Une fois ceci fait, ramenez Tony chez Joe le Gringalet.

Mission 6

Marcus vous lance un défi dans les rues de la ville. Si vous gagnez la course, vous pourrez avoir une caisse des prochains plans de Lazarus. Après être descendu du pont, allez voir Marcus sur le boulevard de gauche. Ne vous arrêtez pas : continuez sans cesse ! Marcus commencera alors une course. Arrivé au bout du boulevard, tournez à droite dès que vous verrez le parc. Prenez la nitro dès que votre QG vous dira de couper par le parc, prenez la dernière route de gauche. Vous traverserez ainsi le parc et prendrez la valise, dans un bloc d'immeubles. Vous devrez désamorcer deux bombes, avant que le chrono ne tombe à zéro (elles sont sur le pont). Prenez des munitions et allez faire la peau aux hommes de Lazarus, en essayant de survivre et d'en tuer le maximum possible. Le nettoyage fait, pénétrez dans l'ancienne entrée du métro.

Mission 7

L'ignoble Lazarus et sa cohorte se sont enfuis dans les tunnels du métro. Votre mission : ne faire aucun survivant ! Après avoir tué quatre hommes, chassez Lazarus en vous servant continuellement de votre radar. Vous aurez tôt fait de le perdre à cause des croisements. Lazarus sortira du métro, une fois la course-poursuite terminée.

TOKYO

Mission 1

Débutez cette ville en prenant le nouveau moteur et les nouveaux pneus. Prenez les munitions et attendez quelques secondes les ordres. Quand ils vous seront transmis, allez à la raffinerie de pétrole. Vos munitions étant quasi inexistantes, partez au point cible pour vous réarmer en suivant l'hélicoptère. Revenez-y et faites la peau aux bandits. La zone nettoyée, allez détruire la fausse ambulance chargée d'explosifs (attention : elle est très résistante). Quand elle est anéantie, allez à la seconde raffinerie pour liquider les bandits.

Mission 2

Allez à la raffinerie de l'Iroquois. Joe le Gringalet se fera enlever. Suivez l'hélicoptère et dès qu'il se pose, récupérez-le. Allez au prochain point-cible, près d'un entrepôt désaffecté pour parler avec Joe le Gringalet. Les informations en poche, allez aux quais et vous réussirez à faire foirer les plans de Lazarus et de l'Iroquois. En cours de route, liquidez les ennemis qui traînent dans les parages ainsi que l'hélicoptère. Récupérez les caisses, ainsi que celle de votre QG, et allez affronter l'Iroquois. En vous voyant, celui-ci s'enfuira. Liquidez-le avant qu'il n'atteigne l'hélicoptère, et Lazarus perdra un allié de poids.

Mission 3

Allez chercher Maria aux docks et partez pour l'église Saint-Moodie. Garez-vous près de son aile sud pour faire atterrir un hélicoptère, sortant ainsi McNally qui vous parlera et vous remettra des munitions. Suivez ensuite l'hélicoptère du policier jusqu'au point cible. Détruisez le camion, empruntez le pont pour des caisses de diamants et faites un carnage sur les policiers corrompus pour récupérez de nouvelles munitions au prochain point cible. Allez ensuite mettre la raclée aux traîtres de flics dans le parc.

Mission 4

Récupérez les munitions et attendez près de votre QG. Un bandit en voiture rouge passera à proximité de vous. C'est une peinture de votre voiture en rouge sang et, après le message de Lazarus, allez au sud-est sur les quais pour une mallette. Allez sur un ponton pour une seconde mallette. Vous devrez rechercher des valises et affronter des hommes de main de Lazarus. Toutes les valises en poche, allez affronter Lazarus à l'ouest de la ville. Il prendra la fuite en vous voyant (un véritable lâche !). Suivez-le et prenez les munitions qui jonchent la route. Ne lui tirez pas dessus : contentez-vous de le suivre simplement.

Mission 5

Allez chercher Maria près d'une cabine téléphonique à l'est du centre-ville, puis au nord près du palais impérial. récupérez les munitions tandis que Maria se faufile dans le camion, faites diversion en mettant la pâtée aux hommes de Lazarus et, dès que vous pourrez entrer au palais, détruisez les tourelles et allez chercher Maria quand elle vous le demandera. Partez alors délivrer Joe le Gringalet dans la tour au sud-est de la ville. En route, Joe le Gringalet vous fera des confidences sur Lazarus. Allez au sud-ouest de la ville pour y voir un rassemblement de voitures : approchez-vous pour espionner la conversation. Partez sans vous faire remarquer au temple, votre QG. Un bus arrive sur vous pour tuer un maximum d'agents : détruisez-le avec les rayons laser.

Mission 6

Comme à New York, vous aurez à faire la course avec un pilote hors pair. La victoire vous apportera de précieuses informations sur Lazarus. Ne coupez pas la route, sous peine de disqualification.

Mission 7

Allez aux docks pour des informations transmises par Joe le Gringalet. Faites vite, sinon Lazarus ira le tuer ! Les prochaines cibles sont trois camions, alors partez les combattre. Quand ils vous verront, ils prendront la fuite. Autant dire que vous aurez toutes les peines du monde à les faire exploser ! Un chrono de cinq minutes vous est dédié, alors explosez-les avant qu'il n'atteigne zéro. C'est extrêmement difficile, vous devrez recommencer la mission plusieurs fois. Détruisez le premier camion de la première poursuite, et quand vous arriverez au palais, faites sauter les portes (sans y allez). De loin, prenez pour cible un camion, et faites exploser. Détruisez ensuite le dernier.

Mission 8

C'est un jeu de massacre. Il faut liquider le plus de bandits possibles avant qu'ils ne se regroupent. Allez ensuite récupérez les missiles pour détruire les hélicoptères. Attention car ils sont gardés par de redoutables tourelles à laser. Cette mission est relativement longue.

Mission 9

La confrontation finale avec Lazarus approche. Faites le plein de munitions et allez l'affronter dans son QG. Lors de la course-poursuite, vous devrez tirer une cinquantaine de fois pour le faire exploser. Lazarus remettra de l'énergie à son bouclier (?), alors détruisez le...mais ce ne sera pas fini ! Dirigez-vous vers le point cible. C'était un piège ! En réalité, deux voitures ressemblant à celle de Lazarus vous attendent dans le parc.
Elles sont extrêmement puissantes. Les deux voitures détruites, un autre clone sortira du QG de Lazarus. Baladez-vous dans le parc pour vous recharger en double laser, seule arme vraiment efficace contre la bête ! Le vrai Lazarus apparaît alors (ce n'est pas trop tôt!) Au bout de la course-poursuite, c'est infâme pénétrera dans un hélicoptère et vous narguera. Attendez sur les quais qu'une cargaison de missiles arrive pour enfin allez vraiment tuer Lazarus.

Ayrton Senna Kart Duel 2

© Sunsoft 1998

+ D'INFOS FORUM

PISTE SUPPLÉMENTAIRE

Utilisez le code "SENNA 1" en guise de nom de pilote, et vous aurez accès à un nouveau circuit Extra Classic. Terminez premier dans ce circuit pour avoir un nouveau kart.

NOUVEAUX KARTS

Terminez le circuit Extra Classic en première position pour obtenir un nouveau Kart. Gagnez ensuite deux tours consécutifs en mode Championnat avec ce nouveau Kart pour en obtenir un second.

KARTS ET CIRCUITS SUPPLÉMENTAIRES

Utilisez le code "SENNA 3" en guise de nom de pilote, pour avoir de nouveaux karts et de nouveaux circuits.

Azito 2

© Banpresto / Astec 21

OBTENIR 9.999.999 $

Au cours d'une partie, avec la manette n°2, maintenez le bouton enfoncé, et faites : R2, R2, L1, L1, , L2.
Attention, ce code semble ne pouvoir être obtenu qu'une fois par partie.

Aztec : Malédiction au Coeur de la Cité d'Or

© Cryo Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GRIMPER SUR LE MUR DE CRÂNE

Pour monter sur le mur de crâne, il faut utiliser l'échelle qui se trouve dans le centre cérémoniel.

TROUVER UNE FLEUR BLANCHE POUR LE POÈTE DANS LE PALAIS

Prenez la caisse qui se trouve près du poète. Posez-la sur le mur afin d'atteindre le fleur blanche dans l'arbre du jardin intérieur.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après la vidéo d'introduction vous vous trouvez dans votre village. Avancez, et Quilaztli, le médecin du village, vous interpelle. Après la discussion, tournez à gauche et avancez. Rentrez dans la maison dont le contour de la porte est peint en rouge. Tournez à droite, et ouvrez le coffre à gauche sur le sol.

Prenez les graines de cacao à l'intérieur, puis ressortez de cet endroit. Tournez à gauche, avancez et rentrez dans la maison dont le contour de la porte est peint en bleu. Avancez tout droit jusqu'à la statue grise sur le support, ouvrez-la et vous trouvez de l'encens. Puis tournez à gauche, avancez et parlez au médecin sur la gauche, contre le mur. Donnez-lui l'encens récupéré précédemment, puis ressortez de cet endroit après la discussion. Un garde vous attend, il s'agit du coupable du meutre dont vous êtes accusé à tort. Hélas, ce dernier compte bien vous éliminer aussi. Tournez à droite, avancez, tournez une nouvelle fois à droite et avancez encore. Tournez ensuite à gauche et avancez jusqu'au lac. Vous observez 2 barques, montez dans celle de droite. Une fois sur l'eau, tournez à gauche et avancez. Dès que vous êtes bloqué par un garde tournez à droite et avancez. Un nouveau garde vous bloque la route, tournez à droite, avancez puis allez à gauche. Avancez encore, au bout tournez à gauche, puis encore à gauche dès que possible (vous passez par le petit canal à droite d'un saule pleureur). Avancez et accostez sur la droite. Allez à gauche, avancez et utilisez la nouvelle barque sur votre droite. Tournez à gauche et avancez. Vous pouvez alors consulter votre carte, choisissez de vous rendre au quartier marchand de Tlateloclo (représenté par un bâtiment carré au nord de la pyramide).

Dans ce quartier, avancez sur la droite et passez par l'ouverture dans le mur dont le haut est peint en rouge. Vous arrivez dans un petit marché, parlez à la femme assise sur votre gauche et choisissez de lui acheter des objets. Prenez des colorants bleu clair et jaune. Allez ensuite à droite, tout au bout, et parlez au marchand. Achetez-lui des colorants bleu foncé et rouge. Ressortez ensuite de ce marché, et allez à droite. Vous trouvez un marchand de bois, entrez dans la maison derrière lui (entrée peinte en jaune). Dans la maison avancez un peu sur la droite et vous trouvez un prêtre. Parlez-lui et acceptez de lui donner les 5 graines de cacao pour prouver que vous êtes bien un ami du poète. Le prêtre vous remet alors le collier que lui a confié le poète avant de mourir. Regardez ensuite sur la droite et soulevez le tapis posé sur le sol, vous trouvez un bijou. Avancez ensuite légérement derrière le prêtre et ramassez le parchemin ensanglanté posé sur un tapis. Tournez ensuite à droite, vous êtes face à une porte, tournez de nouveau à droite. Parlez à l'esclave du poète, puis ressortez de ce petit endroit. Regardez par l'ouverture, il y a un canal et de l'autre côté une nouvelle partie du village. Attendez qu'une barque passe et utilisez-la rapidement pour atteindre l'autre côté du

village. Avancez ensuite sur la gauche (vers la porte dont le contour est peint en bleu). Tournez ensuite à gauche, derrière vous, il y a une maison dont le contour est peint en jaune. Approchez-vous de cette maison et passez par le petit chemin sur la droite. Avancez, traversez le pont, puis avancez encore. Allez sur la droite pour pouvoir utiliser votre carte afin de gagner un nouvel endroit, direction le quartier des artisans au sud-ouest de la pyramide.

Avancez un peu, un villageois vous interpelle. Après avoir discuté avec lui, continuez à avancer en allant sur la gauche. Avancez ensuite le long du chemin et vous rencontrez Turquoise. Donnez-lui le bijou trouvé chez le poète, et Turquoise vous donne un poème. Après la vidéo, retournez au quartier des artisans en utilisant la carte. Avancez cette fois-ci sur la droite et rentrez dans la petite maison à droite du temple. Parlez à l'esclave sur votre gauche, et acceptez de lui donner 2 graines de cacao pour aller voir son maître. Passez alors par la porte derrière lui, allez au fond de la cour et parlez à Chacoatl. Montrez-lui le parchemin ensanglanté, puis acceptez de finir le bouclier. Allez ensuite de l'autre côté de la cour, et prenez le bouclier posé à gauche sur le sol pour le finir. Prenez ensuite les 4 colorants dans votre inventaire et posez-les sur le petit objet à droite prévu à cet effet. Prenez une plume blanche dans le pot en haut à droite, trempez-la dans le bleu clair et posez-la à droite de la plume rouge la plus à gauche. Prenez ensuite une feuille verte sur la plante en haut à gauche et placez-la à droite de la plume bleu ciel placée précédemment. Prenez enfin une autre plume blanche, trempez-la dans le colorant rouge et placez-la à droite de la feuille de plante.
Vous devez ensuite prendre les petites plumes dans le bol en haut et les poser sur le bouclier là où il en manque. Attention toutefois, vous devez avant tremper les plumes dans les bons colorants suivant leur emplacement sur le bouclier : jaune, bleu foncé ou rouge. Dès que cela est bon, vous obtenez le bouclier. Retournez ensuite parler à Chacoatl puis sortez de sa maison. Après la discussion avec l'esclave dehors, tournez à gauche et avancez sur le pont pour quitter cet endroit.

Partie 2

Direction la place de Tenochtitlan représentée par la pyramide sur la carte. Avancez le long de la grande place, un mendiant vous accoste. Acceptez de lui donner 2 graines de cacao, et vous obtenez un bracelet en or. Retournez-vous puis allez sur la gauche, le long de la rive. Regardez sur la droite et parlez au pêcheur dans la barque. Donnez-lui 2 graines de cacao, et montez sur sa barque, direction le palais. Montez ensuite le long du petit escalier, et avancez dans la cour. Parlez au précepteur et acceptez de l'aider à trier le tribu. Après la discussion tournez à droite et sélectionnez les peaux de fauve étendues sur le sol. Sur l'écran qui s'affiche, vous observez en haut 7 peaux de fauve au milieu, 5 bocaux de coquillage à droite et 9 morceaux de tissu à gauche. En bas se trouvent 3 cases représentant 3 villes. Placez alors dans la case du haut 7 morceaux de tissu, 2 bocaux et 3 peaux de fauve (total : 442). Placez enfin dans chaque case du bas 2 peaux de fauve, 1 morceau de tissu, et 1 bocal. Le précepteur vous remet le bocal de coquillage restant pour vous remercier. Allez ensuite à gauche du précepteur et passez par l'ouverture pour rentrer dans le palais. Avancez jusqu'à arriver dans la cour, tournez à droite, puis passez par la porte sur votre droite. Un garde est présent, montrez-lui votre bouclier, et entrez dans la pièce derrière. Tournez à gauche et avancez vers l'homme habilé d'une tunique bleue. Après la cinématique, vous vous trouvez enfermé. Fouillez la paille sur le sol pour trouver un couteau. Utilisez ce dernier pour couper les cordes à gauche bloquant la porte puis sortez de votre cellule. Allez ensuite sur la droite et un homme, un autre prisonnier, vous interpelle, il s'agit de votre père, enfermé avec votre mère. Après la discussion, allez à gauche pour sortir de la prison.

Approchez-vous de la porte et utilisez la sarbacane dans votre inventaire pour tirer sur l'animal enfermé dans la cage dehors sur la gauche. Le garde disparaît alors, vous pouvez sortir. Passez par l'ouverture de droite, vous voici dans la cour. Avancez sur la droite vers les marches, et montez-les. Après la discussion avec le scribe du "Femme Serpent" (vous obtenez un hochet magique), allez sur la droite en avançant et rentrez dans le palais (comme précédemment). Avancez dans la cour, tournez à droite, puis passez par l'ouverture à droite. Le garde est encore là, seulement vous n'avez plus votre bouclier... Allez donc à droite, puis au bout du chemin à gauche. Avancez, traversez le rideau rouge, et montrez votre hochet magique au chevalier Jaguar. Traversez alors le rideau derrière le garde, et avancez jusqu'au Seigneur. Acceptez son marché, puis choisissez sur la carte de vous rendre au village, au sud-ouest de la carte.

Allez tout droit vers la maison dont le contour de la porte est peint en rouge, puis prenez le bâton à fouir posé à droite de la porte, contre le mur. Rentrez ensuite dans la maison, avancez au fond de la cour, vous arrivez devant le bain de vapeur. Allez légèrement à gauche, mettez-vous face à la statuette dans le mur, et utilisez le bâton à fouir sur le sol pour creuser et trouver un trésor. Ressortez ensuite de cette maison, avancez vers la sortie du village et utilisez la carte pour vous rendre au quartier des artisans.

Avancez sur la droite et retournez dans la maison à droite du temple. Allez dans la cour pour parler au plumassier, mais

hélas il n'est plus là. Parlez à son escalve pour obtenir un message. Ressortez ensuite de cette maison, et avancez. Parlez à Chimalli, puis avancez encore. Parlez au marchand de bois à votre droite, achetez-lui du bois. Avancez ensuite le long du chemin à gauche, et discutez avec Turquoise. Avancez encore, passez le petit pont derrière elle, et parlez au joaillier accroupi sur la droite. Donnez-lui le fagot de bois acheté précédemment, et montrez-lui le collier du noble assassiné. Faites ensuite demi-tour, traversez le pont, avancez, puis allez à droite de la maison dont le dessus de porte est peint en bleu. Allez ensuite à droite, avancez et quittez ce quartier. Direction le quartier marchand de Tlatelolco sur la carte.

Partie 3

Allez sur la gauche, traversez le pont, avancez encore. Devant le palais gardé allez à gauche et discutez avec l'homme. Tournez ensuite à sa gauche, avancez, et rentrez dans la maison à gauche dont le contour de la porte est peint en blanc. Avancez dans la cour sur la droite, et allez sur la gauche. Passez par la petite ouverture entre les 2 peintures, et avancez au fond de la petite salle. Observez la frise sur la droite, elle est dégradée à un endroit, utilisez alors votre couteau à cet endroit, et prenez le collier. Le négociant vous interpelle alors, donnez-lui votre trésor et vous obtenez des renseignements. Ressortez ensuite de cette pièce, un garde vous attend, utilisez le pot rempli de serpents sur le sol pour pouvoir vous enfuir. Sur la carte, allez au quartier marchand de Tlateloclo.

Avancez sur la droite et retournez au marché. Allez sur la droite et achetez une gourde d'alcool d'octli à la marchande assise. Ressortez ensuite du marché, allez à gauche, puis à droite et avancez. Traversez le pont, et avancez jusqu'au petit palais. Allez à gauche, parlez à l'homme puis tournez-vous et localisez la maison dont l'entrée est peinte en jaune. Approchez-vous de cette maison, puis tournez à gauche et avancez. Parlez au vieil esclave, donnez-lui alors la gourde d'alcool d'octli et acceptez de jouer avec lui. Choisissez directement de jouer, vous devez gagner 2 parties sur 3 parties livrées. Toutefois cela n'a pas d'importance, si vous perdez, vous perdrez seulement des graines de cacao mais le vieil esclave répondra tout de même à vos questions. Le but du jeu est d'emmener vos 4 pions rouges au bout de la surface de jeu en haut, puis de revenir en bas. Vous jetez des dés pour définir vos déplacements. De plus, vous avez la possibilité, si vous retombez sur un pion adverse au centre du jeu avec le vôtre, de le renvoyer au début du jeu. Faites ensuite demi-tour vers la maison avec le contour de la porte peint en jaune. Allez à droite de cette maison, avancez, traversez le pont, avancez, et allez à droite pour quitter cet endroit, direction le quartier des artisans.

Avancez dans le quartier et discutez avec Chimalli sur la droite. Faites ensuite demi-tour et quittez ce quartier, direction le quartier marchand de Tlatelolco.

Allez sur la droite et discutez avec Turquoise, elle vous donne un tambour. Quittez ensuite ce quartier et dirigez-vous sur la place de Tenochtitlan.

Avancez tout au bout de la place, un garde vous bloque la route, montrez-lui le tambour. Avancez ensuite derrière lui. Une fois sur cette grande place tournez à droite, avancez puis allez à gauche. Au bout du chemin allez à gauche, puis à droite et avancez. La prêtresse Papatzin vous interpelle, dites-lui que vous devez livrer le tambour puis remerciez-la. Allez alors à droite, et parlez au garde sur la droite. Montrez-lui le collier du noble assassiné, et rentrez dans le temple derrière lui. Avancez légérement et allez à gauche. Il y a un nouveau garde, parlez-lui, acceptez de répondre à ses questions.

Répondez à la première question en disant qu'il s'agit d'un oeil, à la deuxième en disant que c'est un nez et enfin à la dernière en disant que c'est une bouche. Avancez ensuite derrière ce garde, vous trouvez 2 personnages en train de converser. Cachez-vous derrière la colonne à gauche et écoutez leur conversation. Les 2 personnages partis, allez là où ils étaient, approchez-vous de la statue sur la gauche, ramassez le miroir en obsidienne posé à gauche, puis la stèle posée par terre à droite. Utilisez cette dernière par terre devant la statue, et tirez la statue. Prenez ensuite la gourde de poison cachée derrière, puis allez de l'autre côté de la pièce. Gravissez l'escalier sur la gauche. En haut n'avancez pas, et utilisez votre miroir en face de vous. Vous observez que les malfaiteurs sont dans la salle voisine. Attendez un peu et réessayez, ils sont partis. Allez alors à droite et sortez de cet endroit.

Dehors allez à gauche, avancez jusqu'au garde et tournez à gauche. Avancez un peu et tournez à droite. Avancez légèrement, tournez à droite et avancez. Vous trouvez un prêtre. Avancez derrière lui, tournez à gauche, puis encore à gauche et enfin à droite. Avancez alors, vous apercevez un second prêtre la maison du chant, qui est votre lieu de destination, se trouve juste à droite. Allez-y, et parlez au garde à droite. Montrez-lui le tambour et passez par l'ouverture derrière lui. A l'intérieur avancez sur la droite et parlez à la femme. Montrez-lui le tambour, discutez un peu et montrez-

lui le poème. La discussion achevée, retournez-vous et avancez. Gravissez les escaliers sur votre droite, et avancez pour sortir du temple.
Vous devez maintenant quitter cet endroit, avancez un peu sur la gauche, puis allez sur la gauche, puis tournez à droite entre le temple bleu et le temple rouge. Allez à gauche et avancez sur la droite. Montez les 2-3 marches sur la droite dès que possible, avancez, puis descendez les marches sur la gauche. Tournez à droite et avancez, puis sortez par les portes légèrement à droite.

De retour dehors, avancez sur la place, Chimalli vous interpelle. Après votre petite discussion continuez à avancer et arrivé au pont, tournez à gauche et avancez. Gravissez l'escalier sur la gauche, puis allez à droite. Coupez la corde sur la gauche, contre le mur avec votre couteau, le pont-levis s'abaisse. Avancez ensuite et montrez le hochet magique au garde et passez par l'ouverture derrière lui. Avancez le long du petit couloir, vous arrivez dans les jardins. Avancez jusqu'au garde et tournez à droite. Avancez, et ramassez une caisse posée par terre à droite. Retournez-vous, avancez jusqu'au garde, tournez à gauche, avancez puis tournez à droite. Posez la caisse sur le rebord du jardin puis utilisez-la pour attraper une fleur blanche en hauteur. Redescendez ensuite et retournez vers le garde. Allez à gauche et donnez la fleur au poète vêtu de blanc. Après la discussion avec Ayocuan, ressortez de ce jardin, puis traversez le couloir. Dehors allez à droite, avancez, tournez à droite et avancez au fond de la place. Arrivé au pilier un garde vous bloque le chemin, tournez à droite et avancez. Ramassez la torche sur la gauche et allumez-la avec le socle prévu en face. Entrez alors dans le tunnel à gauche, au niveau du sol. Avancez 2 fois dans le tunnel, tournez-vous et pénétrez dans le petit tunnel sur la droite. Au bout, tournez-vous et passez par la petite fenêtre en hauteur sur la gauche.

Partie 4

Après la vidéo, avancez sur la gauche puis tournez à droite et avancez. Un prêtre vous questionne, montrez-lui le hochet magique après la discussion (ce dernier vous garde votre hochet). Avancez ensuite, au bout tournez à gauche, puis avancez sur la droite. Une fois vers le grand temple tournez à gauche, avancez, puis tournez encore à gauche. Ramassez l'échelle à droite contre le mur du temple, puis faites demi-tour et avancez. Dès que vous êtes bloqué tournez à gauche et avancez. Vous atteignez un grand mur, utilisez votre échelle pour passer par dessus. Vous allez devoir résoudre une petite énigme. Observez les 3 premières colonnes de crânes. Il vous faut reproduire cet ordre sur toutes les autres colonnes à droite. Rien de bien difficile, les crânes d'en haut doivent avoir la tête en bas, ceux de dessous la tête vers la droite, ceux de dessous la tête à droite et enfin les derniers doivent avoir la tête en haut. En déplaçant le dernier crâne en bas à droite, vous obtenez un poème. Avancez ensuite en vous éloignant de ce mur et allez sur la droite pour trouver la maison de chant. Rentrez par la gauche, allez à droite, et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite sur la gauche dans la pièce et vous trouvez la poète. Montrez-lui le poème trouvé sur le mur de crânes, et à la fin de la discussion vous récupérez un autre poème.

Dans votre inventaire, sélectionnez un poème et faites voir. Placez-le sur l'écran à gauche ou à droite suivant le morceau puis faites O pour choisir le deuxième poème. Faites correspondre les morceaux et vous obtenez une seule et même feuille. Montrez-la à la poète. Ressortez ensuite de cette maison, et avancez un peu sur la gauche. Avancez et montez des escaliers rouges sur la gauche dès que possible. Une fois sur le terrain, avancez et allez parler au joueur. Défiez-le et prenez la balle posée par terre derrière vous. Approchez-vous ensuite du mur et prenez la balle. Visez l'anneau de fer en hauteur, la balle doit passer dedans. Attention, vous n'avez que 6 essais. Une fois le défi réussi, parlez de nouveau au joueur, et retournez dans la maison du chant. Entrez, allez à droite et descendez les escaliers. Parlez à la poète, puis remontez dans la salle au niveau supérieur. Avancez au fond de la salle en face de vous et regardez à droite pour voir la date avec les 5 serpents, puis un peu plus à gauche pour voir celle avec les 3 maisons. Une fois les 2 dates trouvées, redescendez parler à la poète. Après la vidéo, vous êtes dans un nouveau lieu.

Avancez sur la droite jusqu'à ce qu'un garde vous appelle. Parlez-lui du seigneur lorsqu'il vous demande votre nom, le garde vous demande de ramener 2 oiseaux. Faites demi-tour, et vous apercevrez un arbre en face de vous, légèrement en hauteur. Faites le tour de cet arbre en restant à proximité et vous apercevrez dessus des oiseaux. Dès que vous en voyez un, utilisez la sarbacane pour le tuer. Visez-le en pointant dessus le bout en haut de la sarbacane. Les oiseaux tués tombent sur le sol, tuez-en 2 et ramassez leur dépouille. Retournez ensuite voir le garde, et montrez-lui vos 2 trophées.

Avancez ensuite derrière le garde et, après la cinématique, allez sur la droite, près de la cabane en bois. Devant le garde, déplacez-vous légèrement à droite, et prenez une jarre sur le sol. Donnez ensuite votre sac d'amarantes au perroquet en hauteur sur la gauche. Approchez-vous ensuite du garde sur la gauche, parlez-lui. Donnez-lui le mot de passe, il s'agit de la première phrase (phrase énoncée précédemment par le perroquet). Entrez ensuite dans la grotte,

avancez sur la droite et ramassez un bâton sur la gauche. Continuez à avancer au fond de la grotte, et cassez les jarres avec votre bâton. Ressortez ensuite de la grotte, un garde vous attaque mais par chance un allié vous sauve. Avancez alors vers les gardes. Un seigneur vous popose soit de mourir, soit d'empoisonner votre peuple en versant le poison. Acceptez de mourir et buvez le poison. Une fois le poison bu, allez très très rapidement à gauche et sautez dans le bassin.

Par chance vous êtes sauvé et vous vous réveillez dans votre village. Dirigez-vous à gauche et parlez au médecin. Ce dernier a besoin de votre aide, vous devez trouver des herbes. Sortez de sa maison, tournez et avancez à droite, puis encore à droite et enfin à gauche. Avancez ensuite jusqu'au lac, empruntez la barque de droite. Avancez sur le lac, tournez à droite dès que possible et avancez encore. Localisez la barque à gauche et accoster sur l'île. Avancez sur la gauche à côté de la maison, retournez-vous et prenez des herbes médicinales par terre (coupez-les avec votre couteau). Retournez maintenant dans votre village.
Retournez dans la maison du médecin (contour de la porte peint en bleu) et allez dans sa cour. Montrez-lui les herbes récupérées précédemment, puis après la discussion retournez dans son atelier. Ramassez l'antidote posé par terre. Quittez ensuite cette bâtisse, allez à gauche, et avancez pour sortir de ce village, direction la place de Tenochtitlan.

Avancez un peu sur la droite, et parlez au pêcheur sur sa barque sur la droite. Donnez-lui 2 graines de cacao pour qu'il vous aide, puis montez sur sa barque. Dans la cour, avancez un peu et passez par le chemin sur la gauche. Dans le palais, avancez légèrement et passez par la toile sur la gauche (cette dernière révéle un passage). Avancez le long de ce chemin, et vous arrivez dans les jardins. Allez à gauche, puis tournez à droite et avancez. Parlez au poète Ayocuan. Soupçonnez qu'il est du côté des ennemis pour qu'il accepte de vous aider. Allez dans la cour du palais sur la droite et passez par la porte sur le côté droit. Avancez dans la salle en passant par la gauche, la Femme Serpent est couchée sur le sol, immobile, donnez-lui l'antidote.

Azure Dreams

© Konami 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE PLEIN D'ÉNERGIE

Pour refaire le plein d'énergie au cours du jeu, isolez-vous dans un coin, et appuyez plusieurs fois simultanément sur

Baldy Land

© Banpresto

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe suivant : Haut, Haut, , Bas, R2, L1.

Ballblazer Champions

© LucasArts / Factor 5

+ D'INFOS FORUM

VAISSEAUX MINUSCULES

A l'écran des mots de passe, saisissez le code suivant :

TERRAIN INVERSÉ

A l'écran des mots de passe, saisissez le code suivant :

MODE FACILE

A l'écran des mots de passe, saisissez le code suivant :

Ballistic

© THQ / Mitchell Corporation 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

`800CAEB8 FFFF`	Maximum de points
`800D7FCC 0100` `800D7FCE 002C`	Choix du niveau

Batman & Robin

© Acclaim 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

300D2911 00FF	Batteries illimitées
300D2912 00FF	Pièces illimitées
300D291B 00FF	Petits joyaux illimités
300D291C 00FF	Gros joyaux illimités

Pour Batman :

800CF506 0064	Energie infinie
8009AB78 0000	
8009AB7A 0000	
801E312E 00FA	Energie infinie pour la batmobile
800D0710 00FA	
300CF4FF 0096	Force maximale
300CF500 0096	Vitesse maximale
300CF501 0096	Agilité maximale
300CF4FC 0096	Endurance illimitée
800CF504 0168	Cell Power illimité
800CF502 0006	Boost illimité
800CF50A 0F0F	Tous les objets
800CF50C FFFF	
800CF508 FFFF	Toutes les armes
300CF518 0063	Bat Bombs illimitées
300CF519 0063	magnesium bombs illimitées
300CF51A 0063	Tear gas bombs illimités
300CF51B 0063	Arial attack missiles illimités
300CF51C 0063	Polar assault missiles illimités
300CF51D 0063	Armes tranche-vigne illimitées
300CF51E 0063	Opti-scope missiles illimités
300CF51F 0063	Heaters illimités
300CF520 0063	Batarangs illimités
300CF521 0063	Bat taser illimités
300CF522 0063	Throwing birds illimités
300CF523 0063	Staff launcher illimitées
300CF524 0063	Batnet gun illimités
300CF525 0063	Battle blade blaster illimités
300CF526 0063	Turbo jet lift jet boots illimités
300CF527 0063	Bat laser illimitées
300CF52B 0063	Caméras illimités
50000A02 0000	Tout l'inventaire
800CF518 6363	

Pour Robin :

800CF5C6 0064	Energie infinie
8009AB78 0000	
8009AB7A 0000	
801E312E 00FA	Energie infinie pour le RedBird

800D0710 00FA	
300CF45BE 0096	Force maximale
300CF5C0 0096	Vitesse maximale
300CF5C1 0096	Agilité maximale
300CF5BC 0096	Endurance illimitée
800CF5C4 0168	Cell Power illimité
800CF5C2 0006	Boost illimité
800CF5CA 0F0F	Tous les objets
800CF5CC FFFF	
800CF5C8 FFFF	Toutes les armes
300CF5D8 0063	Bat Bombs illimitées
300CF5D9 0063	magnesium bombs illimitées
300CF5DA 0063	Tear gas bombs illimités
300CF5DB 0063	Arial attack missiles illimités
300CF5DC 0063	Polar assault missiles illimités
300CF5DD 0063	Armes tranche-vigne illimitées
300CF5DE 0063	Opti-scope missiles illimités
300CF5DF 0063	Heaters illimités
300CF5E0 0063	Batarangs illimités
300CF5E1 0063	Bat taser illimités
300CF5E2 0063	Throwing birds illimités
300CF5E3 0063	Staff launcher illimitées
300CF5E4 0063	Batnet gun illimités
300CF5E5 0063	Battle blade blaster illimités
300CF5E6 0063	Turbo jet lift jet boots illimités
300CF5E7 0063	Bat laser illimitées
300CF5EB 0063	Caméras illimités
50000A02 0000	Tout l'inventaire
800CF5D8 6363	

Pour Batgirl :

800CF566 0064	Energie infinie
8009AB78 0000	
8009AB7A 0000	
801E312E 00FA	Energie infinie pour le Batcycle
800D0710 00FA	
300CF55F 0096	Force maximale
300CF560 0096	Vitesse maximale
300CF561 0096	Agilité maximale
300CF55C 0096	Endurance illimitée
800CF564 0168	Cell Power illimité
800CF562 0006	Boost illimité
800CF56A 0F0F	Tous les objets
800CF56C FFFF	
800CF568 FFFF	Toutes les armes
300CF578 0063	Bat Bombs illimitées
300CF579 0063	magnesium bombs illimitées
300CF57A 0063	Tear gas bombs illimités
300CF57B 0063	Arial attack missiles illimités
300CF57C 0063	Polar assault missiles illimités
300CF57D 0063	Armes tranche-vigne illimitées
300CF57E 0063	Opti-scope missiles illimités
300CF57F 0063	Heaters illimités
300CF580 0063	Batarangs illimités
300CF581 0063	Bat taser illimités
300CF582 0063	Throwing birds illimités

300CF583 0063	Staff launcher illimitées
300CF584 0063	Batnet gun illimités
300CF585 0063	Battle blade blaster illimités
300CF586 0063	Turbo jet lift jet boots illimités
300CF587 0063	Bat laser illimitées
300CF58B 0063	Caméras illimités
50000A02 0000	Tout l'inventaire
800CF578 6363	

Batman Forever : The Arcade Game

© Acclaim / Iguana Entertainment

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC DES VILAINS

Sur la deuxième manette, maintenez simultanément enfoncés les boutons , , L2, Droite.

Batman of the Future : Return of the Joker

© Ubisoft / Kemco 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

8001d4ec2400	Vies infinies
8001a2742400	Energie infinie
80028c202400	Disques Dark Knight infinis

Battle Arena Toshinden

© Sony / Takara 1995

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC GAÏA

Sur l'écran titre, lorsque les options apparaissent à l'écran, faites : Bas, Bas-Gauche, Gauche, . Si le code a réussi, vous entendrez "Fight". Placez-vous alors sur Eiji. Maintenez le bouton Haut enfoncé et validez avec n'importe quelle touche.

JOUER AVEC SHO

Réalisez d'abord l'astuce pour jouer avec Gaïa. Commencez une nouvelle partie et mettez le jeu en pause. Quittez le jeu en allant sur Reset. A nouveau, l'écran titre apparaît. Lorsque les options se présentent, faites sur la deuxième manette : Droite, Gauche, Droite, Gauche, . Vous entendrez "Fight" si l'astuce a fonctionné. Placez-vous alors sur Kayin. Maintenez le bouton Bas enfoncé et validez avec n'importe quelle touche.

MODE FANTASTIQUE

Effectuez d'abord les deux astuces pour jouer avec Gaïa et avec Sho. Revenez à l'écran titre et faites : Bas-Gauche en appuyant plusieurs fois sur . Si le code a réussi, vous entendrez alors prononcer : "Fantastic".

CODES ACTION REPLAY

`801B82D0 00FE`	Energie infinie joueur 1
`801CA81C AB09`	Temps infini
`801BC24E 0008`	Jouer avec Gaia
`801BC24E 0009`	Jouer avec Sho

CONSEIL POUR LE MODE HARD

Pour gagner plus facilement un combat en mode Hard, placez-vous non loin du bord. Au moment où l'ennemi vous attaque, esquivez sur le côté. La plupart du temps, et avec un peu d'entrainement, votre adversaire tombera dans le vide.

Battle Arena Toshinden 2

© Sony / Tamsoft 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC URANUS ET MASTER

A la page de présentation, au moment où les options scrollent, appuyez sur : L1, L2, , R1, R2, . Le curseur devient bleu. Allez à l'écran de sélection des personnages. Une fois dans la case "?", appuyez sur le bouton SELECT pour ralentir le défilement des personnages.

JOUER AVEC VERMILION ET SHO

Vous devez d'abord effectuer l'astuce pour jouer avec Uranus et Master. Commencez maintenant une partie et faites une pause. Faites Reset dans le menu. Attendez le retour de l'écran de présentation et faites, avec la deuxième manette : , R2, R1, , L2, L1. Le curseur devient rouge. Allez à l'écran de sélection des personnages. Appuyez sur SELECT lorsque vous êtes sur la case "?".

FURIES CACHÉES

Cette astuce vous permettra de déclencher des Furies cachées en appuyant simultanément sur les boutons R1 et R2. Mais avant, vous devrez terminer le jeu avec Vermilion, en étant arrivé au niveau 5 minimum sans avoir perdu un seul continue. En revenant sur la page de présentation, vous verrez que votre curseur est devenu vert.

Battle Arena Toshinden 3

© Sony / Tamsoft

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC TOUS LES PERSONNAGES

Pour jouer avec tous les personnages, terminez avec les personnages de base au niveau 0. Terminez ensuite avec Vermillion au niveau 5 pour avoir Sho. Puis, terminez avec Sho au niveau 7 pour avoir Abel. Enfin, finissezr avec Abel au niveau 5 pour avoir Veil, puis avec Veil pour avoir Naru (la fille de Kayin).

CHOIX D'UN JOUEUR AU HASARD

A l'écran de sélection des personnages, appuyez simultanément sur R1, R2, L1 et L2.

Battle Stations

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

800C36C4 0064	Energie infinie joueur 1

Battletanx : Global Assault

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

BCKDR	Choix du niveau
BIGBOYFATY	Tank sumo
BLTFD	Munitions illimitées
DPPCKTS	Plus de munitions pour tank
NSTYGRL	Gang Cassandra
SMSLGNG	Gang Brandon
SRTHMB	Toutes les armes
THRTN	Tous les tanks
TRDDYBRRKS	Gang standard
WRDRB	Niveau bonus en mode Campagne

CODES DES NIVEAUX EN MODE CAMPAGNE

2. MNVBFBDBGB
3. RQHBGBSBHB
4. WRTBTBDBHB
5. BXMDDCRBJB
6. LZFDJCWBKB
7. QTFDTCLBKB
8. VKRFBCHBKB
9. FMXFJDWBKB
10. KJDFYDQBLB
11. PZDGGDDBLB
12. WFWGNDFBLB
13. DKRHCFDBKB
14. JKXHLFZBKB
15. NKDHZFNBLB
16. XZDJLFCBLB
17. HWQJSGXBLB
18. RMJKVGLBMB
19. WFBMMFFBNB
20. BGHMSHLBNB
21. GQGNKHJBPB
22. LSSNWHMBPS
23. VYDTCHMBRB
24. FYCTLJRBSB
25. KPQTYJHBRB
26. PBJVJJFBSB
27. TJBWJJCBTB
28. YNBWXJTBTB
29. JWNYBKYBIB
30. SSVYZKKBSB

31. SSVYZKKBSB
32. XTVZLKQBSB
33. HYPBMLCBSC
34. MSQCKLKBRC
35. WBQCZLXBRC
36. BFCDXMVBSC
37. GCQFJMSBRC
38. QQPFZMSBSC
39. VKPGMMMBSC
40. FHHGSNVBTC

Beast Wars

© Hasbro Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis réalisez rapidement l'une des manipulations suivantes en maintenant la touche L2 enfoncée. Puis, relâchez la touche L2 et faites Start.

Amélioration des armes

Haut, Bas, Gauche, Droite, , ,

Passage des niveaux

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

Beat Mania

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM

HIDDEN MODE 1

Maintenez enfoncés les boutons L + R (les deux boutons noirs sur le controleur du jeu), et appuyez sur Start lorsque apparait le menu "Press Start Button". Relâchez les boutons et appuyez simultanément sur Gauche + (les deux boutons blancs sur la gauche et sur la droite). Un signal sonore confirmera que la manoeuvre a fonctionné. Une option "Hidden Mode 1" est désormais disponible.

MODE DOUBLE PLAY

Maintenez enfoncés les boutons Gauche + + (les trois boutons blancs) et appuyez sur Start lorsque apparait le menu "Press Start Button". Relâchez les boutons et appuyez simultanément sur L + R (les deux boutons noirs du controleur du jeu). Un signal sonore confirmera que la manoeuvre a fonctionné. Une option "Double Play" est désormais accessible.

Beyblade

© Atari / Takara 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUPIES PUISSANTES ET ÉQUILIBRÉES

Si vous voulez avoir des toupies puissantes et équilibrées en attaque, en défense et en endurance, prenez une base SG SEMI-FLAT, un disque de rotation à gauche pour plus d'attaque, un autre à droite pour plus de défense, un disque de poids eight balance, un anneau d'attaque CROSS GRIFFON ainsi que n'importe quel spectre qui sera boosté. Les meilleurs sont DRAGOON, DRANZER et DRACIEL.

FAIRE SORTIR LE SPECTRE

Lorsque vous avez 25 points de jauge bleue, vous pouvez faire sortir le spectre en appuyant sur .

Big Air

© Pitbull Syndicate 1999

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES COURSES

Au menu principal, faites rapidement : Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , , . Puis choisissez n'importe quel mode Freeride.

NOUVEAUX ADVERSAIRES

Au menu principal, faites rapidement l'une des manipulations suivantes. Ensuite, terminez la première piste du mode World Tour à la première place et vous aurez l'adversaire correspondant dans la course suivante :

Shawn Palmer

Mike Beallo

Nicola Thost

Ian Spiro

Ross Powers

Fabien Rohrer

NOUVELLES PLANCHES

Au menu principal, faites rapidement l'une des manipulations suivantes. Puis, à l'écran de sélection des planches, choisissez le Pitbull, et vous aurez alors la planche correspondante :

Big Air

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

TD5

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

Steve

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

Jimmy

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

John

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

Daniel

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

Fire

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

Angel

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

Accolade

Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , ,

Bio Freaks

© Midway / Saffire Corporation 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VUE SUBJECTIVE

Débutez une partie en solo. Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1, L2, R1 et R2. Puis, toujours en les maintenant enfoncés, faites : Bas + Droite. Vous verrez alors la caméra se positionner pour la nouvelle vue. Pour annuler cette opération, recommencez la même manipulation.

Bishi Bashi Special

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies joueur 1

```
800727C0 0003
```

Vies infinies joueur 2

```
800728F4 0003
```

Black Dawn

© Virgin Interactive / Black Ops Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez tout d'abord le jeu en pause, puis faites : SELECT, L2, SELECT, R2. Faites ensuite les manipulations spécifiées ci-dessous :

Fuel et munitions illimitées

Gun modes

SELECT, SELECT, SELECT

Screen mode toggle

Bas, R1, R2

Toutes les armes

L1, L2, R1, R2

Meilleurs pilotes

Mission accomplie

, Bas, Bas, Bas

Augmenter la puissance de l'arme utilisée

L1, L1, R1, R1

CODES ACTION REPLAY

`8006048C 0064`	Armure infinie
`8006048A 0575`	Carburant infini
`80060554 0063`	
`3006055E 0005`	Missiles infinis
`80060556 0063`	
`3006055F 0005`	Roquettes infinies
`80060558 0063`	
`30060560 0005`	Napalm infini
`8006055A 0063`	
`30060561 0005`	Bombes nucleaires infinies

JOUER À DEUX

A l'ecran titre, appuyez simultanément sur SELECT et R2 sur les deux manettes. Vous devriez entendre un bruit. Allez ensuite dans le menu des options, puis revenez à l'ecran titre. Two players Vs devrait s'afficher.

CODES DES NIVEAUX

2. 1018
3. 1006
4. 1213
5. 0203
6. 0917
7. 0354

Blade

© Activision / Hammerhead 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

Activer tous les cheats

d00bb7700478
800bb7700e7a

Tous les objets clé

d00bb7700478
800bb7700c78

Santé illimitée

d00bb7700478
800bb7700678

Armes illimitées

d00bb7700478
800bb770047a

CHEAT CODES

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes. Ensuite, faites Start au cours du jeu, et activez l'option correspondante dans le cheat menu :

Tous les items

Droite, Gauche, Haut, Bas, L2, L2, R2, R2

Munitions illimitées

Bas, Droite, Haut, Gauche, L2, L1, R2, R1

Vies infinies

Gauche, Gauche, Gauche, Droite, L2, L1, R2, R1

Blam! Machinehead

© Eidos Interactive / Core Design

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran de titre, appuyez sur : L1, ◎ , L1, L1, L1, ◎ , ◎ , ◎ , ◎ , L1, L1, ◎ , ◎ , L1, ◎ , L1, ◎ , ◎ , ◎ , ◎ .
Le message "Level Select engaged" va alors traverser l'écran. En appuyant sur R1 ou R2, vous pouvez choisir librement votre niveau.

CODES DES NIVEAUX

1.2. SQDZFO5TJJ
1.3. HYM7GODECM
1.4. WFHIHOPOJC
2.1. I54FHOD5BF
2.2. E94FHOLLKJ
2.3. MHLFHODTCM
2.4. ALLFHOXGPU
2.5. GXHIHOP0JQ
3.1. 8JGIHO9B4V
3.2. E9GGH0JIQH
3.3. LNGIHO5SBT
3.4. SKAGHO9P4O
4.1. 8SGIHOTBON
4.2. CUGIHOT7BF
4.3. JQNFHOT7BF
4.4. F6GIHOTBON
End. M4GIHOX0KJ

ENERGIE INFINIE

A l'écran titre, effectuez la manipulation suivante : ◎ , L1, L1, L1, ◎ , L1, ◎ , ◎ , L1, ◎ , ◎ , ◎ , L1, L1, L1, L1, L1, ◎ ◎

CODES ACTION REPLAY

800BF5C4 00FF	Energie infinie
800C20D8 00FF	Roquettes infinies
800C20DC 00FF	Grosses roquettes illimitées
800C20E0 00FF	Laser infini
800C20E4 00FF	Petites bombes illimitées
800C20E8 00FF	Grosses bombes illimitées

Blast Chamber

© Activision

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Allez sur le menu général des options, puis faites : , Gauche, , Droite, , Bas, , Haut. Si le code a fonctionné, le curseur ira sur Game. Allez dans ce menu en appuyant sur . Choisissez le mode Solo Survivor et commencez une partie.

Blast Radius

© Psygnosis 1998

+ D'INFOS FORUM

VAISSEAUX RENFORCÉS

Au menu principal, faites : Droite, L1, Haut, Haut, Bas, Droite, R2, L2, R2, Bas, Haut, Bas. Si votre manipulation a bien fonctionné, vous entendrez une explosion. Sélectionnez un vaisseau quelconque, commencez une partie, puis quittez. Maintenant, les 4 vaisseaux auront été renforcés et le secteur 5 sera accessible.

VAISSEAU WRAITH

Faites d'abord la manipulation pour renfoncer les vaisseaux. Puis, au menu principal, faites : Gauche, Droite, L1, Gauche, Droite, L1, R2, R2, L2, Gauche, Droite, Haut. Si le code a été actionné, vous entendrez une explosion. Sélectionnez un vaisseau, commencez la partie, puis quittez. Alors, le vaisseau Wraith sera désormais accessible, et vous pourrez jouer au secteur 8.

CHANGEMENT DE PLANÈTES

Au menu principal, faites : Bas, Haut, L1, Droite, L1, Haut, Droite, Select, Droite, R2, L1, L2. Une explosion retentira. Désormais, au cours du jeu, les visages des programmeurs remplaceront les planètes pendant les quatre premiers niveaux. Pour les quatre niveaux suivants, les planètes seront remplacées par divers objets.
Attention : ce code ne fonctionnera pas si le code Vaisseau renforcé ou Vaisseau Wraith est activé.

NIVEAUX BONUS

Au menu principal, faites : L1, Gauche, L2, Bas, Select, Gauche, Bas, R2, R2, R2, Select, Haut. Une explosion retentira si vous avez entré correctement le code. Vous pourrez alors jouer à quatre missions bonus qui vous mettront aux prises notamment avec des dirigeables, ou des avions des première ou seconde guerre mondiale !
Attention : ce code ne fonctionnera pas si le code Vaisseau renforcé ou Vaisseau Wraith est activé.

Blasto

© Sony Computer Entertainment

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC LE MÉCHANT BLASTO (VERSION US)

Au premier écran de sélection, faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche.

Blazing Dragons

© Crystal Dynamics / The Illusions Gaming Company

+ D'INFOS FORUM

DERNIER CODE

Ce code vous permettra d'aller directement aux entrailles du Dragon noir avec un jeu terminé à 96%
v?u5mk 4n6lul ohw5cb

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après une courte introduction vous apportant des informations sur le monde de Camelot et les desseins de Sir Georges, vous prenez le contrôle de Flammèche, un dragon membre de la cour du roi Artifur. Après un réveil quelque peu mouvementé vous apprenez que le roi désire vous voir. Pas de temps à perdre, ramassez le chauffe-queue posé sur votre lit, approchez-vous de la table en bas de l'écran et prenez votre livre des inventions. Examinez ensuite le bocal légèrement à droite, le papillon qui s'y trouvait s'enfuit, placez le bocal désormais vide dans votre inventaire. Puis sortez de votre chambre, vous voici dans le couloir, à l'étage. Avancez un peu sur la droite et prenez le chandelier posé contre le mur. Avancez encore (prenez note de la porte située à droite, elle mène dans la bibliothèque, mais il n'est pas nécessaire de vous y rendre pour l'instant) et descendez le long de l'escalier. Petite rencontre avec le roi et vous apprenez des informations capitales : en effet ce dernier compte trouver un successeur en tant que roi de Camelot et veut organiser un tournoi. Le gagnant aura le royaume et pourra épouser la fille du roi. Très mauvaise nouvelle pour Flammèche, seuls les chevaliers dragons peuvent participer, et Flammèche n'est même pas écuyer. L'intrigue se corse avec l'arrivée d'humains, et de l'horrible Sir Georges qui compte triompher (à l'aide d'un représentant dragon) lors du tournoi organisé et ainsi devenir le souverain de Camelot. Le roi Artifur envoie donc ses 4 chevaliers récupérer des informations sur le mystérieux dragon que compte envoyer Sir Georges. Quant à Flammèche, une mission quelque peu fastidieuse lui est confiée, il doit remettre la cuisine en ordre, c'est à dire faire la vaisselle...

Première mission

Vous reprenez le contrôle de Flammèche dans la cuisine du château, approchez-vous des bouilloires et ramassez les cuillères en bois accrochées légèrement en hauteur, sur la gauche. Puis prenez le chandelier dans votre inventaire et placez-le sur les bouilloires.
Après une petite discussion avec la princesse retournez à votre tâche et placez votre chauffe-queue sur le chandelier, puis dirigez-vous près de l'évier. Prenez le balai et positionnez-le en hauteur, sur la roue tournante. Vous venez de créer un lave-vaisselle automatique, vous pouvez désormais quitter le château. Nouvelle discussion, avec le chancelier, en admiration devant votre création, quittez ensuite cette cuisine.

Vous revoilà dans la salle principale du château, avancez sur la droite et franchissez la petite porte, vous arrivez dans un nouveau couloir. Entrez dans la salle de droite, il s'agit de la chambre de la princesse. Après une courte discussion avec cette dernière prenez le flacon bleu posé sur la cheminée, et discutez de nouveau avec la princesse. Demandez-lui si elle a d'autres conseils pour devenir chevalier, puis elle vous envoie un baiser, que vous ne parvenez par à attraper au vol. Prenez alors le bocal vide dans votre inventaire (celui où se trouvait votre papillon), et utilisez-le sur la princesse. Elle vous envoie un nouveau baiser de bonne chance que vous enfermez dans le bocal. Quittez maintenant cette chambre, traversez le couloir et rentrez dans la pièce située en face. Avancez légèrement et prenez un cure-pipe placé sur le petit fauteuil à côté de la fenêtre. Approchez-vous ensuite du lit du roi et prenez le magasine posé.
Ressortez de cette pièce et retournez dans la salle principale du château. Passez cette fois-ci par la porte juste à

gauche (là où se situe le tapis rouge), avancez le long du couloir et parlez à la dame qui tricote sur votre droite. Dites-lui que vous avez besoin d'aide, elle vous remet alors une carte enchantée pour pouvoir retrouver les chevaliers du roi Artifur. Continuez votre marche et sortez du château.

A la recherche des chevaliers

Vous voici sur la carte du monde de Camelot, et les positions des 4 chevaliers apparaissent. Rendez-vous tout d'abord en bas à droite de la carte, à l'asile. Avant de rentrer dedans utilisez le flacon bleu sur la dame à droite, il s'agit d'une lotion capilaire, et une fois ses cheveux coupés, vous pouvez les ramasser. Parlez-lui ensuite et vous échangez votre lotion contre ses ciseaux. Ramassez ensuite un haricot magique juste derrière vous (de forme arrondie, près du chemin) et quittez cet endroit. Dirigez-vous cette fois vers la position du chevalier juste à côté du château. Petite méprise, le chevalier ne reconnait pas le roi Artifur et le prend pour Sir Georges. Prenez le haricot magique dans votre inventaire et placez-le sur le sol, là où sont placés les plants de tomates. Ce dernier pousse très vite et mène le chevalier près du roi. Après une courte discussion le chevalier vous remet un morceau de charbon péruvien pour vous remercier de l'avoir aidé mais n'accepte malheureusement pas de vous prendre pour écuyer. Quittez cet endroit. Repérez maintenant sur la carte le "cercle" de terre situé au dessus de l'asile en bas à droite et rendez-vous y. Avancez un peu et gravissez les escaliers à gauche. Approchez-vous de la termitière en bas à droite de l'écran et placez-y votre cure-pipe. Longez ensuite le petit chemin sur la droite et vous arrivez sur le terrain d'entraînement de la catapulte. Voilà une bonne occasion de vous détendre un peu, vous allez jouer à un petit jeu, le but étant de catapulter des chats sur les positions ennemies. Pour atteindre les 4 premiers ennemis une simple pression sur le bouton suffit. Pour les autres laissez le bouton appuyé 1 voire 2 secondes; enfin, pour Sir Georges, maintenez le bouton un peu plus de 2 secondes pour arriver à sa hauteur. Le jeu terminé, prenez le chat avec vous, faites demi-tour et retournez près de l'asile. Rentrez dedans, et vous rencontrez un nouveau chevalier, en mauvaise posture. Pour le libérer tendez votre cure-pipe à la personne jouant du pippeau, le pipeau est détruit et c'est la panique la plus totale. Profitez-en pour délivrer le chevalier, qui, pour vous remercier, vous remet un ruban. Approchez-vous ensuite de l'homme nu en bas de l'écran et utilisez sur ce dernier le bocal contenant le baiser de la princesse. Ramassez alors la grenouille et quittez cet endroit. Retour sur la carte de Camelot, rendez-vous près du chevalier situé en haut de l'écran. Celui-ci aussi est en mauvaise position, il est tombé amoureux de son reflet dans l'eau. Prenez la grenouille dans votre inventaire, et placez-la sur la grenouille en face. Les 2 tombent dans l'eau, le reflet disparaît, et le chevalier, pour vous remercier, vous offre un miroir. Quittez cet endroit et une nouvelle destination, celle où se trouve le dernier chevalier apparaît à l'écran, allez-y. Prenez la fourche posée sur le tas de paille à côté du chevalier et longez le chemin sur la gauche. Vous apercevez alors le dragon noir de Sir Georges, il s'agit en fait d'une machine. Jetez le chat qui est dans votre inventaire près du chien, la poursuite s'engage et, par accident, le chat rentre dans le dragon, ce dernier s'emballe et dévalle la pente, finissant détruit, contre un arbre. De retour vers le chevalier Lancalot, épuisez tous les sujets de conversation et vous parvenez à devenir son écuyer. De plus il vous remet une boîte de savon.

Retour à la cour de Camelot

Vous reprenez le contrôle de Flammèche dans le château du roi, le dragon noir est détruit selon Lancalot, mais la princesse refuse de rester dans le château en attente d'être donnée en mariage au vainqueur du tournoi. Le roi Artifur vous demande donc d'aller la calmer, vous voici dans sa chambre, mais elle semble bien décidée à quitter le château. Vous acceptez de l'aider, approchez-vous de la fenêtre à gauche, et placez-y la longue mèche de cheveux récupérée précédemment. Une vidéo se déclenche, et vous assistez à une petite réunion entre Sir Georges, Mervin et le chancelier ! Le chancelier est donc un traitre, la princesse, tentant de se glisser hors du château est faite prisonnière, puis le chancelier vient vous voir, et subtilise votre équipement. Pas une seconde à perdre, sortez de la chambre, et retournez dans la salle principale du château. Puis allez à gauche et avancez le long du couloir menant hors du château (tapis rouge). Franchissez la porte à gauche (en face de la dame tricotant) et vous êtes dans l'antre du chancelier. Le chancelier en profite pour récupérer votre invention (celle du lave-vaisselle automatique à vapeur) et l'envoie à Sir Georges à dos de Dodo. Une fois le chancelier sorti reprenez votre sac, ainsi que les tampons placés sur le bureau. Approchez-vous ensuite des 2 cages et prenez les biscuits posés. Jetez ensuite un oeil au livre posé sur le bureau et sortez de la pièce. Retournez dans la salle principale du château, montez à l'étage, avancez un peu et rentrez dans la bibliothèque à droite. Parlez à la tenancière, et demandez-lui de vous aider à trouver un livre, livre intitulé "Comment écraser la volonté du plus faible sans remords". Hé oui c'est le livre dans le bureau du chancelier. De cette façon, la tenancière risque de le chercher un moment et vous pourrez en profiter pour récupérer quelques éléments. Ramassez le plumeau sur le bureau et allez parler au dragon en train de lire en bas de l'écran. Demandez-lui ce qu'il fait et acceptez sa démonstration. Hop il vous transforme en princesse, vous descendez voir le roi afin de le tromper, lui faisant croire que la princesse est encore présente dans le château. Malheureusement votre tentative échoue, retournez

dans la bibliothèque. Utilisez cette fois le miroir sur l'hypnotiseur, et c'est lui qui se retrouve transformé en princesse. Retournez dans le chambre de la princesse et prenez la valise et le drap posés sur le lit. Retour dans la bibliothèque, utilisez les vêtements de la valise sur le dragon transformé en princesse. Après une petite discussion, le roi est bluffé, vous pouvez quitter le château, faites-le.

A la poursuite du Dodo

Sur la carte de Camelot, retournez là où vous avez trouvé le dragon noir et ramassez l'os posé sur le sol. Quittez cet endroit et rendez-vous au nord, dans les montagnes, là où se trouve le Dodo. Malheureusement le Dodo a été pris au piège par un chasseur, le message n'a donc pas été transporté à destination. Vous allez devoir effectuer une petite ruse afin de piéger le chasseur, retournez au château du roi et plus précisément dans la bibliothèque. Approchez-vous du tableau sur le mur à gauche, et utilisez le tampon représentant un Dodo (dans votre inventaire) sur ce dernier. Le Dodo est maintenant une espèce protégée, le chasseur est arrêté, le Dodo poursuit son chemin. Ressortez maintenant du château, une nouvelle destination apparaît sur la carte de Camelot : le château de Sir Georges. Allez-y.

Une fois arrivé vous assistez à une mini-révolte contre Sir Georges. Utilisez votre morceau de charbon sur la figurine de Sir Georges pour la brûler, puis ramassez sur le sol son masque et la pelle près de la porte de l'auberge. Approchez-vous ensuite du tas de fumier sur la gauche de l'écran, et trempez dedans le masque de Sir Georges. Enfin, rentrez dans l'auberge. Ne perdez pas de temps à discuter, dites que vous acceptez le job. Ressortez alors de l'auberge pour trouver des clients, et offrez des biscuits salés au joueur de baseball en face de l'auberge. Le voilà assoifé, menez-le dans l'auberge et rentrez-y vous aussi. Allez maintenant derrière le comptoir et occupez-vous de donner à boire du jus de pruneaux aux 2 frères jusqu'à ce que vous obteniez les pruneaux. Approchez-vous ensuite de la table au milieu de l'auberge et prenez un magasine. Malheureusement son possesseur ne semble guère vouloir vous le prêter. Demandez où est le problème et il vous défie à la dance sur scène, nouveau mini-jeu. Ce jeu est très simple, appuyez simplement sur les boutons qui apparaissent en couleur sur l'écran pour triompher. Récupérez ensuite les magasines sur la table et sortez de l'auberge. Avancez maintenant en direction du château de Sir Georges.

Le château de Sir Georges

A votre arrivée vous apercevez le Dodo, délivrant les plans à Sir Georges. Devant les douves, sonnez à la cloche, un garde répond, épuisez tous les sujets de conversation, aucun moyen de rentrer dans le château apparemment. Allez dans votre inventaire, placez les pruneaux dans les magasines et enroulez ces derniers avec le ruban rouge. Sonnez de nouveau au château, et dites que vous avez un paquet pour Sir Georges. Donnez alors au garde le paquet de pruneaux, ce dernier le porte à Sir Georges. Après une petite vidéo, descendez dans les douves et ramassez l'anguille électrique à l'aide des cuillères en bois. Puis franchissez la porte au fond à droite des douves. Grimpez ensuite le long de l'escalier à gauche. Vous arrivez dans les toilettes royales et devez justifier votre identité pour pouvoir récupérer l'armure de sir Georges. Utilisez alors le masque de Sir Georges sur le gardien de l'armure pour l'enfiler et ainsi tromper sa vigilance. Vous récupérez ainsi l'armure, et un tube d'huile. Ressortez ensuite des toilettes via l'escalier et franchissez la porte à droite. Vous voilà dans la cour du château et une mauvaise surprise vous y attend : en effet un nouveau dragon noir est construit et c'est votre système à vapeur qui a été utilisé ! Descendez immédiatement les escaliers à côté de la porte à gauche. Après une petite discussion entre Mervin et Flamme, vous arrivez dans la pièce où ces derniers se trouvent. Ramassez le papier à côté de Mervin et remontez le long de l'escalier. De retour vers le dragon noir, fermez la herse via le mécanisme à gauche de cette dernière. Puis montrez le papier récupéré en bas au soldat juste à votre droite. Le lancement du dragon est effectué et ce dernier est pulvérisé contre la herse. Après la montée de Mervin, redescendez dans le sous-sol vers Flamme et un petit chien vous poursuit. Prenez alors l'os placé dans votre inventaire et jetez-le dans la prison où se trouve Flamme. Le chien, désireux de récupérer l'os part chercher les clés. Vous parvenez ainsi à délivrer Flamme et vous pouvez vous enfuir.

Retour à Camelot

De retour au château du roi Artifur, après la petite discussion entre Flamme et son père vous devez rechercher les chevaliers partis inutilement à la recherche de Flamme. Sortez donc du château, une nouvelle destination apparaît, mais n'y allez pas de suite. Retournez plutôt là où se trouvait le jeu de la catapulte, et approchez-vous du vendeur de pizzas. Utilisez le plumeau pour lui chatouiller le ventre, et récupérez ainsi sa planche à pizzas. Prenez ensuite la fourche située dans votre inventaire et placez-le au niveau de la galerie de la taupe. La taupe se retrouve alors bloquée, ramassez-la. Approchez-vous ensuite des plants de maïs sur la gauche et placez le drap sur celui du milieu afin de faire fuire les corbeaux. Le jardin peut donc pousser, ramassez un épi de maïs puis grimpez les marches à côté. Avancez

vers le panneau "Tournament" et placez la taupe le long du piquet de droite. Cette dernière le dévore, le panneau tombe au ras du sol, ainsi le nettoyeur peut faire son travail sans échasse. Essayez alors de prendre les échasses et dites au nettoyeur que vous venez de la part d'Eddie Tison, vous pouvez alors les prendre. Quittez maintenant cet endroit, retour sur la carte du royaume de Camelot.

Etapes intermédiaires

Retournez maintenant dans la forêt vers les montagnes (là où le chasseur bloquait le Dodo). Utilisez alors le flacon d'huile sur le piège en bas à gauche de l'écran pour délivrer la fourmi. Cette dernière, pour vous remercier, vous offre un sifflet pour l'appeler à la rescousse en cas de besoin.

Quittez cette sombre forêt et dirigez-vous vers le lac légèrement au sud. Vous faites ainsi connaissance de la dame du lac, mais, hélas, cette dernière est faite prisonnière par un pêcheur mal intentionné. Pour la venger, jetez l'anguille électrique dans le lac, le pêcheur tombe dessus, disparaît et la dame est libérée. Epuisez tous les sujets de conversation puis dirigez-vous à droite. Traversez le lac tout à droite en utilisant les échasses pour ne pas vous mouiller. Ramassez ensuite la rame à côté du pneu, puis quittez cet endroit.

A la recherche des chevaliers

Localisez ensuite les 4 chevaliers prisonniers sur la carte de Camelot et rendez-vous près d'eux. Les voilà dans une drôle de posture, parlez-leurs et quittez cet endroit. Une nouvelle destination apparaît alors en bas à droite de l'écran, les mines. Allez-y.

Avancez un peu dans la mine, et utilisez le magazine dans votre inventaire sur l'oiseau. Ce dernier finit par s'endormir, et les mineurs fuient, par peur d'un coup de grizou. Ramassez alors la pioche au fond de la mine, une boite en fer un peu à gauche puis le salpêtre, près de l'entrée, le long du mur (couleur blanche). Ressortez maintenant des mines et retournez voir les chevaliers. Soulevez la grille en bas de l'écran pour pénétrer dans les sous-sols et ainsi découvrir l'origine de cet étrange mécanisme. Joignez-vous à l'homme pour tourner la roue, puis grimpez le long de la grande tige centrale. Utilisez alors la pioche pour faire partir le morceau de bois de sécurité, remontez à la surface et retournez dans la ville voisine du château de Sir Georges.

Entrez dans l'auberge, parlez au baseballer, et dites-lui qu'il peut améliorer la forme de sa batte. Montrez-lui alors votre batte, c'est à dire la calle en bois récupérée dans le sous-sol de la zone où sont piégés les chevaliers. Le baseballer vous remet ainsi sa batte de baseball en échange de la vôtre. Sortez de l'auberge et de la ville puis retournez, une nouvelle fois, vers les chevaliers.

Prenez alors un des 4 morceaux de bois de votre inventaire et tendez-le aux chevaliers. Une courte vidéo se déclenche, et vous parvenez à les libérer en utilisant la force centrifuge. Vous retournez alors au château. Nouvelle vidéo puis vous partez vous reposer. Une fois réveillé, le lendemain, quittez immédiatement le château, et rendez-vous dans la grotte des dilemmes, c'est à dire vers la cascade juste à droite du château.

La grotte des dilemmes

Avancez le long du chemin, et rentrez dans la grotte. Parlez au responsable et dites-lui que vous devez absolument devenir chevalier. Vous allez donc devoir remplir 4 épreuves, commencez par l'épreuve de dextérité. Utilisez les ciseaux sur les 3 porcs-épics et faites-les tourner. Poursuivez ensuite avec l'épreuve de force : vous devez déplacer un énorme rocher. Utilisez alors votre sifflet pour appeler les fourmis et les faire travailler à votre place. Nouvelle épreuve, celle de coordination oeil-main : il s'agit là d'un jeu de hasard, vous devez reconnaître le bon chapeau. L'astuce consiste à cligner des paupières au moment où les changements font une courte pause, ce n'est pas très difficile, et au pire des cas, vous avez 1 chance sur 4 de trouver le bon. Si ce n'est pas le cas, recommencez... Dernière épreuve enfin : utilisez le savon sur le monstre de linge et jetez le salpêtre récupéré dans la mine sur le nuage. Voilà, félicitations, vous obtenez votre passeport pour le tournoi de chevaliers.

De retour sur la carte de Camelot retournez au lac, allez sur la droite près du sèche-linge, retirez l'épée posée dessus, placez le système sur le mode délicat (bouton rouge), puis mettez votre maïs dedans. Vous obtenez ainsi du maïs sec. Direction maintenant le tournoi des chavaliers, la fin est proche.

Le grand tournoi

La journée se déroule là où vous avez récupéré les échasses, rentrez dans le stade, petite discussion avec le roi Artifur et vous voici officiellement chevalier. Le tournoi débute et vous arrivez en finale contre Lancalot. La finale consiste donc en un combat de pouces, utilisez le bouton X pour attraper le pouce de votre adversaire et effectuez de rapides pressions sur L1 et R1 pour le maintenir (barre verte au maximum pour l'emporter avant celle de votre adversaire, sinon, il parvient à se libérer). Une fois ce combat gagné, le tounoi est fini, vous voici grand vainqueur...Pas tout à fait car l'horrible dragon noir fait son apparition et sème la panique dans l'arène. Vous reprenez le contrôle de Flammèche à l'entrée de l'arène, allez sur la droite dans la zone de tir à la catapulte. Combinez la boîte en fer avec le maïs séché et envoyez cela dans la gueule du dragon à l'aide de la catapulte. Le dragon explose, retournez dans l'arène. Mervin, dans sa fureur, transforme Sir Georges en dragon et vous englobe en compagnie de Mervin et du roi Artifur.

Vous reprenez donc le contrôle de Flammèche dans le ventre du dragon, actionnez le levier à droite puis Mervin s'empresse de ralentir le dragon grâce au levier à ses côtés. Utilisez alors votre cliqueur par 2 fois pour faire croire à Mervin que vous faites accélérer le dragon. Ce dernier utilise de nouveau le levier pour le faire ralentir et le dragon calle. Mervin essaie alors de le faire redémarrer, utilisez votre paire de ciseaux pour couper la corde, le dragon ne parvient à se maintenir dans les airs et s'écrase.

Mission accomplie, le mal est éradiqué et Flammèche peut épouser Flamme.

Blood Lines

© Sony / Radical Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran des mots de passe :

`CLAWEDFIST`	Jouer avec Angor
`DOMINATION`	Jouer avec Daria
`JUJOFEVRY1`	Jouer avec J.O.E.
`LEONARDO`	Galerie d'art
`SKUPASTYLE`	Mode Expert
`TONGUEBATH`	Galerie des voix
`UNMASKED`	Jouer avec Jon

PERSONNAGES CACHÉS

Angor (Bane)

Terminer le mode Arcade en difficulté Argent.

Jon

Terminer le mode Arcade en difficulté Bronze.

Blood Omen : Legacy of Kain

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour activer les codes suivants, commencez à jouer, puis mettez-vous en mode carte en appuyant sur L2. Essayez alors les codes suivants :

Reprendre du sang

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

Reprendre de la magie

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

Visionner toutes les séquences vidéo

Gauche, Droite, , , Haut, Bas, Droite, Gauche (appuyez sur SELECT et sélectionnez le carnet noir dans le menu des options. Choisissez la scène voulue).

CODES ACTION REPLAY

```
D00A7DAE 2898    Invincibilité
300A8599 0001
300E875A 0008
800E8730 0E0D
800E8732 100F
800E8734 1211
800E8736 1413
30089749 0060
8008974A 6060
8008974C 6060
8008974E 6060
30089750 0060    Donne tous les objets
```

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après une vidéo d'introduction assez brutale vous faites connaissance avec le personnage que vous allez incarner tout au long de cette aventure, un jeune-homme nommé Kain, voyageant simplement dans le pays de Nosgoth, et bien loin de se douter de ce qui va lui advenir et des conséquences directes engendrées sur son existence. Tout commence donc par une soirée ténébreuse, vous vous trouvez dans une auberge, fatigué suite à une longue journée de marche.

Malheureusement la taverne ferme, et son tenancier ne veut rien savoir. Irrité, vous devez quitter cet endroit, la porte se trouve en bas de l'auberge, faites-le.

A votre sortie plusieurs hommes surgissent et vous attaquent. Ils sont nombreux, trop nombreux, le combat est perdu d'avance mais essayez d'en éliminer le plus possible afin de vous familiariser avec les commandes du jeu. Le combat est de courte durée (n'ayez crainte, c'est le déroulement classique de l'aventure), vous vous retrouvez vite au sol et le coup de grâce vous est porté. Une vidéo se déclenche, dans laquelle on vous voit aux portes de l'enfer. Mortanius, un nécromancien, s'approche de vous et vous fait une proposition : il vous donne la possibilité de revenir dans le monde des vivants pour vous venger et punir vos assassins. Assoiffé de vengeance vous acceptez sans sourciller et vous revoilà dans le monde de Nosgoth, non plus sous forme humaine, mais sous la forme d'un vampire. Ce nouveau mode de vie forcé a quelques contraintes que nous allons définir immédiatement : Comme tous les vampires vous craignez la lumière du Soleil (elle vous cause des dommages), et l'acidité de la pluie. Mais quel sera votre plaisir lorsque le sang de vos assassins coulera dans votre gorge ? Car comme vous vous en doutez, le sang est maintenant votre repas favori et vous n'hésiterez pas à absorber celui de vos adversaires (ou d'innocents croisant votre route, après tout il faut bien survivre). Après cette petite cinématique vous reprenez le contrôle de Kain dans son mausolée.

La vengeance

C'est donc ici que débute réellement votre aventure, avancez un peu sur la gauche de la salle et actionnez l'interrupteur en haut (repérez-le grâce à la lumière bleue qui s'en dégage). La porte à votre gauche s'ouvre, franchissez-la. Une fois dans la nouvelle pièce prenez l'objet au centre et vous apprenez un premier sort : Sanctuaire. Vous n'utiliserez sans doute que rarement ce sort mais il se peut qu'il vous sauve la vie : en effet il vous permet de vous téléporter directement dans ce mausolée afin de reprendre des forces. Avancez ensuite en haut de la salle et passez par l'ouverture. Vous rencontrez alors votre premier adversaire : un fossoyeur. Assénez-lui quelques coups d'épée jusqu'à ce qu'il soit proche de la mort (cet état est facilement repérable, l'adversaire reste sur place et n'attaque plus, de plus son corps se ramollit et il a du mal à tenir debout) mais ne l'achevez pas. Appuyez plutôt sur le bouton rond pour boire son sang, c'est tellement meilleur. Marchez ensuite sur la lumière mauve sur la droite et la porte s'ouvre. Franchissez-la, avancez sur la droite et poussez le rocher. Ramassez alors un premier type d'objets : le coeur des ténébres. Cet objet magique vous permet de revenir à la vie si vous mourez mais attention si vous ne le possèdez qu'en un seul exemplaire vous ne pourrez revenir qu'une fois à la vie, puisque vous l'utilisez pour être réssucité. Retournez ensuite légèrement sur la gauche et avancez vers le haut. Poussez le nouveau rocher, avancez et franchissez la porte. Avancez encore un peu, marchez sur l'interrupteur à gauche (repérable par la lumière verte émise) et les portes de chaque côté de la salle s'ouvrent. Entrez alors dans la petite salle à gauche, absorbez le sang de la femme accrochée au mur et ramassez l'objet : cet objet a un effet permanent non négligeable puisqu'il augmente votre endurance ! Retournez dans la salle avec l'interrupteur puis allez dans la pièce à droite. Absorbez le sang de la nouvelle femme et ramassez encore un objet, lui aussi à effet permanent mais qui augmente votre mana. Puis retournez dans la salle à gauche, actionnez l'interrupteur en haut à droite de la porte fermée pour l'ouvrir. Avancez dans la salle suivante, éliminez le squelette mais prenez garde à ne pas boire son sang car il est empoisonné (facilement reconnaissable car de couleur verte). Prenez ensuite la petite boule magique au milieu de la salle et allez dans la pièce à droite. Vous atteignez ainsi une salle typique, omniprésente dans le jeu puisqu'il s'agit de la salle de sauvegarde, salle qui, comme son nom l'indique, vous permet de sauvegarder la partie. Sauvegardez si désiré, puis retournez dans la salle à gauche et avancez en suivant le passage en haut. Gravissez les escaliers puis tournez à gauche pour gagner la sortie de ce mausolée.

Une fois sorti du mausolée avancez vers le bas et franchissez la grille, vous arrivez dans le cimetière. Suivez le chemin (tuez le fossoyeur au passage) et rentrez dans un nouveau temple, un autre mausolée.

Avancez le long du couloir (tournez à droite dès le début si vous voulez sauvegarder votre partie), franchissez la porte, avancez encore puis tuez les deux squelettes. Avancez encore, exterminez le fossoyeur, absorbez le sang de la victime accrochée au mur, puis éliminez encore deux squelettes et un fossoyeur avant de prendre les deux objets permettant d'augmenter votre niveau de vie et de magie. Continuez ensuite votre progression vers le haut, tuez les fossoyeurs, prenez la boule de magie et avancez encore. Absorbez le sang de la victime et franchissez la porte, avancez un peu dans le couloir et actionnez l'interrupteur devant la barrière de pics pour libérer un passage. Tuez un nouveau squelette, avancez encore et actionnez un nouvel interrupteur pour dégager le passage. Continuez votre route le long du couloir, éliminez le squelette et vous arrivez devant trois interrupteurs. Actionnez celui tout à gauche puis celui du milieu pour libérer le passage. Avancez, tuez le fossoyeur et approchez-vous de la porte fermée pour l'ouvrir automatiquement (interrupteur caché devant). Puis prenez un second type d'objets : l'écorcheur à vif, objet puissant envoyant des lames pour découper vos adversaires. Avancez ensuite dans le couloir (vous actionnez automatiquement un interrupteur), tuez

les deux squelettes, absorbez le sang des deux innocents pour vous régénérer (ou par plaisir) et franchissez la porte. Avancez un peu, tournez à droite et ouvrez le sarcophage pour trouver un coeur de ténébres. Puis continuez votre progression le long du couloir, éliminez le squelette, ouvrez le sarcophage en haut pour obtenir un écorcheur à vif et poussez un rocher à gauche pour libérer le passage. Avancez encore, exterminez les deux squelettes bloquant votre route et, arrivé devant deux gros rochers tournez à droite.
Ouvrez alors les deux coffres pour trouver un coeur des ténébres et une réserve de magie supplémentaire. Allez ensuite sur la gauche, passez devant les deux rochers et continuez votre chemin, franchissez la porte. Avancez le long du nouveau couloir, allez dans la salle à droite si vous désirez sauvegarder et sortez de cet endroit en empruntant le passage en bas.

De retour dehors, avancez vers le bas, franchissez le portail, et suivez le chemin vers la gauche. Franchissez une nouveau portail et continuez votre progression le long du chemin. Vous retrouvez ainsi vos assassins, faites-leur payer ce qu'ils vous ont fait et nourrissez-vous de leur sang. Vos assassins éliminés, une voix se fait entendre, ces hommes n'étaient que les instruments de votre mort, à vous d'en chercher leur maître. Continuez votre route et vous arrivez dans le village de Ziegsturhl, village dans lequel eut lieu votre assassinat. Fouillez rapidement le village et éliminez-en tous les habitants pour vous venger. Quittez ensuite ce village par le sud et avancez le long du chemin tout en éliminant les soldats. Traversez le pont, avancez le long du nouveau chemin tout en massacrant toute forme de vie et, une fois arrivé au bout, utilisez le téléporteur.

Vous arrivez ainsi grâce au téléporteur auprès des piliers de Nosgoth, approchez-vous en et une vidéo se déclenche, vidéo dans laquelle vous apprenez que vous devez rétablir l'équilibre de Nosgoth pour trouver la délivrance, seul remède à votre mort. Allez ensuite à gauche des piliers et utilisez le nouveau téléporteur.

La quête de Nubraptor

Avancez le long du chemin et vous arrivez devant une sorte de balise, prenez la forme chauve-souris devant cette balise, vous pouvez désormais vous transformer en chauve-souris afin de parcourir de longues distances sans vous fatiguer. Les balises comme celles qui se trouvent face à vous interviennent alors pour vous repérer lorsque vous êtes transformés en chauves-souris, en effet vous ne pouvez vous déplacer que de balise à balise (pensez à les activer en marchant sur la case marron située devant afin de pouvoir les utiliser). Continuez votre route, vous arrivez devant un temple, rentrez dedans.

Deux issues sont accessibles dès votre entrée, celle de gauche vous permet de rejoindre un point de sauvegarde et celle de droite d'explorer le temple. Partez explorer ce temple après avoir sauvegardé. Traversez la salle sur la droite puis, arrivé dans le couloir, marchez sur la lumière mauve afin de révéler une ouverture renfermant un parchemin vous permettant d'augmenter votre réserve de vie. Tuez ensuite le squelette et avancez le long du couloir. Arrivé à une intersection tuez le squelette et allez tout droit. Vous atteignez rapidement une nouvelle intersection, éliminez les deux squelettes et prenez le parchemin à gauche pour augmenter encore vos réserves de vie. Arrivé à une troisième et dernière intersection tuez un autre squelette, absorbez le sang des victimes accrochées aux deux murs latéraux et franchissez la porte en face (attention à la boule piquante). Avancez encore, ramassez le sortilège sur le sol et vous apprenez le sort lumière, sort vous permettant d'illuminer diverses salles. Utilisez donc ce sort pour éclairer la salle dans laquelle vous vous trouvez et ainsi repérer les pièges et prenez les deux boules de magie. Traversez ensuite la salle tout en évitant les pièges (des victimes sont accrochées aux murs, prenez leur sang pour vous régénérer si nécessaire), et une fois arrivé à la dernière intersection (devant la porte fermée), allez sur la droite pour trouver un interrupteur. Actionnez-le, la porte s'ouvre, retournez sur la gauche et franchissez la porte. Avancez ensuite le long du nouveau couloir, tuez le squelette, avancez encore et éliminez deux autres squelettes. Actionnez alors l'interrupteur sur la droite, et franchissez la porte en bas de l'écran. Avancez encore, tuez le squelette, prenez l'écorcheur à vif, et avancez. Actionnez l'interrupteur en haut du couloir pour ouvrir la porte sur la gauche, tuez les deux squlettes et passez par la porte maintenant ouverte. Tuez un autre squelette, avancez encore, exterminez deux squelettes et actionnez l'interrupteur en haut de l'écran puis franchissez la porte en bas. Avancez dans la nouvelle salle, tuez les quatre squelettes et prenez la réserve de magie sur la droite puis continuez votre progression dans le couloir. Arrivé devant un sarcophage passez devant le petit pilier situé en dessous pour ouvrir les portes des deux salles sur le côté. Allez dans celle de droite, prenez le coeur des ténébres tout en évitant les obstacles, puis dans celle de gauche et ramassez l'écorcheur à vif. Retournez ensuite au niveau du sarcophage et franchissez la porte en bas. Avancez le long du nouveau couloir, éliminez les squelettes et prenez les deux boules de magie ainsi que l'écorcheur à vif puis avancez encore. Franchissez alors la porte en bas du couloir. Vous revoilà l 'entrée du temple, vous n'avez plus rien à faire ici, sauvegardez et sortez.

Continuez votre route sur la gauche, avancez le long du chemin tout en éliminant vos adversaires et vous arrivez devant une grotte. Il n'y a pas d'autre issue, entrez dedans. Avancez jusqu'au symbole du loup-garou, tournez à droite si vous désirez sauvegarder, sinon continuez tout droit. Avancez un peu, gravissez l'escalier et avancez encore. Vous obtenez ainsi une nouvelle transformation : la transformation loup-garou. Vous allez dès à présent pouvoir la tester, transformez-vous. Sautez par-dessus la barrière de pics sur votre gauche, puis au-dessus de celle en bas. Tuez votre adversaire, avancez sur la gauche et tournez en haut une fois arrivé à l'angle de la salle. Sauter par-dessus de nouveaux pics, et actionnez l'interrupteur en marchant dessus (lumière rouge). Faites ensuite demi-tour à gauche de l'endroit où vous avez obtenu le sort, sautez au-dessus de la barrière de pics en haut. Eliminez votre adversaire, sautez par-dessus les pics sur la droite, avancez et prenez la boule de magie dans l'angle de la salle. Avancez ensuite vers le bas, sautez par-dessus les nouveaux pics, franchissez la porte. Avancez, tuez les deux ennemis et passez par la nouvelle porte en bas, vous revoilà dehors.

Allez légérement sur la droite, sautez sur le morceau de terre en hauteur et avancez sur la droite.
Prenez l'écorcheur à vif et le coeur des ténébres puis sautez au niveau supérieur. Avancez et sautez par-dessus la grande flaque d'eau, puis grimpez sur le morceau de terre encore plus haut et allez sur la droite. Ramassez l'écorcheur à vif et les deux coeurs des ténébres, retournez sur la gauche, prenez les fioles de vie si nécessaire et rentrez dans la nouvelle grotte.

Avancez, sautez par-dessus les deux barrières de pics et avancez jusqu'à la porte fermée, issue qui plus est tenue par un hallebardier. Reprenez votre forme humaine (ou plutôt vampire) et tuez-le. Allez ensuite sur la gauche, avancez le long du couloir, prenez la boule de magie, tuez l'ennemi et actionnez l'interrupteur bleu en marchant dessus. Retournez ensuite au niveau de la porte fermée, allez cette fois-ci sur la droite, avancez (prenez la boule de magie) et tuez votre adversaire pour atteindre l'interrupteur. Actionnez-le comme le précédent et la porte en haut s'ouvre. Retournez-y et franchissez-la. Vous arrivez dans une petite salle avec un téléporteur, utilisez-le pour retourner à l'entrée de la grotte dans laquelle vous avez appris la transformation loup-garou. Sauvegardez et sortez de la grotte (issue en bas).

Une fois dehors transformez-vous en loup-garou et grimpez le long de la montagne à droite de l'entrée de la grotte. Une fois arrivé en haut, reprenez votre apparence "normale", tuez le loup et avancez le long du chemin jusqu'à un panneau indiquant la direction de la ville de Nachtolm. Allez alors sur la gauche, grimpez en hauteur (en loup-garou), avancez et tuez le loup. Avancez encore sur la gauche, allez vers le bas dès que possible et vous trouvez une grotte sur la droite. Entrez dedans, avancez le long du couloir et vous arrivez dans une grande salle. Traversez-la et vous arrivez devant la forge des esprits. Une séquence se déclenche et vous pouvez récupérer des écorcheurs à vif en échange de votre sang, faites-le si vous le désirez, vous obtiendrez chaque fois dix écorcheurs à vif. Ressortez ensuite de cette grotte, allez sur la gauche et activez la balise afin de pouvoir vous rendre à cet endroit sous la forme d'une chauve-souris. Retournez ensuite au niveau du panneau directionnel et prenez le chemin de Nachtolm (c'est à dire en haut à droite). Avancez le long du chemin tout en tuant les ennemis qui croiseront votre route et vous arrivez devant un grand temple. Rentrez dedans.

Sauvegardez dans la première salle et engagez dans le temple en franchissant la porte en haut à droite. Avancez et tuez les deux ennemis en face de vous, prenez la boule de magie et éloignez-vous vite du mur afin d'éviter les projectiles approchant. Allez ensuite sur la droite, franchissez la porte, avancez, gravissez l'escalier, prenez la boule de magie et un nouveau sort : éclair d'énergie, qui comme son nom l'indique vous permet d'envoyer des éclairs d'énergie. Avancez encore et tuez les deux nouveaux monstres en utilisant ce sort (vous ne pouvez vous appprocher suffisamment d'eux pour utiliser votre épée) puis franchissez la porte. Avancez dans la nouvelle salle, tuez les trois monstres de la même façon que précédemment et prenez la réserve de magie au centre de la pièce. Puis approchez-vous des pics en haut de la salle et utilisez le sort éclair d'énergie pour actionner l'interrupteur sur le mur et ainsi déverrouiller la porte en bas à gauche de la salle. Franchissez ensuite cette porte, avancez sur la gauche et tuez les deux monstres. Puis arrivé au bout du couloir regardez en haut vers les pics et utilisez un éclair pour actionner l'interrupteur sur le mur. Prenez ensuite la boule de magie, absorbez le sang du mortel, et retournez à l'entrée de ce couloir. Répétez le même procédé pour actionner l'interrupteur et une porte se débloque. Prenez la boule de magie et le sang de la victime puis allez au milieu du couloir, regardez en bas et franchissez la porte. Avancez, tuez le soldat, descendez le long de l'escalier et allez sur la gauche. Gravissez le petit escalier, tuez les deux monstres et prenez le parchemin pour augmenter vos réserves de vie. Redescendez en bas, allez légèrement à gauche et prenez la boule de magie. Puis retournez au niveau de l'escalier descendu pour entrer dans la salle, allez en bas, prenez la boule de magie, avancez sur la droite et gravissez l'escalier. Tuez un premier adversaire, avancez et tuez-en un second puis actionnez l'interrupteur et faites demi-tour en bas de l'escalier. Franchissez alors la porte en face, vous revoilà dans la salle principale, sauvegardez et sortez de ce temple.

Continuez maintenant votre route le long du chemin sur la droite tout en exterminant les ennemis. Une fois à l'écran suivant avancez encore suivant le chemin sur la gauche mais, là où le chemin tourne en haut, continuez à gauche et sautez sur la plate-forme après vous êtes transformé en loup-garou.
Avancez un peu et entrez dans la grotte, buvez le sang dans la fontaine pour augmenter votre force puis ressortez de cette caverne. Retournez sur le petit chemin et suivez-le pour atteindre la ville de Nachtolm. Poussez les rochers afin de dégager le pont-levis et rentrez en ville.

Fouillez les maisons de cette ville pour trouve quelques intéressants mais non indispensables (écorcheurs à vif, fioles de sang) puis quittez-la par le nord en suivant le chemin. Vous arrivez vite devant une grotte, entrez dedans et buvez le sang de la fontaine pour être immunisé contre l'acidité de la pluie. Ressortez de la grotte et continuez votrre route en suivant le chemin. Vous arrivez à une intersection, allez sur la droite, avancez et tuez les soldats puis, arrivé à une autre intersection, tournez à droite. Suivez le chemin et vous atteignez une balise pour vous repérer et gagner cet endroit en chauve-souris. Faites maintenant demi-tour au niveau de l'intersection, avancez un peu vers le haut et rentrez dans la grotte.

Avancez, buvez le sang des victimes et prenez la boule de magie et les trois écorcheurs à vif puis ressortez la grotte (l'accès à la suite de la caverne vous est impossible sans une autre arme : la massue). Continuez votre progression le long du chemin, poussez le rocher et, arrivez à deux panneaux, allez en haut à droite après avoir exterminé les soldats. Avancez un peu et vous arrivez dans un camp de gitans. Tuez les quelques gardiens, et rentrez dans la tente dont la toile est de couleur rouge, tente à l'intérieur de laquelle vous apprenez une nouvelle transformation : le déguisement. Cela vous permet tout simplement de vous déplacer en ville sans vous faire remarquer.

Déguisez-vous donc, ressortez de la tente et rentrez dans la ville de Vasserbünde située au nord de ce camp. Votre déguisement vous permet de visiter la ville sans le moindre problème, faites-le afin de récupérer quelques objets divers mais sans importance. Allez ensuite sur la gauche de la ville en suivant le chemin, franchissez un autre pont pour en sortir et suivez le chemin menant à la retraite de Nubraptor (restez déguisé afin d'éviter de nombreux combats inutiles contre des soldats tout de même assez forts). Vous arrivez finalement face à un portail infranchissable, rentrez dans la maison située sur sa droite.

Avancez dans la maison et franchissez la porte au fond à gauche. Actionnez l'interrupteur au fond de la nouvelle pièce, puis ressortez de la maison. Le portail est désormais ouvert, franchissez-le et suivez le chemin sur la gauche. Vous finissez par atteindre deux cavernes, entrez dans celle de droite (derrière la chute d'eau). Avancez le long du couloir tout en déplaçant les rochers afin de rendre votre progression possible et en éliminant les deux ennemis. Passez par l'ouverture au bout du couloir et vous trouvez un nouveau type d'objet qui vous permet de ralentir le temps. Faites maintenant demi-tour vers le chute d'eau, et rentrez dans la caverne de gauche. Sauvegardez.

Passez ensuite par l'ouverture en haut de la salle, transformez-vous en loup-garou et sautez par-dessus la petite rivière, rivière dans laquelle coule un liquide nauséabond qu'il ne vaut mieux pas que vous approchiez de trop près, pour atteindre la plate-forme en haut. Actionnez ensuite l'interrupteur rouge sur le mur, et allez sur la droite en sautant de plate-forme en plate-forme (évitez au passage les boules de feu). Une fois sur la droite reprenez votre apparence de vampire, allez tout d'abord en haut, tuez les deux monstres et prenez les deux écorcheurs à vif puis allez en bas. Avancez tout en tuant les quelques ennemis et absorbez le sang des humains si nécessaire pour vous régénérer. Puis continuez votre chemin tout en évitant les pièges dans les murs jusqu'à ce que le couloir tourne à droite. Transformez-vous alors de nouveau en loup-garou et progressez de plate-forme en plate-forme tout en évitant pièges et boules de feu. Arrivé au bout du couloir reprenez votre apparence traditionnelle et franchissez la porte. Avancez le long du nouveau couloir en longeant les murs, tuez les ennemis sur votre route et évitez les diverses flèches et pièges mécaniques pour atteindre le bout de ce nouveau couloir. Franchissez ensuite la porte, avancez et prenez la boule de magie puis tournez à gauche. Avancez un peu puis, arrivé à une intersection, prenez en haut. Transformez-vous en loup-garou pour éviter l'obstacle, reprenez votre apparence commune, avancez sur la droite et prenez la boule de magie et l'écorcheur à vif. Utilisez ensuite un éclair d'énergie sur l'interrupteur mural pour l'actionner, faites demi-tour au niveau de l'intersection (pensez à vous transformer pour franchir l'obstacle) et avancez le long du pont apparu sur la gauche, puis le long du seul chemin accessible tout en prenant garde aux nombreux pièges présents, et franchissez la porte. Avancez encore, gravissez l'escalier puis tournez à droite dès que possible. Avancez alors le long du nouveau chemin tout en exterminant les mages et en évitant les pièges et vous arrivez dans une petite salle avec trois interrupteurs muraux sous forme de chaînes à tirer. Tirez alors celle de gauche et celle de droite pour ouvrir une porte. Faites ensuite demi-tour au niveau des escaliers (là où vous avez tourné à droite) et avancez vers le haut pour atteindre une nouvelle porte. Avancez, prenez la fiole de sang et avancez encore. Prenez l'écorcheur à vif sur la droite, continuez votre

progression et prenez la boule de magie puis avancez encore. Arrivé au bout du couloir actionnez l'interrupteur mural en haut à gauche (repérable par la lumière rouge émise) et franchissez la porte ainsi ouverte à sa droite. Avancez, passez entre les deux fauteuils verts et continuez votre progression le long du couloir. Arrivé devant un bloc de pics utilisez un éclair d'énergie pour actionner l'interrupteur mural afin de le faire disparaître, et entrez dans la salle à gauche. Prenez le sang de la prisonnière à l'issue de la petite voix-off et retournez dans le couloir puis avancez sur la droite. Avancez tout en évitant les quelques flèches puis, arrivé dans une salle plus grande, deux squelettes accompagnés d'un monstre de couleur verte et mauve surgissent. Concentrez vos coups sur le monstre vert et mauve afin de la tuer car il est en quelque sorte le chef du groupe et si vous le tuez aucun nouveau squelette n'apparaîtra. Actionnez ensuite l'interrupteur au fond de la salle puis faites demi-tour dans le couloir précédent. Une porte est apparue, franchissez-la, avancez dans la nouvelle pièce, prenez le sang des deux victimes sur la gauche et actionnez l'interrupteur en haut de la salle. La porte de droite s'ouvre alors, avancez au travers de cette porte et vous vous retrouvez nez à nez avec une bande de monstres similaires à celle rencontrée précédemment. Utilisez la même technique pour en venir à bout, et franchissez la porte en haut de la salle. Avancez un peu sur la droite, gravissez l'escalier et actionnez l'interrupteur mural donc l'accès est bloqué par des pics à l'aide d'un éclair d'énergie. Avancez ensuite sur la droite, tuez les deux groupes de monstres comme précédemment puis franchissez la porte en haut de la salle. Vous arrivez ainsi dans une pièce beaucoup plus grande, tournez à droite et avancez le long du petit couloir. Actionnez l'interrupteur mural pour ouvrir une porte voisine, passez par-là. Vous arrivez dans une pièce avec trois tableaux, actionnez l'interrupteur présent dans celui du milieu et avancez sur la droite puis utilisez le téléporteur. Vous arrivez dans une grande zone sombre, avec une faible zone de lumière. Avancez dans cette zone pour découvrir un chemin de Lumière tout en avançant afin d'atteindre un téléporteur (attention à ne pas marcher dans le noir sinon vous recommencerez au début du chemin), utilisez-le. Vous revoilà dans la grande salle principale, allez cette fois-ci en bas à gauche, actionnez l'interrupteur et franchissez la porte à gauche. Avancez le long du petit chemin et, arrivé à des petits pics sur les dalles, transformez-vous en loup-garou et sautez par-dessus les pics en bas, puis à gauche et enfin en haut. Marchez dessus les deux petits interrupteurs sur le sol, les pics présents sur les dalles à votre droite se mettent en mouvement. Avancez ainsi sur la droite en passant quand les pics sont rentrés, puis allez en haut, à droite (en sautant par-dessus les gros pics), puis suivez le nouveau chemin de mini-pics quand ils sont rentrés. Une fois au bout prenez la fiole de sang, sautez en direction du téléporteur et utilisez-le. De retour dans la grande salle allez en haut à gauche, prenez la réserve de magie, suivez le petit couloir, activez l'interrupteur et franchissez la porte. Avancez en haut le long du couloir, tournez à gauche dès que possible pour entrer dans une salle. Prenez l'objet magique, tuez les adversaires qui apparaîssent et poussez la statue pour débloquer la porte en haut. Allez donc dans la salle au-dessus, prenez le nouvel objet magique, tuez les nouveaux squelettes et poussez la statue pour ouvrir la porte à droite. Passez par cette porte et vous revoilà dans le couloir. Allez en bas puis tournez à droite, vous arrivez dans une autre salle, tuez les monstres puis allez en haut. Tuez les nouveaux ennemis, poussez la statue, prenez la sang des nombreuses victimes accrochées aux murs de la petite pièce sur la droite, et retournez dans le couloir (en passant par la porte ouverte lorsque vous avez poussé la statue). Avancez en haut du couloir, franchissez la porte et utilisez le téléporteur. Retour dans la grande salle, allez pour finir en haut à droite, prenez le aprchemin pour augmenter votre réserve de vie et suivez le couloir partant à droite, actionnez l'interrupteur puis franchissez la porte.

Avancez un peu, gravissez l'escalier et placez-vous sur la figure dessinée sur le sol. C'est alors que s'éteint la lumière, tuez les squelettes qui apparaîssent puis allez en haut, franchissez la porte et utilisez le téléporteur. Vous revoilà dans la grande salle, avancez vers le haut et franchissez la porte symbolisée par le crâne de la tête de mort. Avancez dans la pièce sur la gauche, tuez les mages et franchissez la porte en bas. Tuez un autre mage et actionnez les trois leviers puis revenez dans la salle au-dessus, allez sur la gauche, tuez les deux nouveaux mages et prenez les cinq écorcheurs à vif. Retournez ensuite sur la droite, gravissez l'escalier, et franchissez la porte. Tournez ensuite à gauche et franchissez la porte en bas de la pièce. Avancez le long du petit couloir et vous trouvez un autre parchemin pour augmenter votre niveau de vie. Retournez ensuite au niveau de la porte, allez tout à droite et suivez le petit couloir qui descend. Prenez ensuite la réserve de magie, retournez en haut et allez un peu sur la gauche. Franchissez la porte en bas, avancez le long du couloir et prenez un nouvel objet magique. Faites ensuite demi-tour en haut et franchissez l'une des deux portes (gauche ou droite). Avancez ensuite et gravissez l'escalier en haut au centre de la pièce puis utilisez le téléporteur. Prenez la boule de magie, les deux coeurs des ténébres et les deux écorcheurs à vif puis utilisez le téléporteur. Sauvegardez, et franchissez la porte à droite. Une petite vidéo se déclenche alors et vous faites la connaissance de Nubraptor. Franchissez la porte en haut de l'écran à l'issue de cette vidéo pour aller affronter Nubraptor. Le combat va se dérouler en deux étapes. Nubraptor se situe au bout de salle et vous devez l'approcher pour pouvoir le frapper. Seulement ce dernier vous envoie des vagues de boules d'énergie afin de bloquer votre progression. Examinez ces boules et repérez les boules de couleur mauve. Ces dernières disparaîssent à certains moments puis réapparaîssent. Passez donc au travers des vagues d'énergie là où se situent les boules mauves, et au moment où elles disparaîssent. Vous parvenez ainsi à approcher Nubraptor, donnez-lui un coup d'épée, il disparait alors et réapparaît de l'autre côté de la salle. Répétez la manoeuvre précédente pour l'approcher de nouveau (prenez garde

de nouveaux obstacles sont apparus dans la salle) et le frapper et répétez l'opération jusqu'à ce que Nubraptor se place au milieu de la salle. Approchez-vous de lui, attendez qu'il projette les crânes l'entourant, évitez-les et donnez un coup d'épée à son expéditeur. Répétez cela deux autres fois pour en finir avec Nubraptor. Nubraptor mort, prenez avec vous sa tête, utilisez le téléporteur en haut de la pièce pour quitter cet endroit.

Vous apparaissez alors dans une grotte, entouré de pierres. Prenez la massue et utilisez-la pour détruire les pierres autour de vous. La massue est une arme très utile puisqu'elle vous permet d'étourdir vos ennemis mais aussi de détruire divers rochers, coffres. Utilisez ensuite la massue pour briser les coffres en bas de l'écran, prenez les fioles de sang et sortez de la grotte. Vous vous transformez alors automatiquement en chauve-souris et retournez aux piliers de Nosgoth pour voir Ariel.

Approchez-vous d'Ariel, et une séquence se déclenche. Vous prenez ainsi conséquence du nom de votre nouvelle proie : Malek, le protecteur du cercle des neuf.

Malek, le guerrier maudit

La petite vidéo achevée allez en bas à gauche et utilisez le téléporteur. Il vous faut maintenant retourner à Vasserbünde, ville à partir de laquelle vous avez accèdé au domaine de Nubraptor (un petit envol en chauve-souris vous en ménera à proximité).

Une fois à Vasserbünde déguisez-vous pour ne pas vous faire repérer par les soldats qui sont plutôt coriaces et allez au nord de la ville. Utilisez alors votre massue pour briser les deux rochers bloquant le passage au nord afin de continuer votre route. Avancez un peu, détruisez deux nouveaux rochers à l'aide de votre massue, et continuez votre progression. Avancez le long du chemin tout en éliminant les quelques soldats puis, arrivé vers une grotte allez à gauche, détruisez le rocher, tuez le soldat et prenez les 4 coeurs des ténébres et les 5 écorcheurs à vif. Retournez ensuite près de la grotte et rentrez dedans. Vous arrivez ainsi dans une fontaine magique, buvez-en le sang afin que votre énergie magique se restaure plus rapidement par la suite. Retournez ensuite dehors et empruntez le chemin en haut à droite de la grotte. Avancez ensuite le long de ce chemin tout en exterminant les quelques soldats et vous arrivez vers Coorhagen, votre ville natale, maintenant frappée par la peste. Rentrez dans la maison isolée que vous rencontrez, prenez les deux écorcheurs à vif et la boule de magie puis ressortez de la maison. Continuez votre progression en direction de la ville, et vous arrivez rapidement à Coorhagen.

Avancez le long du seul chemin accessible, éliminez les quelques monstres (concentrez vos coups sur le chef, tout vert) et rentrez dans la grande maison, à droite de laquelle se trouve un tas de cadavres. Sauvegardez, franchissez la porte sur la gauche. Tuez les deux monstres qui vous attaquent et avancez le long du couloir tout en évitant les flèches. Passez dans la zone suivante, tuez trois nouveaux monstres et avancez vers le haut. Tournez sur la droite, tuez deux autres ennemis, et prenez la boule de magie. Avancez encore sur la droite, éliminez votre adversaire et prenez le coeur des ténébres. Avancez ensuite dans le couloir et tuez les monstres puis franchissez la porte au bout. Avancez encore, évitez les boules de feu dans la première salle et descendez dans celle située en dessous. Tuez les monstres, prenez le parchemin pour augmenter votre réserve de vie au centre de la pièce (en évitant les boules de feu, cela va de soi) et actionnez l'interrupteur en haut à gauche de la salle (repérable par la lumière verte). Franchissez ensuite la porte en bas de la salle. Vous revoilà dans la salle de départ avec le point de sauvegarde, sauvegardez donc et franchissez maintenant la porte à droite (désormais accessible). Avancez le long du nouveau couloir tout en évitant les boules de feu, prenez l'écorcheur à vif au passage et les boules de magie, tuez les deux squelettes et prenez un nouvel objet magique au bout du couloir, sortilège vous permettant de faire imploser le corps de vos ennemis. Puis franchissez la porte, progressez le long de la plate-forme en hauteur tout en évitant les flèches et en éliminant les statues à l'aide d'éclairs. Prenez la réserve de magie supplémentaire au passage, puis arrivé au bout de la plate-forme prenez une autre réserve de magie supplémentaire et le nouveau sort : repousser. Ce sort vous permet de créer un bouclier magique (temps limité) pour vous protéger des attaques ennemies. Avancez maintenant vers le bas et franchissez la porte. Franchissez la nouvelle salle assez garnie en détruisant les nombreuses statues et en évitant les boules de feu. Faites de même dans la zone suivante, puis actionnez l'interrupteur en haut à gauche de la salle (repérable par une lumière jaune) et franchissez la porte en bas de la salle. Vous revoilà dans une maison du village, sortez-en. De retour dehors suivez le chemin, éliminez les quelques ennemis au passage et rentrez dans la première maison que vous apercevez. Détruisez les 4 tonneaux avec votre épée, prenez les bonus et retournez dehors. Avancez encore sur la droite, rentrez dans la maison suivante, prenez l'écorcheur à vif et ressortez. Continuez votre route le long du chemin sur la droite, puis rentrez dans la nouvelle maison tout à droite (à droite du tas de cadavres). Vous entrez ainsi dans une église, tuez les deux prêtres, avancez et franchissez la porte en haut de l'écran. Vous revoilà dans un souterrain. Allez

tout d'abord à gauche, sauvegardez, faites demi-tour et franchissez la porte en haut. Touernez ensuite sur la gauche, tuez les deux squelettes et actionnez l'interrupteur en haut de la salle. Retournez dans la salle précédente (avec le dessin sur le sol) et franchissez la porte en haut de l'écran. Puis avancez le long du couloir en tuant les squelettes et les ennemis invisibles (repérables par leur ombre foncée) puis franchissez la porte en haut.
Avancez le long du nouveau couloir, tuez les ennemis et actionnez l'interrupteur. Puis retournez légérement en bas et franchissez la porte dans l'angle, à droite, maintenant ouverte. Exterminez les squelettes et marchez sur la glace pour atteindre la porte à droite. Repérez les ennemis dans la salle suivante et concentrez vos attaque sur le chef (apparence plus humaine que les autres) pour le détruire puis éliminez les autres ennemis (des ennemis apparaîtront toujours si vous démarchez en sens inverse) et franchissez la porte en haut. Avancez maintenant le long du nouveau couloir tout en éliminant les squelettes, tournez en bas dès que possible et franchissez la porte. Avancez un peu, évitez l'obstacle et actionnez l'interrupteur puis prenez les deux coeurs des ténébres près du mur à gauche. Retournez mainterant dans le couloir précédent (là où vous avez tourné en bas) et franchissez la porte en haut. Avancez un peu vers le haut et transformez-vous en loup-garou pour sauter par-dessus les pics (le passage au niveau de l'obstacle mobile est difficile et bien trop risqué, vous finiriez vite empallé). Continuez ensuite votre progression tout en détruisant les quelques statues avec des éclairs et franchissez la nouvelle porte. Avancez sur la droite dans la nouvelle salle et envoyez une salve d'éclairs sur l'ennemi inaccessible à cause des pics. Allez ensuite en haut à gauche de la salle et renouvellez l'opération sur l'autre monstre derrière les pics. Tuez ensuite les monstres restants dans la salle et franchissez la porte en haut. Avancez dans la nouvelle pièce, prenez la réserve de magie supplémentaire au centre de la pièce, tuez les quatre monstres qui apparaîssent alors et avancez en haut. Avancez dans le nouveau couloir et prenez l'armure d'os sur le sol. Cette armure va vous permettre d'avoir de nouveaux amis, ou plutôt moins d'ennemis; il vous suffit en effet de la porter pour que les morts-vivants ne vous attaquent plus. Avancez donc sur la droite et franchissez la porte en bas. Tuez les quelques ennemis et allez sur la gauche, avancez encore et suivez le nouveau couloir. Evitez le terrible piège en suivant le mouvement des pieux afin de ne pas finir empallé, et avancez encore le long du couloir suivant. Franchissez la porte, avancez encor et allez sur la gauche pour atteindre une grande étendue de glace. Allez encore sur la gauche puis vers le bas pour vous trouvez face à nouveau piège. Les pieux sont toutefois plus simples à éviter car vous pouvez vous déplacer plus rapidement sur la glace. Evitez donc la première puis la deuxième rangée de pieux horizontaux afin de prendre un parchemin pour augmenter votre endurance et continuez votre chemin vers le bas et franchissez la porte. Tuez le chef de la bande d'ennemis dans la salle suivante (il est habillé en mauve) et progressez sur la droite. Avancez encore tout en éliminant les squelettes et la statue, allez vers le bas, tuez les nouveaux monstres et franchissez une nouvelle porte. Traversez ensuite le couloir de glace tout en tuant les statues puis arrivé en bas prenez la fiole de sang et franchissez la porte voisine. Prenez la nouvelle réserve de magie et allez sur la gauche, vous revoilà dans une maison de Coorhagen, franchissez la porte en bas pour vous retrouver dehors. Avancez le long du chemin du terre sur la droite et entrez dans la maison en face de vous. Allez sur la droite, détruisez les trois tonneaux pour obtenir entre autre un nouveau sort (vous guérissant lorsque vous êtes empoisonnés). Descendez ensuite le long de l'escalier situé en bas à droite. Nettoyez toute la salle et actionnez le levier en haut à droite pour débloquer une porte en bas à gauche de la salle. Passez par-là, détruisez le coffre avec la massue et prenez les deux écorcheurs à vif. Puis actionnez l'interrupteur sur le mur du haut, retournez dans la salle principale et franchissez la porte en haut à droite. Détruisez les deux nouveaux coffres pour obtenir deux coeurs des ténébres et un nouveau sort. Actionnez maintenant l'interrupteur en haut de cette petite pièce, tuez les trois monstres puis retournez dans la grande salle, et franchissez la porte en haut à gauche. Eliminez votre adversaire, ouvrez les deux coffres pour obtenir des bonus puis retournez dans la salle principale et franchissez la porte en bas à droite. Ouvrez deux autres coffres, prenez le scoeurs des ténébres et les écorcheurs puis franchissez la porte à droite. Avancez le long du couloir, tuez le monstre, prenez la boule de magie puis gravissez l'escalier. Vous revoilà dans une maison, allez sur la gauche et sortez dehors. Avancez légérement sur la droite, rentrez dans la maison voisine et descendez le long de l'escalier. Tuez les deux prêtres, prenez les bonus et remontez à l'étage supérieur.
Retournez dehors, avancez le long du chemin et vous sortez de la ville. Avancez le long du petit chemin, transformez-vous en loup-garou pour monter de plate-forme en plate-forme le long de la montagne puis activez la balise pour repérer ce lieux lorsque vous êtes transformés en chauve-souirs. Reprenez votre apparence humaine et transformez-vous en chauve-souris. Choisissez alors sur la carte de vous rendre au bastion de Malek.

Vous voilà dans la cour du bastion, franchissez la porte métallique en haut de l'écran pour rentrer dans le bastion. Avancez un peu dans la première salle et marchez sur la grille métallique de droite située sur le sol (au-dessus du téléporteur de droite). Une porte s'ouvre alors à droite, franchissez-la. Descendez le petit escalier, allez sur la droite et marchez sur l'interrupteur situé sur le sol. Avancez ensuite le long du couloir tout en évitant les divers pièges puis prenez le coeur des ténébres et gravissez l'escalier. Avancez dans la nouvelle salle, tuez les deux gardes et gravissez le nouvel escalier. Tuez un nouveau soldat, avancez et montez le long de l'escalier suivant. Tuez les trois nouveaux ennemis et avancez le long du couloir suivant. Avancez dans la nouvelle salle et ne prenez pas garde aux monstres (si

vous les tuez de nouveaux apparaîtront). Allez plutôt en haut de la salle et laissez actionné les interrupteurs de chaque extrémité parmi les 4. La porte de gauche s'ouvre alors, passez par-là. Avancez en haut de la salle suivante, et actionnez l'interrupteur afin de stopper la machine génératrice de monstres dans la salle précédente. Retournez ensuite dans la salle en question et utilisez le téléporteur dans l'angle en bas à droite. Avancez ensuite légérement sur la droite dans le nouveau couloir, et franchissez la porte en bas. Vous revoilà dehors, suivez le chemin de terre pour atteindre la partie centrale du bastion. Une fois dedans avancez et franchissez la porte en haut à gauche. Avancez vers le haut (prenez garde à l'épée rotative) et actionnez l'interrupteur mural. Redescendez ensuite un peu et allez sur la droite. Progressez le long des pics mobiles pour atteindre un nouvel interrupteur, actionnez-le. Vous pouvez maintenant continuer votre progression vers le haut, faites-le, tuez le soldat et gravissez l'escalier. Avancez maintenant le long du couloir tout en évitant les divers obstacles et vous atteignez une salle avec de nombreux pics, ceux de gauche sont enfoncés, et vous permettent de progresser dans la salle. Avancez donc vers le bas de la salle en évitant les obstacles, actionnez l'interrupteur dans le coin à gauche, et remontez vite en haut à droite afin de passer là où les pics sont rentrés (attention si vous êtes trop long les pics ressoritront du sol et vous devrez refaire la manipulation). Avancez ensuite, gravissez l'escalier. Avancez le long du couloir tout en évitant les nombreux pièges (allez toujours à gauche lors de votre progression) puis, arrivé au bout, prenez le coeur des ténébres et actionnez l'interrupteur. Retournez maintenant au milieu du couloir et dirigez-vous vers le haut. Franchissez la nouvelle porte, avancez, évitez les obstacles et prenez la fiole de sang en haut à droite de la salle. Actionnez l'interrupteur voisin et retournez dans le couloir précédent. Allez cette fois-ci vers le bas, les pics sont rentrés dans le sol et vous pouvez franchir une nouvelle porte. Avancez, tuez le soldat et montez le long de l'escalier. Continuez votre progression le long du nouveau couloir en prenant soin à éviter les différents pièges et obstacles puis gravissez le nouvel escalier. Avancez un peu, tuez le soldat et gravissez encore un escalier. Tuez deux nouveaux soldats, évitez les obstacles et montez le long de l'escalier. Avancez encore et éliminez deux gardes sur votre chemin, puis gravissez l'escalier. Vous arrivez au sommet du bastion, une séquence se déclenche, avancez au fond de la salle et franchissez la grande porte, avancez, vous arrivez ainsi face à Malek. Il va s'agir ici d'un vrai corps à corps. Utilisez ainsi le sort "repousser" pour créer un bouclier temporaire autour de vous et attaquez Malek. Une fois votre bouclier disparu, répétez l'opération précédente (si vous n'avez plus assez de magie en fin de combat vous devrez finir sans sortilge) pour affronter Malek en toute sécurité. L'objectif est de le frapper avec votre épée pour le faire tomber trois fois sur le sol, puis Malek se relévera encore une fois, se rendra au centre de la pièce et lancera une énorme vague d'énergie (malheureusement infranchissable). Vous devez absolument l'éviter, allez en bas de la salle, sur la droite et utilisez le téléporteur. Prenez ensuite la nouvelle arme : la hache et franchissez la porte en bas.
La hache est une nouvelle arme assez puissante et surtout capable de couper des arbres. Nous l'utiliserons rarement durant l'aventure mais elle sera toutefois parfois indispensable.

Utilisez le téléporteur pour vous retrouver dehors, actionnez la balise sur la droite, avancez et coupez l'arbre bloquant votre chemin avec la hache. Avancez le long du chemin sur la droite tout en tuant les ennemis et passez dans la zone suivante. Avancez encore, et allez en haut. Franchissez le lac en passant de plaque de glace en plaque de glace, et rentrez dans la grotte.

Avancez sur la droite, et sauvegardez. Puis retournez un peu sur la gauche, et franchissez l'ouverture en haut de l'écran. Avancez le long du couloir, prenez le coeur des ténébres et exterminez votre adversaire. Continuez votre route vers le haut, tuez trois autres adversaires et prenez les trois écorcheurs à vif. Avancez encore et tuez tous les monstres (ils sont nombreux, utiliser le sort "repousser" pour les anéantir tranquillement). Prenez ensuite la boule de magie bleue, actionnez le levier à droite, puis celui à gauche pour ouvrir la porte en haut. Avancez et prenez le nouveau sort magique : ce sortilège vous permet d'abasourdir un ennemi afin de boire son sang en toute tranquilité. Utilisez alors ce sort sur l'ennemi en hauteur sur la gauche afin de boire son sang, et la porte au bout du chemin s'ouvre, franchissez-la. Avancez le long du nouveau couloir, tuez les trois monstres et passez par la nouvelle issue. Avancez, prenez la réserve de magie supplémentaire et utilisez le sort précédemment acquis pour tuer les trois ennemis de chaque côté de la salle où vous vous trouvez. La porte en haut se débloque alors, passez par-là. Avancez, prenez la boule de magie bleue et tuez l'ennemi. Avancez encore, tuez les deux ennemis et prenez le parchemin pour augmenter votre réserve de vie. Avancez encore, faites le ménage au fond du couloir, prenez la boule de magie mauve et utilisez le téléporteur pour retourner à l'entrée de la grotte, près du point de sauvegarde. Sauvegardez si nécessaire et retournez dehors.

Avancez sur la droite pour arriver dans un camp de nomades. Avancez sur la droite tout en tuant les quelques gitans, et entrez dans la grotte tout à droite de ce camp.

Avancez un peu, tuez un premier ennemi et tournez sur la droite. Avancez encore, tuez deux nouveaux ennemis et passez par l'ouverture en bas. Avancez dans le petit couloir et passez par l'ouverture pour vous retrouver dehors.

Avancez un peu sur la droite et rentrez dans une autre grotte. Avancez tout en tuant les quelques petits ennemis et passez par l'ouverture en haut à droite. Avancez encore le long du nouveau couloir et prenez l'issue au bout (elle se trouve sur le mur sud) afin de retourner une nouvelle fois dehors. Avancez sur la droite, transformez-vous en loup-garou pour grimper sur la plate-forme en hauteur puis allez un peu à gauche et rentrez dans la grotte. Buvez le sang de la fontaine afin d'être désormais immunisé contre la neige. Ressortez ensuite de cette grotte et faites demi-tour dans la grotte précédente (au niveau inférieur). Avancez le long du chemin et tournez à droite dès que possible. Suivez alors le nouveau passage tout en exterminant les quelques monstres, et franchissez l'ouverture au bout. Vous vous retrouvez dehors, transformez-vous en loup-garou pour descendez au niveau inférieur, allez un peu sur la gauche et rentrez dans la nouvelle grotte. Avancez le long du nouveau passage (évitez les ennemis) et passez par l'issue située au bout. Retour à l'extérieur, avancez sur la gauche et entrez dans la caverne suivante. Avancez encore le long du chemin en prenant soin d'éviter les ennemis, tournez sur la gauche, avancez encore et tournez en bas dès que possible, franchissez alors la nouvelle issue. Vous vous retrouvez une nouvelle fois à l'extérieur, avancez un peu sur la droite et entrez dans la caverne. Avancez un peu vers le haut, prenez la fiole de sang et continuez votre progression. Eliminez le monstre, avancez encore et détruisez les blocs de glace avec la massue. Tuez le nouveau monstre et avancez encore. Arrivé à une intersection tuez le monstre et tournez à droite. Prenez la fiole de sang dans l'angle en bas à droite et continuez votre route. Avancez tout en évitant les obstacles et passez par l'ouverture tout en haut. Vous arrivez dans une zone avec deux portes fermées, allez sur la gauche et progressez en prenant garde aux divers pièges. Tuez le loup, détruisez le bloc de glace pour trouver une boule de magie et un parchemin pour augmenter votre réserve de vie et continuez votre route par le chemin accessible. Avancez le long du chemin, ne vous préoccupez pas des deux portes fermées à la suite, tuez les divers ennemis et actionnez l'interrupteur sur le mur au bout du couloir (de couleur bleue, situé sur le mur du haut).
Franchissez ensuite la porte en bas, vous vous retrouvez là où vous avez croisé les deux premières portes fermées. Elles ne le sont plus, avancez sur la droite et franchissez la porte. Avancez le long du nouveau couloir tout en exterminant les monstres, vous trouverez un interrupteur vers la fin de ce couloir, dans un recoin en hauteur, actionnez-le. Avancez encore sur la gauche, cassez le bloc de glace pour obtenir une fiole de sang et franchissez la nouvelle porte. Vous revoilà l'entrée du couloir, avancez un peu sur la droite et franchissez la porte en haut, là où le couloir tourne vers le bas. Avancez, tuez le monstre et détruisez les deux obstacles à la massue pour pouvoir continuer votre progression. Avancez encore, éliminez les monstres et actionnez encore un interrupteur vers la fin du couloir et franchissez la porte au bout de ce dernier. Vous revoilà dans un couloir visité, allez vers le haut et passez par la nouvelle ouverture. Avancez encore, détruisez les stalagmites avec la massue, continuez votre progression et franchissez la porte. Avancez sur la droite dans le nouveau couloir, tournez en bas, avancez et actionnez l'interrupteur en bas à gauche puis franchissez la porte en bas. Avancez linéairement le long du nouveau couloir, détruisez au passage les blocs de glace et stalagmites pour obtenir des bonus (soritlèges et fioles de sang), prenez aussi la réserve de magie supplémentaire puis actionnez l'interrupteur au bout de ce couloir et franchissez la porte à gauche. Avancez ensuite vers le bas et franchissez la porte à droite. Avancez encore, tuez les quelques monstres et franchissez la porte au bout du chemin. Avancez sur la gauche et franchissez une nouvelle porte, avancez vers le bas, prenez la réserve de magie et continuez votre chemin sur la droite. Après avoir franchi un passage avec de la glace allez en haut et actionnez l'interrupteur sur le mur puis continuez vers le bas, avancez et franchissez la nouvelle porte. Vous arirvez à un point de sauvegarde, sauvez votre partie et passez par l'issue en haut de cette salle. Visitez la nouvelle salle et franchissez la porte en haut. Approchez-vous au centre de la nouvelle pièce et une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous apprenez qui est Malek et comment le vaincre. Ressortez ensuite de cette salle et franchissez la porte à droite. Vous apprenez alors un nouveau sort vous permettant de paralyser vos ennemis. Avancez ensuite le long du chemin vers le bas et passez par l'ouverture pour retourner dehors. Avancez sur la droite, et rentrez dans la nouvelle grotte. Avancez le long de la grotte en éliminant les ennemis et en poussant les rochers pour dégager le passage et franchissez la porte pour en sortir (vous pouvez sauvegarder sur la gauche avant de sortir si vous le désirez).

A la recherche de Vorador

Vous voilà hors de la région montagneuse, avancez vers le bas. Avancez le long du chemin, détruisez l'arbre sur la gauche et prenez le bonus puis continuez votre chemin en bas. Arrivé à une intersection allez sur la droite, avancez le long du passage et activez la balise pour chauve-souris. Puis faites demi-tour et retournez au niveau de l'intersection. Prenez légérement vers le bas, puis sur la gauche et approchez-vous de la maison isolée. Coupez l'arbre devant la porte pour rentrer dedans. Avancez un peu, prenez la forme brouillard, et utilisez-la pour franchir la porte en haut (au niveau des grilles sur le côté). Avancez ensuite le long du passage grâce à cette nouvelle forme en toute tranquilité, puis, arrivé à deux escaliers latéraux, passez par la brèche dans la mur au milieu. Avancez et prenez la réserve de vie et de magie supplémentaire puis faites demi-tour, gravissez un des escaliers, prenez les deux bonus et avancez encore vers le haut. Utilisez la forme brouillard pour passer au niveau des petits pics sans vous faire toucher, avancez encore,

actionnez le levier pour ouvrir la porte en haut, franchissez-la et utilisez le téléporteur. Vous revoilà à l'entrée de la maison, allez sur la gauche et sauvegardez puis retournez dans la pièce à l'entrée et sortez de cet endroit.

Avancez le long du chemin au sud, et arrivé au lac transformez-vous en brouillard et franchissez-le rapidement en allant au sud. Une fois de l'autre côté reprenez votre apparence humaine, suivez le nouveau chemin (évitez les grosses fleurs génératrices de poison). Avancez encore et vous arrivez dans la zone des marais. Progressez le long du petit chemin puis arrivé à une intersection transformez-vous en brouillard et avancez au sud-ouest en suivant la roche. Vous trouvez ainsi une grotte, entrez dedans et buvez le sang de la fontaine pour augmenter votre énergie vitale. Ressortez maintenant de cette grotte, transformez-vous encore en brouillard et retournez au nord et longez la roche vers l'est. Puis arrivé à une maison en ruines entrez dans la cour et avancez vers le nord pour rentrer dedans.

Avancez, franchissez la porte ouvete à gauche et sauvegardez. Puis retournez dans le hall et passez par la porte située au milieu. Avancez le long du grand couloir tout en prenant le sang des victimes accrochées aux murs, traversez la salle suivante. Vous arrivez ainsi dans une grande salle, faites le ménage, allez aux nord et actionnez les trois boutons émettant un lueur rouge (de chaque côté et sur le mur au nord). Allez maintenant au sud est descendez le long d'un des escaliers apparus. Explorez ce niveau, et actionnez trois autres interrupteurs rouges. Un nouvel escalier apparaît au sud, descendez-le et prenez une nouvelle épée : l'épée de feu, bien plus puissante que la précédente. Equipez-la donc puis remontez tout en haut (donc deux niveaux au-dessus) et actionnez les deux interrupteurs (en bas à droite et en bas à gauche). Redescendez d'un niveau et allez sur la gauche. Descendez le long du petit escalier et prenez la réserve de magie. Puis remontez-le, et allez tout à droite. Descendez le long de l'escalier et prenez le parchemin pour augmenter votre endurance. Remontez ensuite tout en haut et franchissez la porte (par laquelle vous êtes entrés dans cette salle). Vous revoilà dans la salle précédente, allez sur la droite, et avancez le long du couloir tout en tuant les divers ennemis (profitez-en donc pour tester cette nouvelle épée). Arrivé au bout actionnez l'interrupteur sur le mur en haut et franchissez la porte au sud. Vous revoilà à l'entrée de la maison, sauvegardez et sortez-en.

Transformez-vous alors en brouillard et allez au sud pour trouver une nouvelle maison. Entrez dedans. Allez sur la droite et sauvegardez puis retournez dans la pièce précédente et franchissez la porte en haut. Avancez, prenez la boule de magie verte et gravissez l'escalier de bois. Avancez encore un peu et gravissez un nouvel escalier. Prenez en haut un nouveau sort, vous permettant de contrôler l'esprits des créatures. Redescendez maintenant tout en bas et retournez à l'entrée du couloir. Allez sur la gauche et repérez les 3 monstres en hauteur sur une plate-forme. Tuez-en deux avec des éclairs d'énergie et contrôlez l'esprit du troisième. Avancez alors dans la peau de votre ennemi sur la gauche, évitez les obstacles et actionnez l'interrupteur. Puis faites demi-tour là où vous avez pris le contrôle du monstre et gravissez l'escalier au nord. Tuez le squelette et prenez la réserve supplémentaire de magie. Appuyez ensuite sur la croix pour reprendre le contrôle de Kain, allez de l'autre côté du couloir (donc à gauche) et répétez l'opération précédente pour prendre le contrôle d'un autre ennemi et récupérer un parchemin pour augmenter votre endurance.
Avancez ensuite et franchissez la porte au fond du couloir. Regardez sur la gauche, en hauteur et tuez un des deux ennemis. Puis prenez le contrôle du second, et actionnez l'interrupteur; reprenez le contrôle de Kain. Avancez, gravissez l'escalier de bois et franchissez la nouvelle porte.Progressez le long du couloir, évitez les flèches, tuez l'ennemi et actionnez l'interrupteur. Puis faites demi-tour, au-dessus des flèches, et contrôlez l'esprit du monstre en hauteur sur la droite. Avancez le long du passage en hauteur, évitez le piège et prenez le coeur des ténébres. Reprenez maintenant les commandes de Kain et faites demi-tour dans la zone précédente. Remontez au niveau des deux escaliers en bois, puis avant de gravir le second regardez sur la droite, prenez le contrôle du monstre en hauteur et actionnez l'interrupteur. Reprenez alors le contrôle de Kain, gravissez le second escalier et franchissez la porte. Regardez ensuite sur votre gauche, en hauteur, éliminez un soldat et prenez le contrôle de l'autre. Avancez vers le haut, franchissez la porte et avancez le long du passage en évitant les pièges. Arrivé au bout actionnez l'interrupteur puis retournez dans la peau de Kain. Allez ensuite sur la droite de la salle, prenez les commandes d'un autre garde, allez en haut, franchissez la porte, avancez (évitez les ennemis) et actionnez l'autre interrupteur. Reprenez le contrôle de Kain et gravissez l'escalier apparu dans la salle, puis utilisez le téléporteur après l'avoir atteint en vous transformant en loup-garou. Vous voilà dans une forge, sortez-en en allant en bas.

Vous revoilà dans les marais, tout au nord. Transformez-vous en brouillard et avancez vers le sud en allant toujours tout droit. Vous atteignez ainsi une nouvelle maison, entrez dedans. Tuez l'ennemi qui vous attaque et avancez sur la droite. Sauvegardez, retournez dans la salle précédente, et actionnez l'interrupteur en haut à droite pour débloquer la porte voisine, franchissez-la. Avancez simplement le long du couloir (exterminez le monstre au passage) et descendez le long de l'escalier. Avancez et vous apprenez un nouveau sort vous permettat d'absorber directement le sang de vos ennemis. Absorbez donc le sang des deux mortels situés à droite et à gauche de la salle puis franchissez la porte au sud. Avancez sur la droite tout en progressant lorsque les pics sont rentrés dans le sol, descendez le long de l'escalier,

avancez au sud tout en évitant de nouveaux pics, tournez à droite et gravissez un escalier. Franchissez la porte à droite, puis absorbez le sang de la victime située derrière les pics en hauteur (utilisez le sort précédemment acquis) pour débloquer une porte au sud, franchissez-la. Avancez, transformez-vous en brouillard pour franchir les pics, tuez le squelette et buvez le sang de la vcitime. Avancez encore sur le pont et prenez les deux bonus. Puis allez à droite de cette plate-forme et tuez la statue sur la plate-forme en face avec des éclairs d'énergie. Avancez le long du nouveau pont qui apparaît, allez au sud et suivez le chemin pour obtenir un parchemin afin d'augmenter votre réserve de vie. Retournez ensuite au nord et passez par la porte. Avancez encore, gravissez l'escalier et prenez la réserve de magie supplémentaire. Puis avancez sur la gauche, passez la porte, tuez les autres monstres et descendez le long de l'escalier en bas. Avancez sur la gauche, gravissez l'escalier, passez le pont, tuez le squelette et utilisez le téléporteur pour retourner à l'entrée de la maison. Retournez dehors, transformez-vous en brouillard, et allez à l'est en suivant les rochers. Une fois au bout de l'écran allez encore à droite pour atteindre la zone suivante des marais. Examinez alors votre carte, touche L2 du pad et repérez le manoir. Dirigez-vous vers ce dernier en suivant le seul chemin possible dans le marais. Une fois arrivé devant, rentrez à l'intérieur.

Vous voilà dans le manoir de Vorador, avancez un peu et allez dans la salle à droite pour sauvegarder votre partie. Retournez dans la pièce précédente, et avancez vers le haut. Tuez les quatre squelettes dans la nouvelle salle et avancez sur la droite. Avancez un peu et tuez l'ennemi, prenez la boule de magie bleue puis le contrôle de l'adversaire situé derrière les pics au-dessus. Actionnez l'interrupteur sur le mur en haut, reprenez les commandes de Kain, et avancez sur la droite. Tuez deux autres monstres, avancez le long du couloir, allez un peu sur la gauche et transformez-vous en brouillard pour franchir la rangée de pics sur la gauche. Franchissez ensuite la porte et avancez dans le nouveau couloir. Tuez les nouveaux monstres, passez dans la salle suivante, éliminez vos deux adversaires et buvez le sang des humains accrochés aux murs afin de vous régénérer.
Puis franchissez la porte à droite, avancez et tuez le monstre puis prenez la nouvelle armure : l'armure du chaos. Cette armure est très pratique puisqu'elle inflige aux ennemis les dommages qu'ils vous infligent (vous êtes vous aussi blessés). Equipez cette armure, et allez légérement sur la gauche, au niveau des pics. Prenez le contrôle de l'ennemi, et franchissez la porte en haut. Tuez le monstre et avancez le long du couloir sur la gauche pour atteindre une salle renfermant bon nombre de bonus ainsi qu'un parchemin afin d'augmenter votre réserve de vie. Franchissez ensuite la porte à gauche puis celle en bas pour revenir dans la salle précédente. Tuez l'ennemi apparu, utilisez le téléporteur. Vous arrivez dans une nouvelle zone voisine, actionnez l'interrupteur pour débloquer une porte et reprenez le contrôle de Kain. Avancez sur la droite et franchissez la porte maintenant ouverte. Avancez dans la nouvelle pièce et éliminez les deux statues de couleur violette pour celle de couleur orange (si vous effectuez cette opération dans le sens inverses des ennemis apparaîtront en continu car les violets génèrent les oranges). Prenez ensuite le parchemin pour augmenter votre endurance au fond à gauche de la pièce et franchissez la porte à droite. Répétez la même opération pour nettoyer la salle suivante et passez par la nouvelle porte en haute. Transformez-vous ensuite en brouillard pour franchir les pics sur la gauche et passez par la porte en bas au bout du couloir. Avancez le long du chemin, prenez la boule de magie bleue et approchez-vous des pics sur la côté gauche de l'écran. Prenez alors le contrôle de l'ennemi de l'autre côté des pics (jetez le sort au milieu, même si vous ne voyez pas directement le monstre), avancez sur la gauche puis suivez le petit chemin sur la gauche et actionnez rapidement l'interrupteur (attention à être suffisament rapide car un ennemi vous guette et vous n'êtes pas de taille). Reprenez maintenant les commandes de Kain et continuez au sud, franchissez la porte. Avancez le long du couloir, détruisez la statue et transformez-vous en loup-garou pour sauter de l'autre côté des pics, là où se trouvait la statue, pour prendre une réserve supplémentaire de magie.
Retournez ensuite d el'autre côté des pics, reprenez votre apparence courante et continuez sur la gauche. Puis transformez-vous en brouillard, et franchissez les pics sur la gauche. Une fois au bout du couloir passez par la porte située en haut. Avancez un peu et vous obtenez un nouveau sort qui vous permet d'absorber le sang de tous les ennemis aux alentours. Utilisez donc ce sort sur les ennemis à gauche et à droite de la salle, derrière les pics. Puis franchissez la porte qui se débloque en haut de la salle. Absorbez la sang de tous les humains dans la nouvelle salle pour débloquer la porte et avancez vers le haut. Tuez les deux ennemis qui vous attaquent et avancez le long du petit couloir sur la droite. Tuez le nouvel ennemi dans la zone suivante, et allez au sud. Contrôlez l'esprit de l'ennemi situé en bas derrière les pics, et avancez le long du chemin. Tuez l'ennemi, allez sur la gauche et avancez tout en tuant avec soin les quelques montres. Actionnez ensuite l'interrupteur sur le petit pilier (une lumière verte s'en dégage) et reprenez le contrôle de Kain. Retournez un peu au nord, et allez sur la droite, passez par la porte dernièrement ouverte. Avancez le long du passage, tuez le monstre et rentrez dans la petite salle sur la droite. Eliminez les quatre petits ennemis et franchissez la porte en haut. Sauvegardez, et franchissez la nouvelle porte en haut à gauche. Vous arrivez ainsi dans la pièce où se trouve Vorador, allez à sa rencontre.
Une fois la vidéo achevée, prenez l'anneau afin de l'appeler si besoin est puis approchez-vous du mur en haut à gauche de la pièce. Transformez-vous en brouillard et passez par le petit passage dans le mur (quadrillage de couleur grise), puis franchissez la porte en haut de la nouvelle salle. Transformez-vous en brouillard et avancez sur le lac. Visitez-le

pour trouver de nombreux objets puis faites demi-tour dans la salle à manger. Allez un peu sur la droite et franchissez la porte. Approchez-vous sur la gauche du pilier d'où se dégage une lumière verte et un passage se dévoile. Transformez-vous en brouillard pour y accèder, avancez le long du chemin, tuez les ennemis, prenez les bonus et faites demi-tour. De retour dans la salle avec le pilier franchissez la porte en bas, avancez un peu et allez dans la salle à droite pour trouver de nombreuses victimes si vous avez soif, puis franchissez la porte en bas. Avancez le long de la nouvelle salle, franchissez la porte en bas et utilisez le téléporteur.

En route vers l'Eden noir

Vous arrivez dans une grotte, sauvegardez puis sortez de cette grotte en passant par l'issue située en bas. Suivez le chemin sur la gauche, actionnez la balise chauve-souris puis faites demi-tour au niveau de la grotte. Coupez l'arbre sur la droite à l'aide de vos haches, avancez un peu et transformez-vous en loup-garou pour atteindre la plate-forme inférieure sur la droite. Tuez les trois loups et suivez le chemin vers le haut. Transformez-vous de nouveau en loup-garou par atteindre le niveau inférieur, tuez deux autres loups, et allez encore sur la droite. Descendez au niveau inférieur pour arriver dans un village. Pas grand chose d'intéressant à y faire toutefois, explorez les quelques maisons pour trouver des bonus dans divers coffres et tonneaux. Puis quittez ce village en marchant vers le nord. Poussez les rochers pour progresser, détruisez l'arbre et avancez encore. Une fois à l'écran suivant poussez encore quelques rochers, avancez et déplacez de nouveaux rochers et tuez les quelques monstres présents. Continuez votre progression le long du chemin tout en éliminant les divers monstres (attention à ne pas vous faire empoisonner), détruisez l'arbre bloquant votre route, avancez encore et détruisez deux nouveaux arbres, éliminez un monstre et poussez les rochers pour avancer. Une fois au bout du chemin coupez les deux arbres en haut pour prendre la fiole de sang et continuez votre route sur la gauche. Avancez un peu, coupez les arbres et éliminez les monstres. Avancez, tuez deux nouveaux ennemis et coupez les arbres au milieu du passage. Avancez, poussez les quelques rochers (prenez au passage les objets sur la gauche après avoir coupé les arbres), puis avancez le long du chemin pour passer dans la zone suivante. Attention la nouvelle zone est beaucoup plus dangeureuse, il vous faut absolument éviter de rentrer en contact avec la lave. Avancez donc sur la gauche, passez devant la maison et avancez encore jusqu'à rejoindre un chemin. Suivez-le vers le haut, puis arrivé à une nouvelle maison allez sur la droite. Repérez le levier sur le morceau de terre de l'autre côté de la lave (sur la droite) et prenez le contrôle de l'ennemi voisin de ce levier. Actionnez-le et reprenez les commandes de Kain. Avancez alors le long du chemin apparu, éliminez les monstres et avancez vers le haut. Utilisez la même manoeuvre que précédemment pour franchir l'autre rivière de lave, avancez vers le haut et répétez la manipulation afin de progresser. Avancez ensuite le long du nouveau chemin (ne vous occupez pas de la grotte), puis vers la gauche et vous arrivez vers l'Eden noir. Rentrez dans le château par la porte située en bas de ce dernier.

Avancez un peu et franchissez la porte sur la gauche. Prenez les deux bonus, avancez sur la gauche et tuez l'ennemi au centre de la salle. Puis progressez vers le bas, tuez un autre ennemi après avoir évité les pièges et actionnez le levier. Franchissez ensuite la porte à gauche, avancez vers le haut tout en évitant les pics et éliminant les monstres. Avancez encore, tuez deux nouveaux monstres, prenez le parchemin pour augmenter votre réserve de vie et franchissez la porte en haut. Avancez au fond de la nouvelle salle, prenez le bonus et tuez le monstre puis actionnez l'interrupteur sur le dernier pilier. Allez maintenant sur la gauche, avancez le long du laboratoire, tuez les différents monstres, actionnez le levier et utilisez le téléporteur. Retour au point de départ du château, avancez sur la droite et franchissez la porte. Avancez le long du passage tout en évitant les obstacles, allez en haut à gauche et actionnez l'interrupteur sur le pilier puis franchissez la porte à droite. Avancez vers le haut, évitez soigneusement les pics au passage, prenez le parchemin pour augmenter votre réserve de vie sur la droite, le bonus en haut à gauche et passez par la porte voisine. Avancez un peu, éliminez les deux monstres, prenez le bonus en haut à gauche de la salle, actionnez l'interrupteur sur le pilier à droite et franchissez la porte sur la droite de la pièce. Avancez le long du couloir suivant, prenez les bonus et éliminez les quelques monstres, actionnez le levier et prenez le téléporteur. Nouveau retour à la case départ, franchissez cette fois-ci la porte en haut. Avancez, et franchissez la porte en haut à droite. Progressez le long du couloir, prenez le parchemin pour augmenter votre endurance dans le coin du couloir, éliminez le monstre au-dessus, gravissez l'escalier et avancez encore tout en prenant les bonus. Franchissez la porte au bout du couloir, avancez sur la gauche et actionnez le levier. Franchissez maintenant la porte à gauche, avancez le long du chemin tout en tuant les monstres, descendez le long de l'escalier, avancez le long du couloir, prenez en bas et franchissez la porte. Vous revoilà dans une salle déjà visitée, avancez légérement sur la droite et franchissez la porte avec la grille levée. Avancez tout en bout du couloir, prenez le bonus et actionnez l'interrupteur sur le sol, revenez un peu en arrière et passez par la porte en haut. Avancez le long du nouveau couloir, actionnez l'interrupteur et ramassez l'objet puis revenez légérement en arrière et passez par la porte en haut. Avancez encore au fond du couloir tout en évitant boules de feu et pics, puis actionnez le levier, faites demi-tour, et franchissez la porte en haut. Avancez dans la nouvelle salle,

gravissez l'escalier sur la droite et franchissez la porte. Avancez un peu, tuez les deux ennemis en hauteur à l'aide d'éclairs d'énergie, puis avancez vers le haut. Eliminez tous les ennemis dans la nouvelle salle à l'aide d'éclairs d'énergie et franchissez la porte en haut. Avancez le long du couloir et prenez le nouveau sort, sort très puissant vous permettant d'arracher l'âme de votre adversaire, mort assurée. Avancez sur la droite, puis vers le bas et avancez au fond du couloir tout en faisant le ménage. Prenez la réserve de magie supplémentaire et utilisez le téléporteur. De retour dans une salle visitée précédemment descendez le long de l'escalier, allez sur la gauche et gravissez l'autre escalier, puis franchissez la porte. Avancez un peu et prenez la nouvelle armure, avancez encore et tuez les différents ennemis puis franchissez la porte. Avancez, tuez les ennemis et prenez les deux bonus sur la droite. Arrivé au fond du couloir emparez-vous de la réserve de magie supplémentaire et utilisez le téléporteur. De retour dans la grande salle descendez le long de l'escalier et franchissez la porte sur la droite. Sauvegardez puis franchissez la porte en haut à gauche, vous rencontrez ensuite les deux sorciers de ce lieu, Bane et Dejoule, ainsi qu'une troisième personne du nom de Anacroth. Cette dernière s'enfuit après avoir appelé Malek à la rescousse, et une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous appelez Vorador afin qu'il lutte contre Malek pendant que vous vous occuperez de Bane et de Dejoule. La vidéo achevée, le combat commence. Concentrez tout d'abord vos attaques sur Bane, qui change peu à peu le sol autour de vous en eau. Approchez-vous de lui au maximum, utilisez le sort "repousser" pour vous protéger et frappez-le avec votre épée de feu. Une fois mort prenez sa coiffe puis avancez vers Dejoule. Arrivé à son niveau ne traversez pas la rivière, placez-vous en face de lui et utilisez des éclairs d'énergie pour détruire sa barrière et le tuer (pensez à utiliser le sort "repousser" au cours du combat pour contrer ses attaques magiques). Prenez ensuite sa cape, puis allez sur la droite de l'écran et utilisez le téléporteur. Vous revoilà dans la pièce précédente, Malek a été vaincu par Vorador, ramassez son casque, franchissez la porte en bas de l'écran et vous vous transformez en chauve-souris pour quitter ces lieux.

Vous retournez directement aux piliers de Nosgoth, petite vidéo durant laquelle Ariel vous demande de recherche Azimuth à Albernus. La peitte séquence terminée, transformez-vous en chauve-souris et retournez à l'Eden noir.

A la recherche d'Azimuth

Vous arrivez directement à proximité d'une grotte sur votre droite, entrez dedans. Avancez sur la droite, sauvegardez puis franchissez la porte en bas de l'écran. Vous revoilà à l'extérieur, avancez sur la droite, tuez deux monstres et rentrez dans la grotte. Avancez, poussez les rochers, éliminez les quelques monstres et allez sur la gauche. Déplacez de nouveaux obstacles, faites le ménage et prenez les bonus. Faites de même sur le côté droit de la caverne, puis ressortez-en. Continuez votre progression le long du chemin, poussez les rochers vous bloquant, actionnez au passage la balise chauve-souris et avancez encore. Poussez d'autres rochers, avancez et passez dans la zone suivante. Avancez le long du chemin, coupez les arbres avec vos haches, avancez tout en tuant les squelettes, coupez de nouveaux arbres, avancez et tuez les monstres puis changez-vous en loup-garou pour atteindre les plates-formes supérieures. Tuez encore d'autres monstres, allez un peu sur la gauche et coupez d'autres arbres. Changez-vous ensuite de nouveau en loup-garou pour descendre au niveau inférieur sur la gauche, avancez le long du chemin vers le bas, et coupez d'autres arbres pour continuer votre progression. Avancez, actionnez la balise chauve-souris, et coupez les arbres en bas à droite. Continuez votre chemin et vous arrivez aux portes d'Albernus, entrez dans la ville.

Pas grand chose à faire dans cette ville hélas, fouillez les maisons si désiré pour obtenir quelques bonus classiques et suivez le chemin vers le sud jusqu'à la fontaine. Allez alors sur la droite et suivez le chemin vers le bas. Rentrez dans la maison tout au bout du chemin, tuez les gardes et descendez le long des escaliers sur la droite. Avancez le long du sous-sol en vous transformant en brouillard pour avancer rapidement (ignorez les statues) et gravissez l'escalier au bout du passage. De retour dans une maison tuez les quelques monstres et franchissez la porte en bas. De retour dehors suivez le chemin vers le bas et arrivé à une intersection (gauche / bas), allez en bas. Suivez encore le chemin vers le bas. Ce chemin tourne à gauche au bout d'un petit moment puis encore en bas. Rentrez dans la maison située là où le chemin tourne de nouveau en bas (il y a un tas de débris à gauche de l'entrée de la maison). Avancez alors, tuez le monstre et descendez le long de l'escalier sur la droite. Avancez le long du petit chemin sur la gauche tout en éliminant les ennemis sur votre passage et gravissez le nouvel escalier. Avancez sur la droite, tuez deux nouveaux monstres et franchissez la porte en bas. Suivez le nouveau chemin qui part en haut à gauche, puis arrivé à une intersection allez sur la gauche. Rentrez dans la maison au bout du chemin (porte juste à droite d'un tas de débris). Avancez, tuez le monstre, et descendez le long de l'escalier. Avancez sur la gauche tout en tuant les divers monstres et en prenant les deux bonus puis grimpez le long du nouvel escalier. Une fois en haut nettoyez la maison et sortez-en par la porte en bas de l'écran, à droite. Suivez le nouveau chemin en haut à gauche et entrez dans la première maison à gauche. Avancez un peu, tuez le monstre dans la maison et descendez le long de l'escalier sur la gauche. Avancez le long du nouveau chemin sous-terrain tout en éliminant les statues et divers petits monstres. Arrivé au bout allez sur la gauche,

sauvegardez et retournez un peu à droite, puis gravissez l'escalier en haut. Une fois dans la maison allez sur la gauche, tuez les petits monstres et prenez les bonus puis allez sur la droite, éliminez l'ennemi et franchissez la porte pour sortir de la maison. Avancez maintenant sur la droite et suivez le chemin en prenant toujours à droite. Rentrez dans la maison au bout du chemin (tas de débris juste à droite de la porte), descendez le long du petit escalier sur votre droite, avancez le long du passage sous-terrain (prenez les bonus dans les tonneaux au passage) et gravissez le nouvel escalier. Sortez de la maison et vous voilà de l'autre côté du tas de débris qui vous bloquait précédemment. Suivez le chemin vers le bas tout en tuant les ennemis et vus arrivez au niveau de la cathédrale. Longez-la puis passez dans la zone suivante en bas de l'écran. Continuez votre progression le long de la cathédrale tout en éliminant les ennemis. Malheureusement vous êtes bloqués près de l'entrée, suivez le chemin à droite et entrez dans la maison. Allez sur la droite de la maison, descendez le long de l'escalier, avancez vers le bas et grimpez le long du nouvel escalier. Avancez sur la droite, tuez le monstre, et franchissez la porte en bas. Continuez votre route le long du chemin en bas, puis sur la gauche et enfin vers le haut pour atteindre l'entrée de la cathédrale : pénétrez dedans.

Eliminez les deux prêtres qui vous attaquent, et franchissez la porte en face de vous. Sauvegardez, ressortez de cette pièce, et allez sur la gauche. Avancez le long du chemin vers le haut, tuez les prêtres et actionnez l'interrupteur de couleur bleue sur le mur tout au bout du chemin. Revenez ensuite un peu en arrière, allez sur la droite, avancez, tuez les ennemis et franchissez la porte à droite. Eliminez le prêtre et utilisez le téléporteur. Avancez le long du chemin vers le haut, tuez les deux ennemis, actionnez l'interrupteur sur le mur en haut et prenez le téléporteur voisin. Prenez ensuite le parchemin pour augmenter votre réserve de vie, allez sur la droite et franchissez la porte en bas. Vous revoilà dans la salle où vous avez utilisé le téléporteur, sortez-en sur la gauche et franchissez la porte en haut du couloir. Utilisez le téléporteur, actionnez l'interrupteur mural et utilisez de nouveau le téléporteur. Avancez vers le haut, tuez le prêtre et franchissez la nouvelle porte. Tuez un autre prêtre et utilisez le téléporteur. Vous arrivez dans une petite salle avec trois interrupteurs, actionnez celui de gauche et celui de droite, puis avancez sur la droite, tuez le monstre et utilisez un nouveau téléporteur. Avancez sur la gauche (vous revoilà dans des lieux visités), puis en bas et évitez le téléporteur en bas de l'escalier en longeant le mur. Franchissez la porte et vous revoilà dans le couloir droit de la cathédrale. Allez un peu en bas puis sur la gauche. Avancez le long du chemin pour atteindre l'aile gauche, puis tournez en haut et franchissez la porte.
Avancez, tuez le prêtre et passez par la porte ouverte en haut. Tuez un autre prêtre et utilisez le téléporteur, avancez ensuite sur la gauche, tuez le monstre et utilisez le téléporteur. Actionnez l'interrupteur sur la droite (il s'agit de la grosse statue), puis avancez vers le bas. Prenez la réserve de magie supplémentaire au fond de la salle et prenez le téléporteur. Allez en haut, actionnez l'interrupteur mural, et franchissez la porte en bas à droite. Tuez le monstre, et utilisez le téléporteur. Tuez le prêtre dans la nouvelle salle et utilisez le téléporteur à droite. Vous revoilà dans l'aile gauche, avancez vers le bas, tournez à droite dès que possible et franchissez la porte en haut au milieu. Avancez, tuez le prêtre et prenez le téléporteur. Tuez le monstre, prenez les bonus en bas de la nouvelle salle et actionnez l'interrupteur en haut à gauche. Utilisez le téléporteur pour quitter cet endroit, avancez vers le haut et franchissez la nouvelle porte. Avancez, tournez à droite dès que possible et prenez le téléporteur après avoir exterminé le prêtre. Utilisez le téléporteur dans la nouvelle salle, actionnez l'interrupteur mural dans la nouvelle pièce, tuez le monstre et prenez le téléporteur à gauche. Vous revoilà dans la grande salle précédente, franchissez la porte en haut et utilisez le téléporteur. Tuez le monstre, prenez le téléporteur, tuez un autre monstre, actionnez l'interrupteur mural, utilisez l'autre téléporteur, et vous revoilà dans la grande salle. Allez tout à gauche (prenez au passage les réserves supplémentaires de vie et de magie) et franchissez la petite porte en haut, à gauche de la grande dont se dégage une forte lumière rouge. Sauvegardez, avancez le long du chemin et franchissez la porte à gauche. Utilisez le téléporteur, et vous arrivez dans une nouvelle zone aux conditions météorologiques très désagréables. Avancez le long du chemin tout en tuant les monstres, et en évitant soigneusement les nombreux pièges (portez une attention particulière aux flèches). Une fois au bout utilisez le téléporteur, avancez le long du nouveau chemin comme précédemment, prenez la réserve de vie au passage et utilisez le téléporteur. Avancez dans la nouvelle zone, puis prenez à gauche à l'intersection. Avancez le long du grand chemin, prenez la réserve de vie au bout de ce dernier, faites demi-tour au niveau de l'intersection, allez à droite, avancez et prenez le téléporteur. Avancez encore, prenez le téléporteur, répétez cette opération le long de nouveau chemin, puis encore une fois et vous arrivez dans une salle légérement différente. Prenez le téléporteur juste en bas, puis celui de droite. Avancez vers le bas, utilisez le nouveau téléporteur, puis prenez celui de gauche dans la nouvelle salle, puis celui en bas à gauche, celui juste en bas, et enfin celui en haut. Avancez ensuite le long de l'escalier, prenez la nouvelle épée au centre de la pièce: l'éclateur d'âmes, arme surpuissante mais qui consomme de la magie. Allez ensuite sur la droite, descendez le long de l'escalier et prenez le téléporteur. Equipez donc votre nouvelle épée, franchissez la porte en bas puis suivez le chemin vers le bas, sauvegardez si désiré et franchissez la porte en bas.
Allez maintenant sur la droite, et franchissez la porte à droite de la grande porte. Avancez, sauvegardez et passez par la porte en haut à droite. Avancez le long du chemin tout en exterminant les prêtres, actionnez l'interrupteur mural tout en

haut et franchissez la porte à droite. Avancez un peu, actionnez les deux interrupteurs en haut derrière les pics à l'aide d'éclairs d'énergie, puis avancez vers le bas. Descendez le long de l'escalier, allez sur la droite et actionnez l'interrupteur, puis sur la gauche, tuez le monstre et actionnez un autre interrupteur. Franchissez maintenant la porte en bas de la salle, avancez, descendez le long du premier escalier et actionnez l'interrupteur sur la gauche (masque jaune). Continuez votre progression, prenez la réserve de magie sur la gauche et franchissez la porte voisine. Avancez le long du pont sur la gauche, et tournez en haut. Passez par l'ouverture en haut, avancez le long du chemin, actionnez l'interrupteur en bas à droite du dernier escalier (bouclier jaune) et franchissez la porte à droite. Avancez le long du nouveau chemin, tournez en haut, tuez le squelette et passez par l'ouverture. Avancez le long du chemin tout en exterminant les statues, actionnez l'interrupteur au-dessus de l'escalier (bouclier jaune), descendez le long de cet escalier et franchissez la porte en bas. Avancez le long du nouveau chemin sur la gauche, tuez les deux squelettes sur votre route et franchissez l'ouverture à gauche. Avancez encore, suivez le chemin et actionnez l'interrupteur à gauche du denrier escalier (masque jaune). Puis continuez sur la droite en éliminant les monstres, et franchissez la porte à droite. Avancez le long du chemin et passez dans la zone suivante, avancez et tuez les monstres (pensez à tuer d'abord le chef, vêtu de mauve), actionnez au passage les deux interrupteurs en bas des escaliers pour débloquer l'issue au fond à gauche, passez par-là. Avancez le long du chemin et passez dans la grotte suivante, avancez tout en exterminant vos ennemis, actionnez l'interrupteur en haut du second escalier, descendez-le et franchissez la porte. Avancez encore, entrez dans la zone suivante. Avancez, éliminez les monstres et prenez les bonus. Puis actionnez l'interrupteur en bas à gauche de l'escalier et passez par l'ouverture en bas de la salle. Avancez et entrez dans la nouvelle grotte sur la droite, avancez dans le couloir, descendez le long de l'escalier, actionnez l'interrupteur à droite et continuez votre route en bas. Tuez les monstres, prenez la réserve de vie, allez sur la gauche, actionnez l'interrupteur en haut au bout du couloir et franchissez la porte à gauche. Avancez sur la gauche, tuez le monstre et entrez dans la grotte. Avancez encore, actionnez l'interrupteur en bas à gauche de l'escalier, continuez à droite et passez par l'ouverture. Traversez le pont à droite et entrez dans la nouvelle zone. Avancez, tuez le monstre, prenez la réserve de magie. Descendez le long de l'escalier, actionnez l'interrupteur à gauche, continuez votre chemin, avancez, actionnez l'interrupteur au bout du couloir et franchissez la porte à gauche. Suivez le chemin de lave vers le haut et entrez dans la caverne. Avancez vers le haut et prenez la nouvelle armure, assez efficace, qui vous protège mieux la nuit qu'une armure classique. Utilisez ensuite le téléporteur à droite, tuez le prêtre et allez sur la droite. Vous revoilà dans la grande salle, allez encore à droite puis vers le haut et franchissez la grande porte au centre (celle dont se dégage la lumière rouge). Avancez le long de la nouvelle salle et franchissez la porte en haut à gauche. Sauvegardez, passez par l'ouverture en haut à gauche, vous voilà face à Azimuth. Avancez vers le haut suite à la petite séquence pour aller la combattre. Azimuth commence par invoquer deux monstres, ne vous en souciez-pas car si vous les tuez d'autres viendront à leur place. Concentrez vos attaques sur Azimuth, évitez ses boules d'énergie verte pour vous en approcher (chose aisée) et frappez-la avec l'éclateur d'âmes. Répétez cette opération deux fois pour éliminer Azimuth. Tuez ensuite les deux monstres et ramassez le troisième oeil d'Azimuth sur le sol, puis franchissez la porte en haut à droite de la salle. Prenez le nouvel objet sur le sol et franchissez la porte en haut de la salle puis utilisez le téléporteur. Sauvegardez et utilisez le nouveau téléporteur à droite.

Vous voilà à l'extérieur d'Albernus, activez la balise chauve-souris et transformez-vous en chauve-souris pour rejoindre les piliers de Nosgoth. Petite séquence et une fois le pilier restauré transformez-vous en chauve-souris et retournez au niveau de la balise précédente.

En route vers Willendorf

Allez au sud, passez sous l'arche et avancez le long du chemin sur la droite tout en éliminant les ennemis. Avancez un peu sur la droite dans la nouvelle zone, transformez-voud en loup-garou et descendez rapidement de plate-forme en plate-forme puis continuez sur la droite, toujours en loup-garou, traversez le camp de gitans (inutile de vous arrêter par-là, il n'y a absolument rien à faire) et continuez encore et toujours sur la droite. Arrivé dans la zone suivante allez encore à droite, traversez un autre camp de gitans, puis continuez à droite et une fois au bout allez en haut à droite pour trouver l'entrée d'une grotte (repérez-vous avec la carte, bouton L2 du pad). Entrez dedans.

Avancez le long du chemin, évitez les obstacles et franchissez la porte en haut. Sauvegardez, et passez par l'ouverture en haut à gauche. Avancez le long du chemin, tuez le monstre et contrôle l'esprit de celui à gauche en hauteur. Actionnez l'interrupteur en haut, franchissez la porte à gauche, actionnez l'autre interrupteur mural en haut et reprenez les commandes de Kain. Franchissez la porte en face de vous, traversez la nouvelle salle en évitant les obstacles, avancez le long de la salle suivante en évitant les divers obstacles, tuant les ennemis, puis franchissez la porte en haut. Avancez un peu, prenez la boule de magie sur la gauche, et contrôlez l'esprit de l'ennemi au niveau inférieur. Prenez ainsi une réserve de magie supplémentaire, le nouveau sort, et actionnez l'interrupteur juste au-dessus. Reprenez les

commandes de Kain, et utilisez ce sort pour contrôle l'âme du squelette en face de vous, au même niveau. Faites-lui actionner l'interrupteur mural et reprenez le contrôle de Kain. Allez alors sur la droite, franchissez le pont, puis la porte. Prenez le contrôle d'un autre squelette en face de vous sur l'autre plate-forme, actionnez le levier et reprenez les commandes de Kain. Répétez cette manoeuvre pour poursuivre votre progression et franchissez la porte. Une fois dans la salle suivante prenez le contrôle des squelettes en face de vous et en haut à gauche pour actionner deux interrupteurs. Puis reprenez le contrôle de Kain, traversez le pont apparu à votre gauche et prenez la réserve de magie. Allez ensuite en bas, tuez les monstres et franchissez la porte. Avancez dans la nouvelle salle, faites le ménage, prenez la réserve de vie sur la gauche, allez tout à droite et franchissez la porte. Vous revoilà à l'entrée de la grotte, allez au sud pour en sortir.

Retournez maintenant au niveau du camp sur la gauche et suivez le chemin au sud. Passez à l'écran suivant, continuez votre route vers le sud jusqu'à atteindre la lisière de la forêt au sud. Allez alors un peu à gauche et rentrez dans la grotte. Buvez le sang de la fontaine pour augmenter votre force et retournez dehors. Continuez encore au sud, poussez le gros rocher gris et passez dans la zone suivante. Continuez votre route, transformez-vous en loup-garou une fois bloqué pour atteindre la plate-forme supérieure à gauche, avancez encore vers le bas, descendez de deux niveaux et allerz sur la droite. Coupez l'arbre, suivez le chemin au nord-est pour atteindre une grotte. Buvez le sang de la fontaine pour que votre niveau de magie se régénére plus rapidement, et ressortez de la grotte. Retournez ensuite à l'ouest et changez-vous en loup-garou pour continuer au sud. Après avoir passé deux piliers métalliques allez sur la droite et entrez dans la grotte. Fouillez la salle pour prendre bon nombre de bonus, retournez dehors au niveau des piliers métalliques. Allez maintenant sur la gauche, en utilisant la transformation en loup-garou, suivez le chemin et activez la balise pour chauve-souris. Allez ensuite au nord (faites donc tout le chemin effectué en sens inverse) pour revenir dans la zone précédente. Continuez au nord puis arrivé au panneau indicatif allez sur la droite. Avancez, poussez le rocher gris, avancez encore et entrez dans la grotte.

Sauvegardez sur la droite et franchissez la porte en haut à gauche. Tuez le soldat, allez sur la gauche et poussez le wagon après avoir exterminé les gardes placés derrière. Puis prenez les bonus en bas et en haut de la salle, allez sur la gauche et franchissez la porte en haut. Allez maintenant sur la droite en suivant les rails, puis en haut et prenez les bonus. Redescendez un peu et allez sur la droite, poussez le wagon pour atteindre une porte, franchissez-la. Avancez le long du nouveau couloir en tuant les ennemis et poussant le wagon le long des rails et passez par l'ouverture au bout de ce passage. Avancez ensuite sur la gauche tout en éliminant les soldats et en poussant les wagons, puis allez en haut, prenez la réserve de magie supplémentaire et continuez votre progression sur la droite.
Tournez ensuite en haut, avancez en poussant le wagon, prenez la réserve de vie et allez sur la droite. Continuez votre chemin, prenez la boule de magie tout à droite puis empruntez la porte en bas. Avancez un peu, buvez le sang de la fontaine pour améliorer une de vos transformations, vous pouvez désormais vous déguiser en noble afin de passer inaperçu et au-dessus de tout soupçon. Franchissez ensuite la porte en bas à gauche de la salle, et avancez le long du chemin en exterminant toute forme de vie pour atteindre un point de sauvegarde. Sauvegardez, et sortez de la grotte par la porte située en bas.

Vous voilà dans Willendorf. Déguisez-vous en noble et prenez le temps de fouiller la ville pour obtenir quelques bonus, allez sur la gauche pour atteindre la seconde partie de la ville, fouillez-la et suivez le pont sur la gauche pour rejoindre le palais du roi. Suivez ensuite le chemin de terre sur la gauche pour pénétrer dans l'enceinte du palais. Fouillez rapidement les maisons et entrez dans la tour située tout à droite. Avancez sur la droite, descendez le long de l'escalier, avancez le long du passage, gravissez le nouvel escalier. Vous voilà sur le rempart, suivez-le et rentrez dans la tour située au bout de ce dernier. Actionnez le levier, allez sur la gauche, actionnez un autre levier et franchissez la porte en bas. Vous voilà sur le rempart gauche du palais. Suivez-le et descendez le long de l'escalier. Avancez un peu, gravissez l'escalier, avancez et sortez de la tour. Vous êtes maintenant à l'entrée de la tour gauche de la ville, allez au centre, et avancez pour entrer dans la cours du palais. Avancez, traversez la cours et entrez dans le palais lui-même. Avancez un peu le long du tapis rouge et une vidéo se déclenche. Une fois la vidéo terminée, vous avez un nouvel objectif, sauvez la fille du roi.

A la recherche d'Elvezir et de la poupée

Franchissez la porte en bas de l'écran, traversez l'écran suivant et allez à gauche dans la nouvelle zone. Franchissez la porte, avancez un peu sur la gauche et sauvegardez. Descendez ensuite le long de l'escalier en bas à gauche, avancez sur la droite et franchissez la porte. Avancez le long d ela nouvelle pièce en évitant les quelques boules de feu et passez dans la salle suivante. Avancez le long du nouveau couloir, tuez les petits monstres sur le chemin et franchissez la porte à droite. Prenez le bonus dans le coffre, avancez sur la droite puis en haut. Arrivé à une intersection allez sur la

gauche, actinonez l'interrupteur au bout du chemin, revenez au niveau de l'intersection et allez cette fois-ci sur la droite. Actionnez l'autre interrupteur, faites demi-tour au nivau de l'intersection, avancez et franchissez la porte maintenant ouverte. Avancez tout en haut, actionnez l'interrupteur sur le mur, et allez à gauche. Avancez, franchissez la porte à gauche, sauvegardez et retournez dans le couloir précédent. Prenez cette fois-ci l'issue située en bas et vous voilà dehors.

Avancez le long du chemin de terre tout en éliminant les ennemis, allez sur la droite, et arrêtez-vous devant la tour. Contrôlez le garde en hauteur, franchissez la porte, actionnez le levier et reprenez les commandes de Kain. Allez alors sur la droite, passez devant la porte fermée et placez-vous devant la tour de droite. Répétez l'opération précédente pour actionner le levier et allez sur la gauche pour rentrer dans la cour du dongeon. Avancez, et franchissez la porte. Tuez le monstre et descendez le long de l'escalier. Avancez sur la droite, éliminez les deux monstres et franchissez la porte en haut. Avancez, tuez deux monstres et actionnez le levier à droite. Allez maintenant sur la gauche, avancez et passez au niveau des pics lorsqu'ils rentrent dans le sol (deux fois à gauche sur la rangée du bas, une fois en haut, une fois à gauche et une fois en haut). Avancez ensuite le long du passage, évitez les pièces et tuez les monstres pour atteindre l'escalier au bout de ce couloir. Gravissez-le, tuez le monstre et sortez de la maison. Suivez le chemin sur la gauche, activez la balise chauve-souris et avancez vers le nord. Avancez encore le long de l'écran suivant, allez sur la gauche et suivez la palissade pour atteindre une autre ville. Traversez-la rapidement en suivant le chemin au nord puis arrivé vers un énorme tas de débris éliminez les monstres, allez sur la droite pour contourner ces débris et avancez au nord le long du nouveau chemin. Avancez, passez sous la statue et, arrivé à un camp, allez sur la gauche. Avancez pour atteindre une nouvelle zone. Progressez sur la gauche jusqu'à une porte fermée, tuez le monstre, prenez la boule de magie en bas et prenez le contrôle de l'esprit d'un monstre de l'autre côté de la porte (vous pouvez car cette porte présente une fissure). Avancez alors, actionnez le levier et reprenez le contrôle de Kain. Suivez le nouveau chemin vers le nord tout en exterminant les quelques ennemis, prenez à l'ouest dès que possible pour atteindre la maison d'Elevezir, rentrez dedans.

Avancez sur la gauche et franchissez la porte, avancez le long du couloir jusqu'à plusieurs rangées de tonneaux. Détruisez les deux ours en peluches placés derrière, contrôlez l'esprit de l'ennemi restant et actionnez le levier. Prenez ensuite le contrôle de Kain et franchissez la porte en haut qui s'est ouverte. Suivez le nouveau chemin en évitant les divers pièges et arrivé au bout acitonnez l'interrupteur mural et franchissez la porte à droite. Vous revoilà dans la salle principale, allez sur la droite et franchissez la porte en haut. Avancez un peu, actionnez le levier en bas de la salle au bout du couloir et passez par l'ouverture sur la droite. Avancez le long du nouveau passage et arrivé à une porte fermée allez en bas, contrôlez l'esprit du soldat, prenez la réserve de magie et actionnez le système pour déverouiller la porte. Vous reprenez ensuite les commandes de Kain, franchissez la porte en haut. Allez ensuite sur la droite, suivez le chemin pour atteindre un couloir avec de la glace. Allez sur la droite dès que possible, actionnez l'interrupteur de l'autre côté des pics à l'aide d'un éclair d'énergie, retournez sur la gauche et continuez votre progression le long du couloir. Une fois au bout actionnez l'interrupteur sur le mur du haut et franchissez la porte à gauche. Allez maintenant au centre de la pièce principale et franchissez la porte en haut. Avancez, prenez la réserve de vie, continuez votre chemin vers le haut, et transformez-vous en loup-garou pour passer au-dessus des toneaux et atteindre le bout du coloir.
Avancez normalement dans le couloir suivant, actionnez l'interrupteur mural et franchissez la porte en bas à droite, allez sur la droite, gravissez l'escalier et passez par-dessus le tonneau après vous être changé en loup-garou. Marchez sur l'interrupteur jaune, allez à droite, tuez les monstres, actionnez un autre interrupteur et allez encore à droite. Avancez le long du couloir vers le bas, puis à gauche et allez en haut dès que possible. Absorbez le sang des quatre ennemis, continuez en haut et sauvegardez dans la pièce suivante. Franchissez la porte en haut à gauche de la salle et vous arrivez devant Elvezir. Suivez-le dans la pièce au-dessus après la petite discussion pour engager le combat. Utilisez le sort "repousser" afin de vous protéger et avancez en direction d'Elvezir. Ne vous souciez pas des prêtres et des oursons en peluche, évitez-le car de nouveaux apparaîssent dès que vous les éliminez. Concentrez donc vos assauts sur Elvezir à l'aide de l'éclateur d'âmes, quelques coups suffiront à l'exterminer. Tuez ensuite les prêtres et oursons avec l'épée de feu, franchissez la porte en haut de la salle pour récupérer la poupée confectionnée par Elvezir, poupée renfermant l'âme de la fille du roi Otmar. Faites maintenant demi-tour dans la maison, sauvegardez, franchissez la porte en bas, continuez votre route vers le bas. Arrivé dans une salle plus grande actionnez l'interrupteur mural en haut à gauche, franchissez la porte à gauche, puis celle en bas, et sortez de la maison.

De retour dehors il vous faut maintenant retourner à Willendorf. Ce chemin ne présente aucune nouveauté, il s'agit de celui emprunté pour aller à la maison d'Elvezir : allez donc sur la droite puis suivez-le chemin qui part en bas à droite. Une fois à l'écran suivant continuez votre progression le long du chemin sur la droite, tournez en bas au niveau du camp et passez sous la statue. Passez dans la zone suivante, allez au sud, traversez le village en allant au sud et à l'ouest puis longez la palissade extérieure du village en vous dirigeant au sud. Une fois en bas allez à l'est puis encore au sud,

avancez le long du chemin pour atteindre une tour, entrez dedans. Descendez le long de l'escalier, suivez le passage sous-terrain déjà emprunté et gravissez le nouvel escalier au bout du passage. Vous voilà dans la cour de la forteresse, allez au sud pour en sortir, puis à l'ouest, et enfin au nord pour atteindre une nouvelle tour. Entrez dedans, descendez le long de l'escalier et avancez le long du passage pour revenir au château de Willendorf.

Sauvegardez dans le château et allez sur la droite pour retourner dans l'allée centrale du château. Avancez en haut de deux écrans pour retourner voir le roi (pensez à vous déguiser en noble le long du chemin pour passer inaperçu devant les soldats). Petite vidéo et vous demandez au roi son armée pour lutter contre les hordes du nord.

A la guerre

Voici l'une des phases les plus excitantes du jeu, vous allez participer à une énorme guerre avec l'armée du roi contre les hordes du nord. Profitez-en, amusez-vous et nourrissez-vous du sang de vos ennemis. La guerre n'aura toutefois pas de fin, des ennemis et alliés arriveront continuellement. Avancez donc vers le nord, passez à l'écran suivant, un écran de bataille lui aussi. Avancez encore au nord pour atteindre la zone suivante. Là le combat est nettement plus difficile car vous n'avez aucun allié mais de nombreux ennemis, trop nombreux : évitez-les et marchez au nord. Approchez-vous de la maison, une vidéo se déclenche et vous voici 50 ans dans le passé.

50 ans en arrière

Avancez un peu sur la droite, tuez le monstre et une vidéo se déclenche. A l'issue de cette vidéo retournez sur la gauche et franchissez la porte ouverte au nord. Suivez le chemin tout en éliminant les monstres, allez au nord, traversez la ville en suivant le chemin au nord-est, puis allez au nord, passez sous la grande statue en construction, continuez votre chemin vers le haut, passez entre les maisons en suivant le chemin de terre et passez dans la zone suivante. Avancez encore vers le nord tout en tuant les monstre, vous atteignez la forteresse de Guillaume le Juste, avancez dans la cour intérieure et rentrez dans la forteresse.

Sauvegardez, franchissez la porte en haut de la salle, et avancez le long du couloir sur la droite tout en éliminant les monstres. Tournez en haut dès que possible, suivez le chemin, actionnez l'interrupteur mural au-dessus des trois épées rotatives, et franchissez la porte juste à gauche. Avancez le long du nouveau couloir en évitant les divers obstacles puis arrivé au bout actionnez l'interrupteur à droite de la porte pour l'ouvrir et passez par-là. Avancez et franchissez la nouvelle porte en haut, avancez encore et tournez à droite au niveau de l'intersection. Avancez tout en évitant les nombreux pièges, suivez le couloir de glace et actionnez l'interrupteur au bout de ce dernier. Revenez un peu en arrière, franchissez la porte à gauche, actionnez un interrupteur sur le mur du haut, allez encore à gauche dans le nouveau couloir et actionnez un troisième et dernier interrupteur en haut de ce couloir. Avancez ensuite en bas, évitez les divers obstacles (pensez à vous changer en loup-garou pour sauter par-dessus les pics), tournez à droite et franchissez la grande porte ouverte au niveau de l'intersection (là où vous avez tourné à droite à votre arrivée). Suivez le nouveau chemin sur la droite, éliminez les monstres, allez en bas et descendez le long de l'escalier, puis franchissez la porte. Vous arrivez au-dessus de la salle où se trouve Guillaume le Juste. Ecoutez la petite conversation qu'à ce dernier avec Moebius, puis faites demi-tour et sortez de cette pièce. Avancez, gravissez les escaliers et franchissez la porte en face de vous. Suivez le nouveau couloir sur la droite tout en tuant les quelques ennemis. Tournez en haut, avancez, actionnez l'interrupteur sur la droite, continuez votre progresion et franchissez la porte au bout du couloir. Avancez dans le nouveau couloir et tournez à gauche au niveau de l'intersection. Suivez le chemin tout en évitant les pièges et actionnez l'interrupteur au bout de ce dernier. Faites maintenant demi-tour au niveau de l'intersection et allez tout à droite. Suivez le nouveau couloir et actionnez l'interrupteur pour retourner vers l'intersection. Allez cette fois-ci tout droit pour atteindre une porte fermée, actionnez l'interrupteur à droite de cette porte, elle s'ouvre, franchissez-la. Avancez dans la nouvelle salle, tuez les quatre soldats, actionnez l'interrupteur sur la droite de la pièce et franchissez la porte en haut. Sauvegardez, franchissez la nouvelle porte, vous arrivez face à Guillaume le Juste. Le combat ne sera pas aisé car lui aussi possède un éclateur d'âmes. Utilisez donc continuellement le sort "repousser" afin de vous protéger, équipez-vous aussi votre éclateur d'âmes et frappez tant que vous le pouvez afin de l'exterminer. Avancez ensuite en haut de la pièce (ne vous préoccupez pas des soldats) et franchissez la porte pour trouver une machine à remonter le temps. Sortez ensuite de cette salle et une vidéo se déclenche, vous revoilà dans le présent. Allez maintenant au sud, sauvegardez et continuez votre progression vers le bas. Actionnez l'interrupteur dans le couloir suivant pour débloquer la porte au fond du couloir, avancez le long du nouveau couloir et franchissez la porte en bas à gauche. Allez ensuite sur la gauche, tuez les ennemis et avancez le long du couloir. Actionnez l'interrupteur, allez dans la salle à droite, actionnez le nouvel interrupteur et franchissez la porte en bas. Avancez le long du couloir tout en éliminant les monstres, passez par l'ouverture à droite, avancez vers le bas, puis légérement à gauche et allez en bas. Franchissez la

porte, avancez un peu sur la droite, franchissez la porte, tuez le monstre et passez par la porte en haut de la pièce. Vous voici dans des sous-sol, avancez le long du couloir et, arrivé à une intersection, changez-vous en brouillard et allez sur la droite. Evitez les boules de feu, prenez la réserve de magie, faites demi-tour au niveau de l'intersection et dirigez-vous en bas. Avancez le long du nouveau chemin en évitant les obstacles, tuez le monstre, franchissez la porte, allez sur la gauche, éliminez un autre soldat et passez par la nouvelle porte en bas à gauche.
Avancez vers le bas, passez dans la salle suivante, puis dans celle sur la gauche et tournez en haut dès que possible. Tuez les ennemis, avancez et gravissez les escaliers, avancez encore et actionnez l'interrupteur mural puis franchissez la porte à gauche. Avancez un peu dans le nouveau couloir, tournez à droite, tuez les monstres, et avancez le long du passage. Actionnez l'interrupteur, faites demi-tour dans le couloir à gauche et avancez. Arrivé au fond allez dans la salle à droite, prenez la réserve de vie et faites demi-tour à l'entrée du couloir. Ressortez de cet endroit, avancez vers le bas, descendez le long des escaliers, avancez encore et allez sur la gauche. Continuez votre progression tout en éliminant les monstres et franchissez la porte en bas. Sauvegardez, prenez la boule de magie rouge et les deux coeurs des ténébres et passez par l'ouverture en bas de la salle. Vous revoilà dehors, avancez au sud et suivez le chemin.

La chasse aux vampires

Avancez le long du chemin au sud pour rejoindre la ville. Traversez-la rapidement en allant à l'ouest et suivez la palissade au sud. Allez un peu sur la droite puis avancez le long du chemin au sud. Suivez le nouveau chemin menant au sud au milieu de la forêt tout en exterminant toute forme de vie, et rentrez dans la ville. Une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle Vorador est décapité. La vidéo achevée Moebius envoie des hommes vous éliminer. Exterminez-les sans aucune pitié, et franchissez la porte ouverte en haut. Avancez dans la nouvelle zone et tuez trois autres villageois puis franchissez la porte en haut à droite. Avancez le long du chemin sur la droite et franchissez la nouvelle porte. Moebius envoie alors trois soldats pour vous affronter, exterminez-les (évitez au passage les éclairs qu'envoie Moebius, car ils ne feraient que vous ralentir) puis rapprochez-vous de Moebius pour qu'il se téléporte. Franchissez la nouvelle porte en bas, approchez-vous de Moebius et tuez le soldat qu'il envoie (un arracheur d'âme suffira). Moebius se téléporte dans une nouvelle zone, franchissez la troisième porte en bas et vous allez devoir affronter votre double. Pas de panique, utilisez le sort "repousser" et l'éclateur d'âmes pour en venir à bout très facilement. Donnez ensuite un coup d'épée à Moebius et une vidéo se déclenche, vidéo durant laquelle vous tuez Moebius. Ramassez ensuite le sablier de Moebius, et franchissez la porte en bas. Une séquence se déclenche, vous vous transformez-vous en chauve-souris et rejoignez les piliers de Nosgoth.

Le combat final

Approchez-vous des piliers en haut à droite et une vidéo se déclenche. Vous apprenez alors que Mortanius est un traitre, ce dernier tue Anacroth et vous allez devoir l'affronter. Utilisez le sort "repousser", et approchez-vous de lui pour le frapper avec votre épée (ne vous occupez pas des morts-vivants). Mortanius se téléporte assez souvent mais n'occupe que deux places : au milieu des piliers ou alors en bas de l'écran, vous n'aurez donc aucun mal à le localiser. Frappez-le jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Mortanius fusionne alors avec un monstre et vous allez devoir mener un second et dernier combat : utilisez le sort "repousser" une fois de plus et votre éclateur d'âmes pour anéantir le monstre en quelques coups (frappez-le au moment où il sort du sol pour vous attaquer). Le monstre défait, une vidéo se déclenche, le monde est à vous, vous pouvez le guérir ou le laisser mourir, à vous de choisir.

Bloody Roar

© Hudson Soft 1998

+ D'INFOS FORUM

GROSSE TÊTE

Sur l'écran de sélection des combattants, maintenez enfoncé le bouton L2 et validez votre personnage avec .

GROS BRAS

Sur l'écran de sélection des combattants, maintenez enfoncé le bouton R2 et validez votre personnage avec .

PETIT PERSONNAGE

Sur l'écran de sélection des combattants, maintenez enfoncé le bouton R2 puis sélectionnez le combattant avec .
Pour avoir un petit combattant avec des vêtements différents, procédez de même mais sélectonnez le combattant avec

Bloody Roar 2

© Virgin Interactive / Hudson Soft 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXPERT

A l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Gado

Finissez le jeu avec n'importe quel personnage en mode arcade.

Shen Long

Finissez le jeu avec n'importe quel personnage en mode arcade, mais sans utiliser un seul continue. Vous combattrez alors Shen Long dans un niveau spécial. Si vous le battez, vous pourrez combattre avec lui.

BUZUZIMA INVISIBLE

Exécutez la Shisho-metsu Attack puis annulez la avant qu'elle ne soit terminée pour devenir invisible.

PAUSE COMPLÈTE

Quand vous êtes en pause (touche Start), appuyez sur L2 pour avoir l'image en plein écran.

NOUVELLES TENUES

Pour obtenir la nouvelle tenue d'un personnage, sélectionnez le combattant de votre choix et battez vous contre Gado. Lorsque vous l'aurez vaincu, il vous suffira de choisir votre personnage avec la touche Start.

COMBATS SANS DÉCORS

Assurez-vous de jouer en mode arcade. Lorsque vous gagnez un match, appuyez sur L1 pendant le replay pour faire disparaitre le décor.

Bogey : Dead 6

© Sony Computer Entertainment / Asmik-Ace 1996

+ D'INFOS FORUM

999 SECONDES

Une fois que vous avez sélectionné votre joueur, sur l'écran de chargement maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R1, R2, , , , et Gauche jusqu'à ce que la mission commence.

TOUS LES OBJETS

A l'écran de sélection des avions, faites : Gauche, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Select.

Bomberman Fantasy Race

© Hudson Soft / Graphic Research

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SONS DIFFÉRENTS

Faites une pause au cours du jeu. Puis : L1, L1, R1, R1, Bas, Haut,

Bomberman Party Edition

© Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Mots de passe pleine puissance

```
 1. 46224622
11. 10191019
21. 12221222
31. 26572657
41. 38793879
```

Mots de passe Show Time

```
10. 3G59E326
20. 3D5D49C4
30. 8D5A4B26
40. 8D5A4BCE
```

Bomberman World

© Sony Computer Entertainment / Hudson Soft 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

```
1.1. 8010   1.2. 0127
2.1. 1180   2.2. 1220
3.1. 8086   3.2. 1018
4.1. 2919   4.2. 0804
5.1. 1021   5.2. 0714
1.3. 1027   1.4. 0627   1.5. 0730
2.3. 2413   2.4. 8808   2.5. 2151
3.3. 3009   3.4. 3674   3.5. 3562
4.3. 6502   4.4. 4891   4.5. 3812
5.3. 6809   5.4. 0605   5.5. 2203
```

CHEAT CODES

Entrez les codes : 5656 et 4989. Les anciens niveaux seront toujours là, mais modifiés.
Entrez le code 1616 et 4622 pour modifier respectivement le Royal Battle et le Maniac.

LANCE-FLAMMES DANS LE MODE MANIAC

Commencez par récupérer un coeur sur le plateau de jeu. Pour cela, mettez au moins "1" devant l'icône coeur dans le menu de selection des objets. Ceci fait, il ne vous reste plus qu'à poser une bombe tout en laissant la touche appuyée. La bombe explosera et le fait de maintenir la touche en reposera une qui explosera a nouveau puis encore une autre et une autre... Cette réaction en chaîne aura pour effet de projeter des flammes tout autour de votre personnage. Vous pouvez également vous déplacer pendant ce processus, cependant n'oubliez pas de relâcher la touche au bout de quelques secondes, ou vous serez carbonisé une fois l'effet d'invincibilité du coeur dissipé ! Naturellement, vous pouvez recommencer avec un autre coeur. Si la réaction s'arrête trop souvent, pensez à récupérer au moins une autre bombe de façon à pouvoir en poser 2 à la fois.

Bowling

© Agetec / A1 Games

+ D'INFOS FORUM

BOULE PSYCHIQUE

Terminez le jeu en mode aventure pour débloquer cette boule.

GROSSE BOULE

Terminez le jeu en mode spécial pour obtenir cette boule ou alors remportez un jeu en 200 dans le mode standard.

Brain Dead 13

© ReadySoft Incorporated

+ D'INFOS FORUM

DERNIÈRE SCÈNE

Entrez le code suivant : AAAABLFJSIMON.

Breath of Fire III

© Infogrames / Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LIEU DES JOUEURS DE CACHE-CACHE

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

MEILLEURES COMBINAISONS DE GÈNES

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

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Expérience infinie Ryu

```
80144972 0000
80144972 00FF
```

Expérience infinie Rei

```
80144C02 0000
80144C02 00FF
```

Expérience infinie Nina

```
80144A16 0000
80144A16 00FF
```

Expérience infinie Momo

```
80144CA6 0000
80144CA6 00FF
```

Expérience infinie Peco

```
80144D4A 0000
```

```
80144D4A 00FF
```

Expérience infinie Gaar

```
80144ABA 0000
80144ABA 00FF
```

COMBATTRE LES FANTÔMES

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

VENIR À BOUT DE BALIO & SUNDER DANS LA PRISON (SECOND AFFRONTEMENT)

Vous vous souvenez très certainement de votre premier affrontement avec ces deux zouaves que sont Balio et Sunder, des mafieux sans scrupule qui ont brûlé votre maison dans le Bois de Cèdres, vous privant accessoirement de vos deux compagnons, Rei et Teepo. Ils vous ont sûrement flanqué une correction royale, même avec un entrainement digne de ce nom avec les Volt sur le toit de Dubois, avec notamment le sort éclair ravageur à ce stade du jeu.

Envie d'une revanche bien méritée et en prime d'une action héroïque devant l'agitée princesse Nina ? Pas de problème, il existe un moyen très simple pour vous de les vaincre lors de ce second affrontement dans la prison, il vous faut toutefois un niveau correct pour Ryu : 15-16 au moins, et 17 pour être tranquille.

Dès le début de l'affrontement, lancez influence sur Balio, ainsi cet arriéré de Sunder frappera son compagnon plutôt que vous, et vous devriez facilement survivre aux éclairs de Balio. Ensuite transformez-vous en dragon et concentrez-vous sur l'un des deux fanfarons. Même si votre forme de dragon succombe, cela n'est pas très grave, vous n'avez qu'à vous transformer de nouveau, et en outre avec les niveaux recommandés plus haut atteints (15-16), vous pourrez systématiquement agir en premier. Le but est de tenir jusqu'à ce que la princesse Nina s'éveille et prenne la fuite, ensuite vos deux adversaires ne mettront pas bien longtemps pour constater qu'ils ont affaire à plus fort qu'eux et prendront également la fuite, vous laissant... mystère, à vous de le découvrir !

Breath of Fire IV

© Capcom 2001

+ D'INFOS FORUM

SE SOIGNER GRÂCE AUX POMMES

Quand vous aller dans les bois pour trouver le maire, vous devez utiliser des pommes pour appater un animal. S'il venait à vous en manquer, allez à l'arbre dont vous a parlé le viel homme et vous en trouverez d'autres. Utilisez le pouvoir de Ershil et contournez l'arbre. Une pomme va en tomber. Les pommes sont très efficace pour se soigner vers le début du jeu, eles redonnent 100 HP. Vous pouvez en stocker jusqu'à 99.

GAGNER DE L'ARGENT FACILEMENT

1ère méthode

Allez au point d'interrogation à l'ouest du temple de Fou-Lou. Dirigez-vous vers la forêt qui brûle. En battant le Gang d'Or avec des attaques physiques, vous gagnerez 1000 Zenny. En le battant grâce à des attaques magiques, vous remporterez 10 000 Zenny. Recommencez si vous voulez plus d'argent.

2ème méthode

Allez à l'un des pommiers et récupérez 99 pommes. Allez ensuite les vende à la boutique la plus proche, vous gagnerez 10 Zenny pour chaque pomme.

3ème méthode

Allez sur l'île au sud de Lyp. Vous trouverez une plante Moza à l'endropit où vous avez coupé l'herbe Moza. Ramassez-la puis revenez autant de fois que nécessaire. Vous pouvez stocker 99 plantes et les revendre la boutique la plus proche pour 50 Zenny chacune.

S'ENTRAÎNER AUX COMBOS

Retournez au village caché à côté de Chek après la bataille. Vous rencontrerez des monstres avec beaucoup de HP et des pouvoirs de régénération. Ces mopnstres se battent par goupes de six. Profitez de ces occasions pour vous entraîner aux combos.

COMBO À 70 COUPS

Vous avez besoin de trois sorts, dont deux Vitalize portés par Nina et Scias. Le troisième sort à posséder et Celerity qui vous sera transmis par le maitre Abbess après avoir rencontré 100 ennemis différents. Donnez ce sort à n'importe quel personnage (excépté Nina et Scias). Avec vos trois personnage ainsi équipés,vous pourrez lancer un combo pouvant atteindre les 70 coups.

BATTRE DRAGONNE

Evitez d'utiliser les attaques à base de terre car ils sont inefficaces. Usez et abusez de combos et d'attaques de dragon pour venir à bout de sa capacité de régénération. Soyez sur également d'avoir un équipement qui resiste aux morts instantanées.

BATTRE FOU-LOU

Quand vous vous battrez seul contre Fou-lou à la fin du jeu, transformez vous en Kaiser et laissez-lui s'en occuper. S'il meurt, transformez-vous en un autre dragon ou attaquez-le en vous soignant. Fou-lou ne transformera alors pas en Tyrant, ni en Astral ou quelques autres formes qu'il possède.

BATTRE MAMAN

Allez au pommier de la forêt où vous avez trouvé le maire. Frappez-le avec Ershin et rammassez quelques pommes. Traversez la forêt pour rezvenir la où vous avez rencontré le maire. Vous derez alors battre Maman. Utilisez une pomme pour la distraire pendant un tour. Si vous avez assez de pomme, Maman n'attaquera pas de tous le combat.

LISTE DES MAITRES

Abbess:
Parlez-lui dans ke village de Chek après avoir parlé à tous les dragons.

Bunyan:
Obtenez la possibilité d'apprendre auprès des 11 autres MAitres. Puis, trouvez Bunyan dans l'emplacement au dessus de l"Highway". Allez ensuite à travers le passage secret à peu près au milieu de la chaine de montagne. Bunyan se trouve dans la cabane au sommet.

Gyorim:
Après avoir obtenu plus de 3000 points à la pêche, parlez à la grenouille qui pêche à Lyp.

Kahn:
Après avoir battu Kahn pour la 3ème foi, vous pourre le trouver sur le continent du nord ouest à l'emplacement près de la petite rivière.

Kryrik:

Après le voyage en mer, retournez à Shikk et parlez-lui. Il acceptera de devenir votre maitre uniquement si vous maitrisez déjà des combos à plus de 25 coups.

Lyta:
Après le voyage en me, Parlez à la Soeur Lyta de l'orphelinat de Synesta. Vous devez déjà connaitre Ward pour qu'elle accepte de vous enseigner quelue chose.

Marlok:
Achetez le trésore à la grenouille de Saraï pour 500 Zenny. Echangez-le de ville en ville jusqu'à avoir une balle en fer (Tin Ball) ou mieux. Puis parlez à Marlok à Synesta après avoir péché le "sand flier".

Momo:
Parlez-lui simplement dans le moulin à vent de Wyndia.

Njomo:
Après avoir travaillé quelques temps au village des fées, allez parler aux fées à l'étage de la maison.

Rwolf:
Parlez-lui simplement à l'entrée de Kurok.

Stoll:
Donnez-lui tous vos Zenny dans le repère des bandits après l'évenement avec Marlok.

Una:
Après avoir battu Kahn pour la 2ème fois, parlez-lui à Worent.

VOLER LES VILLAGEOIS

Utilisez Ershin,Ursula, ou le personnage principal pour voler les vilageois en vous approchant d'eux et en appuyant sur le bouton d'action. Vous gagnerez de temps en temps des Zenny.

LES COMBOS

Combos de base

Fire + Sever (vent niveau 1) = Firewind
Fire + Cyclone (vent niveau 2) = Simoon
Fire + Typhoon (vent niveau 3) = Gigaflare

Wind + Frost (glace niveau 1) = Jolt
Wind + Iceblast (glace niveau 2) = Lightning
Wind + Blizzard (glace niveau 3) = Thunderstorm

Ice + Rockblast (terre niveau 1) = Storm
Ice + Stone pillar (terre niveau 2) = Tempest
Ice + Quake (terre niveau 3) = Disaster

Earth + Flare (feu niveau 1) = Eruption
Earth + Fireblast (feu niveau 2) = Magmablast

Earth + Inferno (feu niveau 3) = Ragnarok

Super combos

Les super combos s'effectuent avec Ryu transformé en dragon (en "Kaiser" de préférence). Ils nécéssitent de combiner un combo de niveau 3 avec une magie de dragon de niveau 3.

Gigaflare + Aryu pyung = Earthbreaker (peut causer "stun")
Ragnarok + Hawjeh = Supernova (peut causer "confuse")
Disaster + Patoh pah = Catastrophe (peut causer "poison")

CONTRÔLER LE KAISER

Pour contrôler le Kaiser, il vous suffit de parler à tout les Dragons. Voici leurs emplacements :
Wind dragon
Vous lui parlez automatiquement après avoir invoqués les dragons à Sinchon
Sea dragon
Avec le bateau, allez au dessus de Cove et cherchez les rochers formant un "L" renversé. Fouillez autour des rochers pour trouver le dragon.
Grass dragon
Avec le sand flier, faites le parcours Shikk-Shyde. Au sud, il existe une partie isolée accessible en sautant grâce à une dune. Dirigez-vous ensuite vers l'oasis.
Mud dragon
Vous le trouverez au "?" au dessus de Dam.
Tree dragon
Vous le trouverez entre "check point" et Shikk.
Plain dragon
Allez parlez aux ancients à Worrent, ils vous parleront d'un oiseau brillant dans Plain. Trouvez cet oiseau et suivez-le jusqu'au dragon.
Earth dragon
Parlez à l'homme assis à River, il vous indiquera le chemin de Quarry où vous trouverez le dragon.

Brian Lara Cricket

© Codemasters

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

BIGBALLS	Jouer avec un ballon de plage
BIGHANDS	Grosses mains
BIGHEADS	Grosses têtes
BUTTERFINGERS	?
CHRISREA	Vue casque
CLUELESS	Accès à tous les niveaux
DROPBALL	Balle glissante
GETBRIBE	Victoire
NOWAYEAS	Jeux classiques
PENSIONS	Jouer avec l'équipe World Eleven (11 meilleurs joueurs) en Friendly ou Test Series
PLACEBO1	Accès à tous les niveaux sauf le dernier
SOLIDOAK	?
SUNSHINE	Jouer sur une plage en mode Classic Match
SUPERMAN	Super batteur en mode Classic

CODES DES NIVEAUX

2. OVERTIME
3. SAUSAGES
4. DILLBERT
5. BATKINGS
6. PANCAKES
7. FRIEDEGG
8. PLACEBO1
9. CLUELESS
10. NOWAYEAS

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran des mots de passe :

BIGBALLS	Mode grosses balles
CHRISREA	Caméra sur casque
DROPBALL	?
GETBRIBE	Toujours gagner
PENSIONS	Equipe World XI
SOLIDOAK	Battes incassables
SUNSHINE	Jouer à la plage
SUPERMAN	Batteurs modifiés

Broken Helix

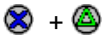
© Konami

+ D'INFOS FORUM ACHETER

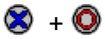
CHEAT MODE

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur . Choisissez l'aide et maintenez L1 + R1 avant chacune des manipulations suivantes. Un son confirme que le code est activé.

Le plein de munitions

 +

Le plein d'énergie et armure au niveau maximum

 +

Tous les objets

Maintenez R1 + et appuyez sur .

Bubble Bobble 2

© Taito

+ D'INFOS FORUM

PASSER LES NIVEAUX

Appuyez en même temps sur L1, L2, R1 et R2.

Bubble Bobble also featuring Rainbow Islands

© Acclaim / Probe 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

Vies infinies joueur 1

```
80176B18 0003
```

Vies infinies joueur 2

```
80176AE8 0003
```

COURIR PLUS VITE

Entrez blrbjsbj à l'écran titre.

Bubsy 3D

© Accolade 1997

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

801D9378 0063 Vies infinies

CHEAT CODES

XALLDBUGCR	Choix du niveau et 99 vies
XBNSCHTMMM	Bonus match
XDBUGLOCNC	Ajouter des coordonnées à l'écran des pattes
XMUCHOLIFE	99 vies
XMVLCHTMSB	Choix du niveau
XTOOROCKER	Toutes les roquettes
XURASNAKER	Changer la forme
XZOOMERKB	Activer le zoom
XZOOMMERKB	Sauter le niveau (faire Gauche et Start pendant le jeu)

SOUND TEST

Entrez l'un des codes suivants. Chacun vous fera entendre une séries de sons tirés du jeu.
BUBSYHITXA
BUBSYBOPXA
BUBSYCNTXA
BUBSYDOGXA
BUBSYCARXA
BUBSYGLDXA
BUBSYHIHXA
BUBSYIDLXA
BUBSYPOWXA
BUBSYSCRXA
BUBSYUFOXA
BUBSYH2OXA
BUBSYWOOXA
BUBSYWOLXA
BUBSYWORXA

Buggy

© Infogrames / Gremlin Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Etablissez le record d'un circuit, puis entrez l'un des codes suivants en guise de nom. Appuyez sur ⊗ . Puis, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur ⊗ lorsque vous voyez "OK?". un peit jingle confirmera que le code a été activé :

CAM	Appuyez sur △ pendant le jeu pour changer de vue
SLO	Voitures lentes
WOW	Enlève toute les textures graphiques

Bugs Bunny : Voyage à Travers le Temps

© Infogrames / Behaviour Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran de sélection de l'ère, maintenez simultanément enfoncés les boutons L2 et R1 et faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les niveaux

Le plein de carottes

Voir la séquence de fin

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie infinie

```
30010041 0006
```

99 carottes

```
30010043 0063
```

Burning Road

© Playmates / Toka 1996

+ D'INFOS FORUM

PRENDRE LE CIRCUIT À L'ENVERS

Dans le menu principal, choisissez "Practice", puis une course. Prenez alors votre voiture et entrez un mode de transmission. La course démarre : faites demi-tour et repassez sous le drapeau. Vous passerez automatiquement à la première place. Vos adversaires feront alors demi-tour pour essayer de vous rattraper.

Bushido Blade

© Squaresoft / Light Weight 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE CODE DU BUSHIDO

Le code du bushido dans ce jeu consiste seulement à ne pas frapper l'adversaire quand il n'est pas prêt (lorsqu'il escalade un mur ou lorsqu'il parle au début du combat par exemple).

LA PREMIÈRE FIN

Terminez le mode Story sans vous faire toucher et en suivant le code du Bushido. Il ne faut pas sauter manuellement dans le puits mais attendre que le perso le fasse automatiquement dans une cinématique.

LA DEUXIÈME FIN ET LE BOSS SECRET

Terminez le mode Story sans vous faire toucher, en suivant le code du Bushido et en sautant manuellement dans le puits au lieu d'attendre que votre perso le fasse automatiquement dans une cinématique.

DÉBLOQUER KATZE

Terminez le mode Slash sans mourir en mode hard. Il est selectionnable en allant à gauche de Red Shadow dans le menu de selection, utilisable uniquement en mode Versus.

PASSER LES PREMIERS COMBATS EN MODE STORY

Allez jusqu'au puits, attaquez votre adversaire dans les jambes pour qu'il ne puisse plus se relever complètement, il vous suffira ensuite de sauter dans le puits pour passer les premiers combats de ce mode.

SAUTER ET ENVOYER DES PROJECTILES

Pour sauter, s'accroupir en faisant "avant + R2" et appuyer assez vite sur "R1".
Pour envoyer un projectile, s'accroupir en faisant "avant + R2" et appuyer assez vite sur "ROND".

Bushido Blade 2

© Light Weight

+ D'INFOS FORUM

MODE HUNDRED SLASHES

Terminez le jeu avec les six personnages.

SECRETS

Katze

Terminer le Slash Mode en moins de 15 minutes.

Jouer un personnage secondaire

Terminer le Story Mode sans laisser mourir aucun personnage secondaire.

Samurai/Kabuki Warriors

Terminer le Slash Mode avec un combattant Narukagami et le Shinto sans mourir.

Slash Mode

Compléter le Boss Mode sans utiliser aucun Continue.

Tsubame

Terminer le Slash Mode en moins de 15 minutes avec un combattant Narukagami.

FIN SECRÈTE (SHAINTO CLAN)

Si vous jouez pour le clan Shainto, vous n'êtes pas obligé de tuer la princesse Narukagami à la fin du jeu. Vous pouvez en effet sortir par la porte ouverte afin d'obtenir une nouvelle fin.

KATA DE FIN

Si vous réussiez à terminer le jeu sans mourir une seule fois ou sans utiliser de Continue, vous verrez votre personnage réaliser un Kata à la fin.

Bust A Groove

© Sony / Enix 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSER LES NIVEAUX

Finissez le jeu une fois avec n'importe quel personnage puis commencez une nouvelle partie à 1 joueur. Appuyez sur L2 + Select quand la chanson commence pour passer au niveau suivant.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Capoeira : Finissez le jeu au niveau normal.
Robo-Z : Terminez le jeu au niveau difficile.
Burger Dog : Finissez le jeu au niveau difficile avec Hamm.
Columbo : Finissez le jeu au niveau difficile avec Shorty.

LISTE DES MEILLEURS MOUVEMENTS

Voici les mouvements permettant d'obtenir les meilleurs scores. Exécutez-les en mode 1 joueur :

Heat

Haut, Bas, Haut, ○
Bas, Haut, Bas, ✕
Droite, Gauche, Droite, ○
Bas, Haut, Bas, ○

Frida

Haut, Bas, Haut, ○
Droite, Gauche, Droite, ✕
Bas, Gauche, Haut, ○
Haut, Droite, Bas, ✕

Strike

Haut, Haut, Gauche, ○
Gauche, Gauche, Droite, ○
Droite, Gauche, Gauche, Haut, ○
Gauche, Haut, Bas, Droite, ✕

Hamm

Bas, Droite, Haut, ○
Haut, Gauche, Bas, ✕
Haut, Droite, Haut, ○

Bas, Gauche, Bas,

Kelly

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

Shorty

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

Hiro

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

Pinky

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

Gas-O

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

Kitty N

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

Capoeira

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

Robo-Z

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

Columbo (comme Shorty)

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

Burger (comme Hamm)

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

Dog

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

TENUES CACHÉES

Lors de la sélection de votre personnage, maintenez enfoncé le bouton Select. Validez votre choix, et gardez Select enfoncé jusqu'à ce que la partie commence. Votre personnage aura alors revêtu la tenue n°2.

ZOOM

Pour zoomer sur la pose de victoire, appuyez sur juste après avoir gagné.

NIVEAU SUPPLÉMENTAIRE

Terminez le premier niveau avec Shorty puis appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite,

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

© Acclaim / Taito 1996

+ D'INFOS FORUM

JOUER DANS UN MONDE NOUVEAU

Sur l'écran principal, appuyez successivement sur : R1, Haut, L2, Bas. Un petit bonhomme vert apparaît alors en bas à droite de l'écran, ce qui signifie que le code a fonctionné. Commencez un nouveau mode puzzle, Another World et maintenant lancez. Et vous aurez accès à tout un tas de nouveaux puzzles plus difficiles que ceux d'origine.

GET CREDITS

A l'écran des options, faites : Gauche, Droite, R1, R2, L2, L1, Haut, Bas. Ensuite, placez le curseur sur "credits" et appuyez sur ⊗

NEW DECOR LEVEL

A l'écran titre, faites : R1, Haut, L1, Bas.

GOODIES SELECT EN 2 JOUEURS

Pendant la démo du titre, faites : R1, Haut, L2, Bas.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Sur l'écran titre, allez dans le menu "Options" et faites : Gauche, Droite, R1, R2, L2, L1, Haut, Bas. un compte à rebours de 30 secondes s'affiche. Sélectionnez l'option "Credits" et appuyez rapidement sur ⊗ : plus vous appuierez et plus vous aurez de crédits supplémentaires.

CHOIX DU PERSONNAGE EN MODE PUZZLE

Sur l'écran de sélection des stages, faites : Gauche, Gauche, Haut, Bas, L1, L2, R1, R2.

JOUER CONTRE PANDER

Effectuez un fever time à tous les niveaux jusqu'à Robo-Z Gold.

JOUER MCLOAD

Terminez le jeu avec les 10 personnages de base ou finissez le jeu en normal avec Comet ou Columbo.

JOUER SUSHI BOY

Terminez le jeu en mode normal avec Bi-O ou Hiro.

Bust-A-Move 3 DX

© Sony / Taito 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX NIVEAUX

Au menu principal, faites : , Gauche, Droite, . Un petit bonhomme apparaîtra en bas de l'écran. Débutez alors une nouvelle partie. Sur l'écran du choix des modes de jeu, vous verrez une inscription "another world" en bas à gauche de l'écran, ce qui signifie que tout une série de nouvaux niveaux sont disponibles.

Bust-A-Move 4

© Acclaim / Taito 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MONDE BONUS

A l'écran titre, faites : , Gauche, Droite, Gauche, . Si le code a été saisi correctement, vous entendrez un signal sonore et vous verrez une petite tête apparaître en bas à droite de l'écran.

PERSONNAGES BONUS

A l'écran titre, faites : Droite, Droite, Droite, , Gauche, Gauche, Gauche.

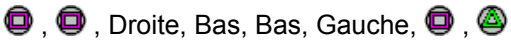
C : The Contra Adventure

+ D'INFOS FORUM

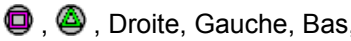
CHEAT CODES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera l'activation du code :

Super bombes illimitées

 , Droite, Bas, Bas, Gauche,

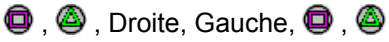
Mitrailleuse

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

Voir les séquences vidéo

, Bas, , Haut, Haut, Gauche,

Vies infinies

Haut, Droite,  , Droite, Gauche,

Choix du niveau

Bas, Gauche, R1, R2, L1, L2

Personnage bonus

Haut, Haut, Haut, R1, L1, R2, L2, Bas

C-12 : Final Resistance

© Sony 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BATTRE LE TANK DU NIVEAU 1

Le meilleur moyen de venir à bout du tank et de lui foncer dessus en tirant. Si vous n'avez plus de munitions, sortez votre épée et tuez un Borg. Une fois le tank détruit, tuez les borgs qui restent.

LE PORTAIL ÉLECTRIFIÉ

Quand le portail s'effondre et que vous aurez mis le courant. le câble électrifiera le portail et vous ne pourrez pas passer. Tournez-vous face aux camions en feu et passer en mode première personne (R2). Glissez un peu sur la gauche, regardez en haut du bâtiment et tirez sur la boîte électrique. Vous couprerez ainsi le jus et pourrez passer tranquillement.

AVOIR LES EXPLOSIFS AU NIVEAU 1

Une fois la porte passée, allez à gauche et tuez les aliens et insectes. Utilisez la tourelle pour que ce sopit plus facile. L'un des ennemis laissera une clé. Prenez-la et allez ouvrir le portail. Les résistants vous donneront alors des explosifs.

AVOIR LE DÉTONATEUR AU NIVEAU 1

Lorsque vous serez à la porte, sauvegardez et allez de l'autre côté que celui pour avoir les explosifs. Débarrassez-vous du sniper et continuez. Tournez à gauche et suivez le couloir qui descend. Tuez les aliens et parlez aux résistants. Descendez les escaliers et tuez tous les ennemis. L'un d'eux laissera une carte d'accès. Suivez le passage et appuyez sur l'interrupteur pour désactiver le portail alien. Passez-le discrètement. Si l'un des drônes vous voient, le portail sera réactivé. Une fois cette pièce passée, courez jusqu'au portail et utilisez la carte d'accès. LEs soldats libérés vous donneront le détonateur.

BATTRE LES SOLDATS ALIENS

Maintenez R1 enfoncé et courez autour d'eux en leur tirant dessus avec le laser. S'ils se déplacent en groupe, ils ne feront pas attention à vous. Tenez-vous à l'écart et tirez-leur dans la tête.

BATTRE LES ARAIGNÉES ALIENS

Tenez-vous à distance de l'ennemi et tirez un coup secondaire avec le lance rocket, lancez une grenade et finisez avec des tirs de laser dans la tête. Faites attention aux petites araignées. Tuez-les de loin avec la mitrailleuse.

BATTRE LE BOSS DE LA BASE ALIEN

Après la capture du Dr Carter, vous devez la retrouver. Son père (transformé en alien) enverra un drône à votre poursuite. Le meilleur moyen de s'en débarrasser et de détruire le bras laser de gauche puis celui de droite. Ramassez tous les objets puis détruisez le drône. Si les lasers commancent à vous tirer dessus, ou si le drône sort des mitrailleuses, appuyez sur pour vous protéger.

CHEAT CODES

Invincibilité

Mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites haut, gauche, bas, droite, , , , .

Munitions illimitées

Mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites bas, gauche, droite, , , .

Toutes les armes

Mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites haut, gauche, droite, bas, , , , .

Bouclier

Mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites haut, gauche, droite, , , .

Mode furtif

Mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites , , , , , , , , ,

Attaques secondaires

Mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites haut, bas, gauche, droite, , , , .

C3 Racing

© Infogrames / Eutechnyx 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En mode Arcade, faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les voitures

Placez votre curseur sur Rome puis :
L1, ◯ , R1, □ , L2, □

Tous les circuits

Placez votre curseur sur Africa puis :
R1, R2, R1, L1, □ , L1

Contrôle radio des voitures

Placez votre curseur sur USA puis :
□ , L1, R2, ◯ , R1

Performance des voitures

Placez votre curseur sur U.K puis :
R1, □ , L1, ◯ , R2, ◯

California Speed

© Midway / Atari 1999

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX VÉHICULES

Voiture Five-Oh

Remportez les Sport Series.

Voiture Predator

Remportez les Sport Series avec la voiture Five-Oh.

Voiture Squirrel

Remportez les Light Series.

Semi-remorque

Remportez la California Cup.

Canal+ Premier Manager

© Infogrames 2001

GAGNER DE L'ARGENT FACILEMENT

Vers le milieu de la saison, regardez les joueurs disponibles en Bosman. Ils sont souvent bons et plutôt bon marché. Un joueur acheté à ce moment là pourra parfois se revendre 10 à 100 fois le prix que vous aurez déboursé.
En début de championnat, lorsque vous n'avez pas encore de recettes sur la page club, mettez vos abonnements de la saison au maximum. Si vous avez une bonne capacité d'accueil dans votre stade, vous gagnerez ainsi beaucoup d'argent.

Capcom Generations

© Virgin Interactive / Capcom 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION RELAY POUR SUPER GHOULS'N GHOSTS (VERSION PAL)

Invincibilité

```
3019044A 0001
```

Vies infinies (8 vies)

```
301902A4 0008
```

Armure

`301914BA 00xx`	Où xx est une valeur de 00 à 04 :
`00`	Caleçon
`01`	Armure acier
`03`	Armure bronze
`04`	Armure or

Armes

`301914D3 00xx`	Où xx est une valeur de 00 à 04 :
`00`	Lance
`01`	Super Lance
`02`	Couteau
`03`	Super Couteau
`04`	Arbalète
`05`	Super Arbalete
`06`	Faucille
`07`	Super Faucille
`08`	Torche
`09`	Super Torche
`0A`	Hache
`0B`	Super Hache
`0C`	Croix
`0D`	Super Croix
`0E`	Arme mystérieuse
`0F`	Super Arme Mystérieuse

UN REMIX DE LA MUSIQUE DE 1943-KAI

Jouez au niveau 5 de 1943 Kai dans n'importe quel niveau de difficulté en mettant l'option "continue" sur OFF pour débloquer le remix de la musique du jeu.

UN MAXIMUM DE MINUTIONS EN DÉBUT DE NIVEAU POUR 1943

Si vous finissez un niveau avec le compteur de munitions à 00, vous serez automatiquement crédité de 64 munitions au début du niveau suivant.

Capcom vs. SNK : Millennium Fight 2000 Pro

© Capcom 2002

+ D'INFOS FORUM

RESET PENDANT UN MATCH

Maintenez Start pendant trois secondes pendant un match.

Captain Commando

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Positionnez-vous sur l'option "Game Start". Puis, appuyez simultanément sur , et Gauche. Si le code a été entré correctement, vous devriez voir apparaître le numéro du niveau à côté de cette option.

MODE 4 JOUEURS

A l'écran de présentation, lorsque l'avertissement apparait, appuyez simultanément sur + + + . Vous pourrez désormais jouer une partie à quatre joueurs simultanément.

UN SEUL COUP POUR TUER

Prenez Captain ou Jennety comme personnage. Maintenez enfoncés L1 + R1 et appuyez sur "Special Move" pour réaliser un coup qui tue avec un seul impact.

Cardinal Syn

© Sony / Kronos 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

A l'ecran de présentation (celui sur lequel se trouve l'inscription Start), faites l'un des manipulations suivantes. Chacune d'elles vous donnera un nouveau personnage. A la suite de chaque code, un signal sonore vous indiquera que votre code a été activé. Vous pourrez activer tous ces codes un à un pour avoir tous les personnages.
Droite, Droite, Droite, Bas,
Haut, Gauche, Gauche, Haut,
Haut, Haut, Bas, Bas,
Haut, Droite, Bas, Gauche,
Bas, Bas, Bas, Haut,
Haut, Bas, Gauche, Droite,
Gauche, Droite, Gauche, Droite,
Gauche, Gauche, Gauche, Haut,

MAGIE ILLIMITÉE

Appupez sur Droite, Droite, , Gauche, Gauche, L1, R2, L2, R1 quand Press Start apparaît.

COUPS FATALS

Appuyez sur Gauche, Gauche, , Droite, Droite, pour effectuer les coups fatals n'importe quand.

NOUVEAUX COSTUMES

Appuyez sur Haut + à l'écran de sélection du personnage pour changer de costume.

SOUS-BOSS

Bimorphia

Terminer le jeu avec Nephra.

Juni

Terminer le jeu avec Finkster.

Kahn

Terminer le jeu avec Mongoro.

Kron

Terminer le jeu avec Syn.

Moloch

Terminer le jeu avec McKrieg.

Mongwan

Terminer le jeu avec Princess Orion.

Redemptor

Terminer le jeu avec Vanguard.

Stygian

Terminer le jeu avec Plague.

Syn

Terminer le jeu avec tous les personnages.

Vodu

Terminer le jeu avec Hecklar.

Carmageddon

© SCi 2001

CODES ACTION REPLAY

Temps illimité:

80076DE8 1000

P1 Invincible :

300D41FA 0000

P2 Invincible :

300D3596 0000

Gagnez la course (Appuyez sur R2) :

D4000000 0002
8006C068 0000

Toutes les voitures (Appuyez sur L2 + R2) :

D4000000 0003
50000F02 0000
80078484 0101

Argent supplémentaire (Appuyez sur L2) :

D4000000 0001
80076DEC FFFF
D4000000 0001
80076DEE 00FF
D4000000 0001
80078480 FFFF
D4000000 0001
80078482 00FF

Cart World Series

© Sony Computer Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

À partir de l'écran Select Driver, allez à Create Drive et saisissez l'un des codes suivants :

BANZAI	Pas de collisions
EPILEPTI	Mode fil de fer
FAT TIRES	Gros pneus
FLOAT	Gravité faible
GEK	Deux tours dans le mode s
IMMORTAL	Invincibilité en mode simulation
NIGHTRID	Pistes nocturnes
PUSHBUTT	Auto supplémentaire
RADBRAD	Gravité forte soleil
SPACECERID	Pistes spaciales
SUNNYSKY	Coucher de
WHEELS	Les autos n'ont que des roues
WTFIN	Vous remportez la saison

Casper

© Interplay 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUVEMENT PLUS RAPIDE

Au cours du jeu, maintenez le bouton enfoncé et faites , R1, R1, R1. L'écran d'inventaire sera appelé pendant l'entrée de ce code. Pour retourner au jeu, faites .

LIBERTÉ DE MOUVEMENT

Mettez Casper dans le coin gauche en haut de l'écran à n'importe quel moment du jeu. Puis, maintenez enfoncés simultanément les boutons HautGauche + L1 + R1 + Start, ce qui va geler le jeu. Relâchez alors HautGauche + L1, et appuyez sur BasDroite + tout en continuant d'appuyer sur R1 + Start. Si le code a été saisi correctement, le jeu repartira dans un mode qui vous permettra d'avoir une totale liberté de mouvement. Appuyez désormais sur R1 et utilisez les boutons directionnels pour passer à travers les murs. Appuyez sur L1 pour revenir au mode de jeu normal.

Castlevania : Symphony of the Night

© Konami 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MANIPULATIONS MAGIQUES

Summon spirit

Gauche, Droite, Haut, Bas, ●

Tetra spirit

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

Hellfire

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

Dark metamorphosis

Gauche, Diagonale Haut-Gauche, Haut, Diagonale Haut-Droite, Droite, ●

Soul steal

Gauche, Droite, Droite, Diagonale Bas-Droite, Bas, Diagonale Bas-Gauche, Gauche, Droite, ●

Skill wolf

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

Bat smash

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

Sword Brother

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

JOUER AVEC RICHTER BELMONT

Sauvegardez une partie à l'un des endroits suivants (il faut que le nom de la sauvegarde indique ce qui suit)
-Après le combat final
-Au milieu du chateau inversé
-Après avoir battu le boss final
-"Clear" (jeu terminé à 180% ou plus).
Commencez ensuite une nouvelle partie et nommez-la `Richter`. Vous pourrez alors contrôler Richter Belmont. Celui-ci ne peut pas changer de forme ni utiliser d'armure, d'arme, d'objets ou de magie. Il est cependant capable d'effectuer le super saut, le mouvement de charge, et d'utiliser les armes secondaires (dagues, haches et eau bénite).

CHEAT MODE

Sauvegardez une partie à l'un des endroits suivants (il faut que le nom de la sauvegarde indique ce qui suit)
-Après le combat final
-Au milieu du chateau inversé
-Après avoir battu le boss final
-"Clear" (jeu terminé à 180% ou plus)
Commencez une nouvelle partie et nommez-la de l'un des noms suivants.

`AXEARMOR`	Portez l'armure bleue pour être Axe Lord.
`X-X!V''Q`	Commencez avec 99 Lucks.
`X-X!V''`	Commencez avec plus d'intelligence

OPTIONS CACHÉES

Commencez une partie et entrez AXELORD en guise de nom.

TENUE DIVINE

Terminez le jeu à 200%. A votre prochaine partie, entrez le nom MEPHISTO pour porter la tenue divine.

CONTRÔLEZ L'ÉCRAN

Lors de l'écran de chargement, utilisez le pad directionnelle pour modifier l'écran.

VOIR LA CARTE

Lors d'une partie, appuyez sur Start pour voir les statistiques puis sur L1 pour accéder à la carte.

MUSIQUE SUPPLÉMENTAIRE

Placez le Cd dans un lecteur audio et écouter la piste 2.

TEST SON

Une fois que vous aurez terminé le jeu à au moins 190% avec Alucard, commencez une nouvelle partie sans effacez l'ancienne. Allez parler au bibliothécaire qui vous proposera le test son.

LES DIFFÉRENTES FINS

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

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

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

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

GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

1°) Dans les catacombes, battez l'ennemi avec un scie circulaire pour obtenir l'épée joyau. Celle-ci transformera la plupart de vos ennemis en pierres précieuses pouvant être vendues dans la bibliothèque.

2°) Trouvez une bougie qui contient une somme d'argent assez importante (250$, 400$, 1000$ ou 2000$) et faites le plus d'aller-retour possible.

Castlevania Chronicles

© Konami 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OPTION SUPPLÉMENTAIRE

Au menu principal, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , Start afin de débloquer une option "Extra".

GALERIE D'IMAGES

Jouez en mode Arrange afin de débloquer une image après chaque niveau. Les images débloquées peuvent ainsi être visualisées en choisissant "Special Option" dans l'écran des options.

CHANGER DE MUSIQUE

Pour changer la musique pendant que vous choisissez le mode Original ou Arrange, appuyez sur L1 + R1.

MODE TIME ATTACK

Terminez le jeu en mode Arrange.

Championship Motocross

© Funcom 1999

NOUVELLE VIDÉO

Pour avoir accès à la Vidéo de Wrath Child Fox, terminez le jeu en 125, 250 et 500, puis allez aux menu "options". Dans "extras" (tout en bas), inscrivez "LIVE ACTION" à la place du nom.

MODE MIROIR

Pour accéder au "Mode miroir" : terminer les quatre championnats (125, 250, 500 et Open Class) sinon, en mode championnat, inscrivez "OPPOSITE LOCK" à la place du nom.

MODE GROSSES TÊTES

Pour accéder au "Mode grosses têtes" : en mode championnat, inscrivez "GROSSE TETE" à la place du nom.

TOUS LES CIRCUITS

Pour avoir tous les circuits : en mode championnat, inscrivez "DIRT TRACKS" à la place du nom.

TOUS LES CHAMPIONNATS

Pour avoir tous les championnats : en mode championnat, inscrivez "ALL EVENTS" à la place du nom.

Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael

© THQ / Funcom 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉO DE CRASH

Terminez le tournoi 250 pour débloquer la vidéo de Crash (crash movie).

CHAMPIONNAT 2001

Terminez le championnat 125 cc pour débloquer le championnat 250 cc.

Championship Surfer

© The Learning Company France 2001

+ D'INFOS FORUM

SURFEUR DE GLACE

Terminez le jeu en mode Pro afin d'accéder à Ice Surfer.

Chase the Express

© Sony 2000

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS INFINIES

Mettez le jeu en pause et appuyez sur L1, L2, R1, R2, , , .

NIVEAU SPÉCIAL

Terminez le scénario A Paris avec n'importe quel niveau de difficulté. Vous aurez des munitions infinies dans le niveau spécial.

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Faites une pause au cours du jeu, puis : L1, R1, , , .

Cheesy

© Ocean 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Spider	WESTONMARE
Dragon	FOUNDATION
Teapot	PANTALOONS
	POLYNESIA7
Slime	LANDSCAPE

Dernier niveau : AGINCOURT6

CHOIX DES NIVEAUX

A l'écran des mots de passe, faites : , , , . Un choix de saut des niveaux apparaîtra dans l'écran des options.

Chessmaster Millenium

2003

+ D'INFOS FORUM

JEU RAPIDE

Au cours d'une partie en mode 1 joueur, appuyez sur pour forcer le CPU à bouger avant qu'il ait terminé tous ses calculs.

PETIT CONSEIL

Appuyez sur pendant votre tour pour avoir un petit conseil.

Chicken Run

© Eidos Interactive / Blitz Games 2000

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLE OPTION

Trouvez tous les plans et obtenez une médaille d'or pour tous les mini-jeux pour voir apparaître l'option "Bonus Ending" dans le baraquement numéro 1.

Chill

© Eidos Interactive / Silicon Dreams 1998

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES PISTES ET TOUS LES SURFEURS

Quand vous êtes dans les High Scores, entrez le code XQX à la place de votre nom. Vous aurez désormais accès à toutes les pistes et à tous les surfeurs.

Chine : Intrigue à la Cité Interdite

© Cryo Interactive 1999

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Votre aventure débute dans l'avant-cour du Palais de la Nourriture de l'Esprit. Votre quête est de démasquer l'assassin de l'eunuque Wang. Commencez par discuter avec les gardes non loin de vous afin de savoir où se trouve le bureau du défunt Wang. Allez alors au fond de cette cour, à gauche puis ouvrez la porte à droite pour trouver le bureau de Wang. A l'intérieur, discutez avec Ma puis avec Chu. Ressortez puis allez en direction des Jardins Impériaux. Malheureusement, vous ne pouvez y rentrer sans mandat Impérial. Dirigez-vous alors au bureau des Placets Intérieurs situé dans la cour de la Pureté Céleste. Discutez-y avec Li et demandez un mandat Impérial afin de pouvoir rentrer dans les Jardins Impériaux pour parler avec l'Impératrice. Ressortez ensuite du bureau, retournez aux Jardins et montrez le mandat au garde afin de pouvoir y rentrer. Dans les Jardins, parlez avec l'Impératrice puis emparez-vous de la clé et de la terre posthume de Wang. Ressortez alors des Jardins Impériaux puis retournez dans le bureau de Wang. Dialoguez avec Ma puis ouvrez l'armoire située à droite. Récupérez alors le marteau, le burin et le tournevis en ouvrant les deux premiers tiroirs. Utilisez la clé précédemment trouvée, sur le tiroir du bas pour l'ouvrir et vous trouverez une statue. Examinez cette statue et les 5 pierres dont elle est ornées. Lisez alors la lettre posthume trouvée. L'information donnée dans cette lettre est l'ordre dans lequel vous devez appuyer sur les 5 pierres de la statue, c'est à dire, les pierres Bleues au milieu puis les pierres Rouges. Faites cela et la statue s'ouvrira. Vous trouvez alors 2 messages écrits par Wang : l'Indice 1 et la Confession I. Ressortez ensuite du bureau de Wang et dirigez-vous au bureau des Placets Intérieurs. Parlez à Li de vos découvertes, puis ressortez. Allez ensuite voir Maître Wei. Il se situe à l'Etude Supérieure des Princes. Dialoguez avec lui puis avec le Prince. Montrez ensuite l'indice que vous avez trouvé à Wei. Dirigez-vous ensuite vers le jeu de Go situé non loin de là, puis dessinez sur la surface l'idéogramme signifiant "milieu", après avoir observé l'indice 1 afin de savoir comment le dessiner. Récupérez alors l'indice 2 et la Confession II. Montrez alors ces nouvelles découvertes à Wei.

Partie 2

De retour dans votre bureau, montrez la Confession II et l'indice 2 à Damming, votre collègue dans le bureau voisin. Puis sortez, et retournez au bureau de Wang (situé dans l'avant-cour du Palais de la Nourriture de l'Esprit). Montrez donc vos nouvelles trouvailles à Ma. Après être retournée dans votre bureau, fouillez le meuble contenant les registres. Prenez alors la Liste des Cadeaux offerts par l'Empereur. Récupérez aussi au passage votre Ruyi non loin de là. Ressortez de votre bureau et allez au bureau des Placets Intérieurs. Discutez avec Li puis donnez-lui la Liste des Cadeaux que vous avez trouvée. Ce dernier vous remettra alors un nouveau laisser-passer. Direction maintenant le palais des Concubines. Montrez le laisser-passer au garde situé à l'entrée afin de pouvoir passer. Une fois dans la cour, allez parler à l'eunuque situé à l'entrée du palais central. Demandez-lui les boîtes dont parle votre document. Après la cinématique, montrez-lui la Liste des Cadeaux. Les boîtes en poche, ouvrez-les. Deux de ces boîtes sont vides et la troisième présente un double fond. Utilisez votre tournevis pour l'ouvrir et récupérez les 3 oeuvres. Ressortez de la cour de ce Palais et allez dialoguer avec Li dans le bureau des Placets Intérieurs. Direction maintenant l'Ecole Supérieure des Princes. Montrez ce que vous avez trouvé dans la boîte à Wei. Utilisez ensuite le pinceau situé sur son bureau, après l'avoir trempé dans l'eau, sur l'oeuvre de droite. 5 idéogrammes vont alors apparaître. Allez ensuite vous reposer sur la paillasse.

Partie 3

Direction ensuite la Porte de la Pureté Céleste. Approchez-vous de la porte et observez-la. Placez alors votre burin sur le cinquième clou de la rangée d'en bas (en partant de la fente). Puis tapez dessus avec votre marteau. Une zone va alors s'ouvrir avec 3 molettes à l'intérieur. Alignez sur ces 3 molettes l'idéogramme signifiant "apposer". Vous allez alors

récupérer l'indice 3 et la Confession III. Retournez à l'Ecole Supérieure des Princes pour dialoguer avec Wei. Ressortez et dirigez-vous au bureau des Placets Intérieurs. Là, discutez avec Li et montrez-lui ce que vous venez de trouver. Allez ensuite dans le bureau de Wang. Ma n'étant pas là, discutez avec les autres personnes. Ressortez du bureau et allez voir les gardes devant le Palais de la Nourriture de l'Esprit, situé non loin, pour savoir où est parti Ma. Allez ensuite dans la Cour de la Pureté Céleste, parlez à tous les gardes que vous croiserez sur votre route afin de savoir s'ils ont vu passer Ma. Une fois dans la cour, discutez avec les gardes juste à côté de l'entrée, puis dirigez-vous vers la Grotte du Tigre située vers l'allée surélevée de cette Cour. Vous découvrirez alors le corps de Ma. Récupérez l'indice et sortez. Prenez la direction du bureau des Placets Intérieurs afin de montrer cet indice à Li. Puis allez dans la salle de la Puissante Fertilité, avancez dans le bâtiment situé au centre et parlez à Wen. Montrez-lui les sceaux que vous possédez et remettez-les à son assistant. Après la cinématique, observez les sceaux de près et récupérez la cire. Utilisez ensuite les sceaux, après les avoir trempés dans l'encrier au dessous des cachets correspondants sur l'indice que vous avez trouvé près de Ma. Ensuite, ressortez et partez au bureau des Placets Intérieurs. Discutez avec Yang, qui remplace Li, et faites lui jeter un oeil sur la cire que vous avez trouvée. Puis retournez dans la salle de la Puissante Fertilité. Wen est parti, interrogez son assistant pour savoir où il est allé.

Sortez puis allez au logis de Wen. Bougez le coffre en bois puis utilisez votre burin pour soulever la dalle mobile. Puis examinez les pièces de monnaie. C'est alors que Wen rentre et s'effondre. Il prononce le nom "Li Yue" avant de mourir. Ressortez de son logis et allez discuter avec Yang au bureau des Placets Intérieurs. Allez après dans la Cour de la Pureté Céleste, et sortez par la porte ouest après avoir parlé aux gardes pour savoir où était allé Li.

Partie 4

Dirigez-vous jusqu'aux Jardins Impériaux, tout en interrogeant les gardes sur votre passage. Une fois dans les jardins, allez dans la grotte au fond et vous trouverez le cadavre de Li. Récupérez la liste des noms. Approchez-vous ensuite du soupirail et ouvrez-le grâce à votre tournevis. Vous trouverez alors un coffret. Observez le couvercle de ce coffret, il y a divers anneaux. Déplacez en bas l'oiseau, l'idéogramme du Sud ainsi que le rouge. Appuyez ensuite sur l'anneau jaune, puis gris, bleu foncé et enfin bleu clair. Prenez alors l'indice 4 et la Confession IV. Ressortez de ces grottes et discutez avec les gens dans les Jardins. Puis ressortez et retournez au bureau des Placets Intérieurs. Discutez-y avec Yang. Sortez et allez au Palais des Concubines. Discutez avec l'eunuque à l'entrée et à l'intérieur puis retournez voir Maître Wei à l'Ecole Supérieur des Princes. Montrez-lui vos nouveaux indices. Puis prenez la direction de la Maison Impériale, dans votre bureau. Vous y assisterez à une nouvelle mort. Demi-tour et retour au Palais des Concubines. Dialoguez de nouveaux avec les eunuques puis entrez dans la chambre à côté d'un des gardes. Discutez avec la dame et vous obtiendrez alors une lettre vierge. Passez la lettre au dessus de la flamme de sa bougie. Montrez ce qui est apparu à la dame puis sortez de sa chambre pour y montrer à l'eunuque à l'entrée de sa chambre. Avancez ensuite dans la Cour de ce Palais puis approchez-vous des jarres à côté du Palais central. Récupérez une pierre sous celle de gauche et cassez-la avec votre burin. Emparez-vous alors d'une nouvelle clé. Allez ensuite vers la jarre située à côté d'un arbre de l'autre côté du Palais, puis ouvrez la petite porte qui est dessus avec la clé que vous venez de trouver. Prenez les sceaux contrefaits. Utilisez ensuite ces sceaux sur les cachets que vous avez, après les avoir posés contre le tampon encreur. Allez ensuite donner ces sceaux contrefaits à Yang. Retournez après dans le Palais des Concubines. Retournez voir la dame, discutez avec elle pour demander à voir une concubine. Allez la voir et discutez avec elle. Puis approchez-vous de la plante située entre les deux fenêtres de sa chambre et alignez sur les branches les animaux correspondant aux signes du Zodiaque Chinois : serpent - coq - tigre - chien - cheval - sanglier - lièvre - boeuf - singe - rat - dragon - chèvre.

Partie 5

Le pot de la plante va alors s'ouvrir, emparez-vous du document.

Après la cinématique des aveux de la concubine, ressortez et allez au bureau des Placets Intérieurs pour discuter avec Yang.

Puis retournez à la Maison Impériale, et allez dans le bureau en face du vôtre. Là, Damming vous attaque avec son bâton. Frappez-le à la tête avec votre marteau avant qu'il ne vous touche. Approchez-vous ensuite de son bureau, et jetez un oeil sous son pose-pinceaux pour trouver 4 chiffres. Allez ensuite vers son l'horloge et mettez ces chiffres sur les cadrans :

5 pour les heures

7 pour les jours
8 pour les minutes
9 pour les mois

Récupérez alors dans l'horloge le plan de la bombe (!) et l'édit de Régence.

Ressortez de son bureau et retournez voir Yang dans le bureau des Placets Intérieurs.

La fin est proche, allez dans la Salle de l'Harmonie Suprême et approchez-vous du trône royal. Enlevez le coussin puis le plateau qui est trouvé. Puis enlevez les barres métalliques. Retirez ensuite la molette située au milieu puis celle devant les éprouvettes. Décrochez avec votre tournevis le tuyau rouge des éprouvettes puis enlevez-le. Puis retirez la barre devant l'éprouvette à gauche grâce à votre tournevis, puis enlevez l'éprouvette. Faites de même pour celle de droite. Durant toutes ces manipulations, prenez garde à ne pas toucher l'aiguille, sinon vous mourrez.

La bombe est désamorcée, les coupables démasqués, vous recevrez les félicitations de l'Empereur.

Chocobo Racing

© Sony / Squaresoft 1999

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Un personnage supplémentaire sera accessiblle à chaque fois que vous terminerez avec succès le mode Story. A l'écran de sélection du personnage, allez sur Squall et appuyez sur les boutons indiqués. Le premier chiffre indique le nombre de fois qu'il faut terminer le mode Story :

Nb	Personnage	Boutons
3	Cid	L1
4	Mumba (FF8)	L2
5	Cloud (FF7)	R1
6	Cactuar/Cactrot	R2
7	Aya (Parasite Eve)	L1 + L2
8	Chocobo normal	R1 + R2
9	IbenSuper airship	L1+R1
10	Jack	L2 + R2

MEGAFLARE

Vous pourrez remarquer lors du mode histoire qe la derniere course (Fantasia) est celle d'un dragon du nom de Bahamut qui utilise comme magie le Mégaflare. Pour ne pas subire son attaque, plongez dans un trou (sur les cotés il y en a beaucoup) lorque le dragon lance megaflare. Vous gagnerez ainsi pas mal de temps.

Chronicles of the Sword

© Psygnosis / Synthetic Dimensions 1996

+ D'INFOS FORUM

PREMIÈRE PARTIE TERMINÉE

Entrez le code SADAIN

PRÊT À CHERCHER LA POUDRE DE FÉE

Entrez le code MAZOE.

Chrono Cross

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PISTOLET À PLASMA

Allez au village d'Arni quand Serge renait puis allez derrière le poisson scie.

PLUS D'ARGENT

Vous pouvez trouver 200 or en fouillant le lit quand Serge se réveille.

PREVIEW DES PERSOS

Entrez dans le menu principal, puis dans "status". Choisissez un personnage. Appuyez sur et une liste de commandes apparaît pour déplacer la caméra. Appuyez sur pour changer de pose.

ROULETTE DU ZELBESS

Pendant que la roulette tourne et que l'aiguille indique le sud-ouest, mettez la pause et appuyez sur . Vous reviendrez alors au jeu en replacant l'aiguille au nord pour gagner deux fois plus d'argent.

Chrono Trigger

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM

FINS DIFFÉRENTES

Une fois que vous aurez terminé le jeu pour la première fois, vous verrez une nouvelle option sur le menu principal. Grâce à cette option, vous pourrez recommencer le jeu en gardant tous les objets que vous aviez. En terminant une nouvelle fois le jeu, vous aurez droit à une autre fin.

EVITER LES COMBATS

La plupart des combats surviennent à des endroits précis. Vous pouvez en éviter certains en longeant les arbres ou tout autre élément du décor et en marchant au lieu de courir.

LE PROCÈS

Pour que Crono soit jugé non coupable à son retour au château de Guardia, vous devez au préalable respecter les conditions suivantes lors de la fête à Leene Square.
1. Lorsque vous entrez en collision avec Marle, allez la voir avant de prendre le pendentif.
2. Ne dites pas à Marle de vendre son pendentif au marchand Melchior.
3. Ne prenez pas le paquet posé sur la table.
4. Ramenez le chat perdu à la jeune fille.
5. Attendez que Marle ait fini d'acheter ses bonbons.

Toutefois, même si Crono est jugé non coupable, il sera tout de même enfermé dans la cellule.

LE SECRET DES ÉGOUTS

Lorsque vous vous retrouvez dans les égouts après avoir battu le gardien robot, vous devez capturer un rat pour qu'il vous révèle un code permettant de dévoiler un passage secret. Rendez-vous alors dans la salle où se trouve les deux terminaux, approchez-vous de celui qui est allumé et faites la manipulation suivante : maintenez L + R puis relâchez les deux gâchettes et appuyez sur A.

VAINCRE NIZBEL II

Nizbel II, l'un des boss du Tyrano Lair, peut être vaincu très rapidement avec la démarche suivante. Celui-ci voit sa résistance diminuer si vous lui envoyez des décharges électriques, tandis qu'elle augmente à chaque attaque physique. Le meilleur moyen d'en venir à bout est de prendre Crono, Ayla et Marle. A chaque tour, utilisez l'attaque combinée "Volt Bite / Rage électrique" de Crono et Ayla pour lui infliger près de 1000 dégâts, pendant que Marle se contente de soigner les personnages affaiblis. Vous en viendrez à bout en un clin d'oeil.

VAINCRE LES GOLEM TWINS

Ce boss qui survient vers la fin du jeu est l'un des plus redoutables. Voici l'une des techniques possibles pour le vaincre. Choisissez dans votre équipe Crono, Lucca et Marle. L'idée consiste à endormir constamment les deux monstres pour pouvoir en attaquer un tranquillement juste avant de l'endormir à nouveau. Pour cela, utilisez immédiatement la technique Hypno Wave de Lucca jusqu'à ce que les deux ennemis soient endormis. Là, profitez-en pour soigner vos personnages avec Marle, et surtout pour accélérer leur tour d'action avec la technique Haste, toujours avec Marle. Lorsque tous vos personnages sont bien boostés, attaquez l'un des deux monstres avec la technique combinée de Crono et Lucca : Fire Sword. Le boss perdra un peu plus de 1000 HP. Immédiatement, lancez un autre Hypno Wave pour l'endormir avant même qu'il n'ait le temps d'agir, ce qui devrait être possible grâce au Haste. Si l'action échoue, essayez à nouveau. Ensuite, procédez de cette façon jusqu'à la mort du premier ennemi (ils ont chacun 6000 HP), puis continuez de la même façon avec le second.

LES LIVRES MAGIQUES

Au royaume magique de Zhyle, dans l'Antiquité (an -12 000), vous devez par deux fois ouvrir des livres dans un ordre précis (à Kajar et à Enhasa). Choisissez d'abord celui de l'eau, puis celui du vent et enfin celui du feu pour découvrir deux pièces secrètes.

SOLUTION COMPLÈTE

Scène 1 : La Foire du Millénaire

Vous incarnez un héros au nom de Chrono ; un jeune homme courageux qui vit seul avec sa mère (le prénom peut être modifié ainsi que ceux de tous les personnages rencontrés au fur et à mesure de votre progression). Votre mère vous réveille pour assister à la Foire du Millénaire car une certaine Lucca (votre amie d'enfance) a inventé une nouvelle machine hors du commun qui sera présentée à la foire).

Quittez votre chambre et allez parler à votre mère pour récupérer un peu d'argent. Sortez ensuite de votre maison et jetez un coup d'oeil à la carte monde. Au nord se trouve la foire, mais avant, allez visiter les maisons qui sont à proximité pour récolter des informations. Ces infos sont parfois nécessaires lorsque vous êtes bloqué ou perdu. Dans la Résidence du maire, vous recevrez une tonne d'informations concernant les commandes et les combats. Une fois à l'intérieur, la première fille vous informe qu'il existe quelques trésors à trouver ; le premier est à gauche, dans le coin (avant la cuisine). Parlez aux autres personnages et allez à l'étage supérieur. Un deuxième un trésor se trouve entre les deux lits, prenez-le et parlez aux résidents de cet étage (parlez à celui qui se trouve devant le trésor deux fois et il vous donnera 300G). Quittez ensuite la maison et dirigez-vous vers la foire qui a lieu à la Place de Lynne.

Une fois sur place, vous trouverez un vendeur d'armes (au centre de la zone). Achetez un sabre de bronze (le Sabre d'argent est encore trop cher pour vous). Un deuxième magasin vend des protections pour la tête et le corps, achetez-les et trouvez quelques activités pour gagner des points d'argent. Allez ensuite à la tente des horreurs et participez à quelques défis (pour gagner 10, 40 et 80 points d'argent). Essayez d'en effectuer au moins deux et vous obtiendrez une poupée clone de Chrono pour décorer votre chambre (cette poupée est extrêmement importante, elle vous servira plus tard dans le jeu). Continuez votre chemin pour rencontrer un homme qui vous propose d'échanger 10 points d'argent contre 50 G (vous pouvez vous procurer 4000 G et acheter le sabre d'argent). Avant d'aller chez ce marchand, vous serez intercepté par une fille qui a perdu son pendentif, allez donc le chercher. Il se trouve à droite, après la cloche. Rendez-le à la jeune fille qui vous demande de l'accompagner, vous acceptez. Elle s'appelle Marle (cette fille est curieuse et dynamique et possède le don de communiquer sa bonne humeur et son enthousiasme à ceux qui l'entourent).

Maintenant allez à gauche de la carte et combattez Gonzales. Cela vous rapportera 15 points d'argent et Chrono passera au niveau 2. Vous pouvez aussi visiter la tente des horreurs pour remporter le 3éme défi si vous ne l'avez pas encore fait (80 points d'argent) ou essayer de gagner un maximum de points d'argent pour aller les échanger contre des pièces et vous ravitailler chez les marchands.

Lorsque vous aurez terminé votre balade, retournez à l'endroit où se trouve la cloche et allez regarder Lucca et sa précieuse invention. Marle se rappelle qu'elle veut acheter des bombons, attendez-la puis montez les escaliers pour aller voir Lucca. Lisez le petit passage puis allez essayer le téléporteur. Comme par magie, vous vous déplacez vers la droite ; la machine est un succès. Entre temps, un accident se produit et Marle disparait dès qu'elle essaye l'appareil. Vous devez aller la chercher ... l'aventure commence.

Scène 2 : Le retour de la reine

Vous vous retrouvez seul au milieu des arbres sans carte, vous allez donc devoir avancer aveuglement pour reconstituer la carte au fur et à mesure de votre progression. Trois ennemis foncent sur vous, ne fuyez pas car ils sont faciles à battre. Attaquez-les en utilisant vos persos au tour par tour et utilisez votre aptitude qui vous permet d'attaquer plusieurs ennemis en même temps (ne le faites que quand les ennemis sont proches les uns des autres).

Après les avoir vaincus, continuez votre chemin et vous apercevrez un mouvement en haut de l'écran. Montez à l'échelle puis traversez le pont, deux ennemis vous attendent de pied ferme. Tuez-les avec des attaques normales puis continuez tout droit après le pont. Vous trouverez un trésor, ouvrez-le et vous obtiendrez une potion. Revenez et allez à droite pour trouver un autre trésor. Il s'agit de Gants de force, vous pouvez vous en équiper en consultant le menu équipement/accessoire. Continuez votre chemin et descendez via l'échelle. Vous trouverez deux Diablotins bleus qui jouent, vous pouvez les éviter en vous collant aux bords ou les attaquer de front.

Avancez et vous vous trouverez dans un endroit qui ressemble bizarrement à votre village. Faites le tour de la zone pour récolter un max d'informations et vous allez rapidement vous rendre compte que vous avez été téléporté dans une autre époque (il y a 400 ans). Vous êtes donc dans le passé. Après votre petit tour, allez à la forêt de Gardia qu'il faut traverser pour vous rendre au château. Maintenant que vous êtes dans la forêt, continuez tout droit puis tournez à gauche ou à droite. Dans les deux cas, vous allez vous battre ; si vous prenez à gauche, vous serez plus rapide car vous combattrez des oiseaux. Eliminez-les et continuez vers le haut puis tournez à gauche deux fois. Si vous voulez aller à droite, vous aurez un peu plus de combats à effectuer. Battez les ennemis qui vous arrêtent et prenez ensuite à gauche.

D'autres ennemis vont surgir des buissons, éliminez-les et avancez pour entendre un bruit émanant d'un buisson qui bouge. N'ayez pas peur et allez toucher le buisson pour trouver une "tente". Continuez et ignorez le deuxième buisson qui bouge pour continuer tout droit avant de prendre à gauche et rejoindre le château.

Entrez et vous vous ferez directement intercepté par les deux gardes qui ne laissent pas passer les étrangers. Ecoutez ce qu'ils vous racontent et, au moment où ils vous demandent de sortir, la reine apparait (elle ressemble étrangement à Marle). Après un petit speech, vous vous rendez compte que vous avez soi-disant sauvé la reine. Les soldats vous laissent passer et vous êtes reçu comme un héros.

Faites un tour dans le château avant de rejoindre la reine. Vous pouvez aller vous reposer si vous prenez à gauche après la porte d'entrée. Montez les escaliers puis passez la porte avant de prendre à gauche. Montez au deuxième

étage et vous trouverez un trésor, vous obtiendrez 100 G. Continuez à monter jusqu'au dernier étage puis descendez et prenez à droite. Montez encore et vous allez trouver une jeune fille et un trésor. Prenez-le et vous obtiendrez une armure de bronze.

Revenez tout en bas puis allez du coté opposé et montez au deuxième étage. Ouvrez le coffre pour obtenir une potion avant de continuer à monter jusqu'à ce que vous arriviez à l'endroit où demeure la reine. Passez le garde (prenez le coffre qui est à sa gauche pour gagner un Ether) et atteignez la chambre de la reine. Parlez-lui pour réaliser qu'il s'agit de Marle avant qu'elle ne disparaisse à nouveau de façon étrange.

Scène 3 : La princesse disparue

Ne vous affolez pas et revenez vers les escaliers. Descendez et rencontrez Lucca qui vous explique l'histoire ; il faut sauver la vraie reine sinon Marle (descendante de la reine) mourra si la première vient à disparaitre. Quittez le château de Gardia et traversez la forêt (effectuez tous les combats nécessaires pour apprendre de nouvelles aptitudes solo) dans le but de revenir au village pour récolter des informations. Toutefois, vous apprendrez bien assez tôt qu'il faut aller à l'abbaye qui se trouve à l'ouest de la carte du monde.

Allez-y, donc, et entrez pour vous retrouver face à quatre religieuses qui vous attaqueront sans sommation dès que vous aurez touché la lumière bleue. Battez-les seul ou avec votre groupe. Vous pouvez utiliser Lucca pour vous débarrasser de celles du milieu puis éliminez les deux autres. C'est là qu'entre en scène le chevalier grenouille portant le nom de Gren (un chevalier du Moyen-âge fier et solitaire qui manie l'épée avec une virtuosité rare). Ce dernier va vous sauver la vie en tranchant le monstre qui apparait pour attaquer Lucca.

Après avoir fait sa connaissance, Gren se joint à votre petit groupe pour vous aider à sauver la reine Lynne. Il affirme qu'il existe un passage secret ; foncez vers le piano et actionnez-le. Traversez la porte et allez à gauche. Battez les monstres puis ouvrez le coffre et prenez un Nectar. Le deuxième coffre contient une potion, prenez-la puis passez la porte pour faire le ménage. Prenez ensuite à gauche et franchissez la première porte (en face de vous). Ouvrez les trois coffres pour obtenir un Haubert féminin (équipez-vous-en), un Ether et une potion puis sortez. Longez le long couloir pour prendre un Sabre d'acier en ouvrant le coffre puis revenez. Descendez les escaliers et allez vers la porte d'en face pour combattre quelques monstres. Eliminez-les et passez la porte puis allez au point de sauvegarde pour sauvegarder votre progression.

Après avoir sauvegardé, montez les escaliers et allez à gauche. Ouvrez le coffre puis descendez. Vous allez tomber, ne touchez surtout pas le monstre et prenez la porte. Continuez tout droit et tuez les chauves-souris puis actionnez la tête de mort qui se trouve à droite de la porte. Franchissez cette porte et continuez tout droit avant de tourner à droite. Vous allez immédiatement être entouré par des monstres, combattez-les et prenez le contenu des deux coffres.

Continuez votre route puis prenez à droite et passez la porte. Activez la tête de mort et combattez de nouveaux ennemis (ou évitez-les) puis montez les escaliers et franchissez une autre porte (celle du milieu). Faites le ménage et prenez le contenu du coffre de droite. Vous obtiendrez une Epée de fer, idéale pour Gren. Foncez vers le piano pour ouvrir un passage secret. Donc, effectuez ce parcours à nouveau et descendez les escaliers qui sont à gauche. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez une porte, passez-la puis avancez en éliminant les créatures ennemies. Sauvegardez et franchissez la porte (avant d'entrer vous devez mettre à jour votre équipement et augmenter vos HP et PM car vous allez combattre un boss).

Vous voilà face au kidnappeur de la reine. Enchainez les attaques en duo en utilisant Chrono et Gren pour provoquer un max de dégâts à cet imposteur de Chancelier. Continuez avec des attaques solo et des attaques normales jusqu'à ce que vous en veniez à bout. Après l'avoir tué la reine vous remercie. Ouvrez les deux coffres et le vrai Chancelier apparaitra et vous remerciera à son tour. Vous devrez ensuite revenir au le château de la reine.

Pour clore ce chapitre, allez retrouver la princesse Marle dans la chambre où elle avait disparu et tout rentrera dans l'ordre. Vous devrez désormais revenir à votre époque (malheureusement sans Gren, qui préfère partir sans laisser de trace). Pour cela, sortez du château et revenez à l'endroit où vous vous étiez retrouvé après la téléportation (Mont Truce, au nord-est de la carte, vers les montagnes). Combattez quelques ennemis et attendez que Lucca ouvre le passage pour retourner à votre époque.

Scène 4 : De retour chez nous !

A votre retour, Marle vous invite à vous rendre au château. Escortez-la jusqu'au palace. Descendez, sortez de la foire (vous pouvez visiter les marchands). Allez vers le château de la princesse Marle en passant par la Forêt de Gardia (mais avant cela, faites une pause et reposez-vous dans votre maison pour régénérer vos HP et PM). Entrez dans le château, le chancelier vous intercepte, il vous soupçonne d'avoir enlevé la princesse et vous vous faites arrêter par les gardes.

Scène 5 : Le procès

Le jugement dépend de vos actes durant la Foire du Millénaire. Pour être innocenté il fallait :
- vérifier que Marle se portait bien avant d'aller chercher le médaillon.
- trouver le chat et le ramener à la petite fille.
- refuser de manger avec le vieil homme.
- laisser Marle choisir ses bonbons.
- dire que vous n'étiez pas intéressé par la fortune de Marle.

Dans ce cas vous serez emprisonné pendant trois jours pour avoir emmené la princesse à l'extérieur du château (vous trouverez dans votre cellule un paquet rose contenant un Ether et un verre qui régénère les PH et PM). Si vous êtes coupable, vous serez exécuté à la fin des trois jours. Si vous ne voulez pas croupir en prison, attirez les gardes en vous dirigeant vers les portes de la cellule. Dès qu'un garde pénètre, frappez-le ou enfuyez-vous en sortant par la porte et combattez les deux gardes qui sont À l'extérieur. Faites un tour pour ramasser des objets et quittez la prison.

Sinon, purgez vos trois jours de prison (2 minutes en réalité) et attendez que l'on vienne vous chercher pour l'exécution. Une fois la tête sous la guillotine, Lucca viendra à votre secours et vous libèrera. Allez ouvrir le coffre et vous obtiendrez une Armure de bronze (très efficace contre les attaques physiques). Quittez la salle et prenez le contenu du coffre qui se trouve à gauche de la porte; il s'agit d'une Super- potion. Allez ensuite sauver le garçon qui se trouve dans le coin droit et il vous remerciera en vous offrant quelques objets. Descendez et fouillez le garde assommé pour obtenir une Super-potion (vous en trouverez une chez tous les gardes, il suffit de les assommer. Avancez et descendez les escaliers puis traversez le pont avant d'être intercepté par deux gardes que vous éliminerez. Continuez jusqu'aux quatre escaliers.

Prenez tout les objets que vous trouverez car ils sont très importants puisque vous allez devoir vous battre contre un boss assez difficile. Ignorez pour le moment les cellules à moitié ouvertes, vous y reviendrez plus tard. Prenez surtout le verre qui est dans votre cellule car il régénère votre barre de vie et n'oubliez pas de sauvegarder. Maintenant que vous avez fait le tour, retournez vers l'escalier qui mène à l'endroit par lequel vous êtes venu et repassez le pont puis tournez à gauche. Continuez à avancer puis montez les escaliers et traversez le pont et vous allez encore trouver quatre escaliers.
Passez d'abord par l'escalier qui mène vers un coffre puis descendez et prenez le deuxième qui vous mènera vers une cellule avec un trou dans le mur du fond (ce trou débouche à l'extérieur). Rebroussez chemin et descendez pour aller dans une des cellules qui sont à moitié ouvertes. Prenez le contenu du coffre qui contiendra une Tente.

Maintenant dirigez-vous vers la sortie (troisième escalier) puis montez et passez la porte. Vous arrivez donc à l'entrée de la prison. Il devrait y avoir un gardien à terre, dans les vappes, fouillez-le et vous obtiendrez cinq super-potions. Vous trouverez également un bout de papier qui vous fournira des informations sur le prochain boss.
1 - La tête du dragon d'assaut répare les dégâts infligés au reste du corps.
2 - Un bouclier spécial la protège du feu et des foudres du ciel.

Sauvegardez et régénérez vos PH et PM en utilisant une tente (si les dégâts sont importants) ou bien des potions puis sortez de la pièce par la porte de gauche. De l'autre côté du pont, vous devrez affronter un Dragon d'assaut. Une fois ce boss vaincu, vous atteindrez le hall principal.

Rendez-vous vers la sortie principale du château. Lorsque vous croiserez des gardes, ils vous prendront en chasse. Marle arrivera au moment où vous atteindrez la sortie, elle aura une conversation avec son père puis se joindra à vous. Fuyez les soldats et prenez à droite (vous n'avez pas d'autre choix). Vous trouverez un portail temporel, utilisez-le pour vous téléporter.

Scène 5 : Au-delà des ruines

Après un moment, vous vous retrouverez dans le Dôme de Bangor. Il existe une porte que vous ne pouvez pas ouvrir pour le moment. Sortez puis dirigez-vous rapidement (l'air extérieur est irrespirable) vers le Dôme de Trann, au sud de la carte. A l'intérieur de ce dôme, vous trouverez des individus. Parlez-leur pour récolter des infos. Vous apprendrez Alors le nom de ce dôme puis vous pourrez acheter des équipements ainsi qu'une machine pour récupérer tous vos PV et PM. Les personnes résidant à cet endroit vous informeront qu'il existe de la nourriture au Dôme d'Arris. Vous pouvez vous y rendre en traversant les Ruines n°16. Ne perdez pas une seconde de plus et partez vers les ruines (à l'extrême nord par rapport à votre position actuelle).

Arrivé aux ruines, évitez les rats qui vous volent vos potions par simple contact. Explorez les lieux pour trouver une Bague de Berserk et, un peu plus loin, un Sabre d'argent et un Arc d'argent. Continuez votre chemin jusqu'au coin supérieur droit des ruines, vous vous retrouverez donc contre des monstres extrêmement résistants aux attaques physiques. Le seul moyen de les battre est la magie. Après les avoir battu, continuez votre chemin en explorant la sortie qui est au nord des ruines. Une fois sorti, dirigez-vous vers le Dôme d'Arris et parlez aux personnes qui sont sur place. Ils vous racontent qu'il existe un ordinateur au sous sol qui pourrait vous fournir de nombreuses informations. Avant d'y aller, allez acheter des équipements et régénérez vos points de vie puis sauvegardez.

Maintenant que vous êtes prêt, allez au sous-sol en descendant par les échelles. A l'intérieur et vers le nord, vous trouverez un terminal qui nécessite un mot de passe (que vous découvrirez plus tard). Maintenant, montez à l'échelle de gauche et traversez les poutres vers le nord. En cours de route, vous passerez à coté d'une statue qui vous affirme que vous allez périr si vous vous approchez des provisions. Continuez quand même en pénétrant dans la pièce. Dès que vous vous approcherez de la pièce qui est tout au nord de la zone, une alarme se déclenche et vous devrez affronter un boss. Il s'agit du Gardien. Pour le battre, commencez par éliminer les deux modules en ayant recours à des attaques variées (physiques et de magie). Focalisez-vous ensuite sur le Gardien en n'utilisant que des attaques physiques car il est complètement insensible à la magie. Utilisez Chrono en solo pour venir à bout de ce monstre. Une fois l'ennemi vaincu, vous trouverez de la nourriture pourrie ainsi qu'un cadavre et vous récolterez des graines se trouvant à gauche. Ouvrez le coffre pour prendre un Super-éther. Sur le cadavre, il y a une feuille sur laquelle il est marqué que la statue que vous avez rencontrée n'est pas réellement une statue. Retournez vers les poutres et attrapez le rat que vous rencontrerez et qui connait tous les secrets du dôme. Une fois que vous l'aurez attrapé, il vous révèlera le mot de passe pour le terminal de tout à l'heure.

Le mot de passe : Maintenir R et L appuyés puis appuyez sur A.

Revenez maintenant au terminal puis utilisez le mot de passe pour pouvoir passer la porte et entrer. Rendez-vous à la porte qui est en haut de la pièce. Vous visiterez alors un endroit qui contient un deuxième terminal (au nord), une porte de couleur noire (que vous ne pouvez pas encore ouvrir) et une porte normale. Franchissez cette dernière pour rejoindre le centre d'informations.

Consultez l'ordinateur pour connaitre l'emplacement du portail temporel. Vous pourrez aussi en savoir plus sur le jour de Lavos. Vous savez donc maintenant que Lavos est le cataclysme qui a détruit le monde et que cet endroit est le futur. Après l'explication, Marle suggère à Chrono et à Lucca de changer l'avenir et de sauver le monde c'est ici que commence votre vraie mission ; Sauver la planète en battant le grand Lavos. Allez reprendre vos esprits et retournez à l'étage supérieur. Don vous offre la Clé de Moto et vous suggère de vous rendre aux ruines n° 32. Allez vers la machine pour récupérer des PH et des PM. Sauvegardez votre partie et sortez du dôme.

Maintenant, votre prochaine destination est le Dôme de Prométhée mais d'abord vous allez devoir passer par les endroits suivants.

Accès aux égouts

Vous êtes repéré par une sentinelle qui va porter l'information de votre intrusion au Sieur Rampant, le mini boss de ce niveau. Allez tout d'abord à droite pour ouvrir le coffre et obtenir 600 G puis retournez vers la gauche et passez le pont. Battez les premières créatures puis espionnez les prochaines pour écouter leur conversation. Ensuite, suivez-les et descendez par l'escalier. Si vous trouvez que les combats sont trop difficiles, essayez de les éviter (la plupart d'entre eux peuvent l'être facilement).
Allez à gauche puis à droite et lisez le papier qui vous dit qu'il ne faut faire aucun bruit pour éviter les monstres. Quatre pièges vous sont tendus, tous menant à des combats. Si vous examinez le chat, il miaulera et vous serez attaqué par trois Nérées.

Plus loin, vous trouverez une canette et une poubelle. Si vous les examinez, vous ferez un boucan susceptible de vous faire repérer et attaquer par quatre Nérées. Même le bout de fromage risque de vous entrainer dans un combat contre un rat et deux Nérées. Le point de sauvegarde aussi entraine avec sa disparition un combat contre trois Nérées. Montez à l'échelle pour continuer droit devant puis à droite et longez le mur en vous repérant sur la carte. Plus loin, il existe un chemin que vous ne voyez pas, il se trouve à droite quand vous longez le mur. Arrêtez vous dès que vous apercevez le chemin sur la carte puis tourner à droite pour traverser le mur et appuyez sur interrupteur pour ouvrir la porte. Vous allez voir deux grenouilles qui essayent d'activer les ponts. Revenez donc sur vos pas et tournez à droite puis encore à droite. Continuez votre chemin en prenant la porte que vous aviez ouverte comme repère. Passez la porte, tournez à droite puis à gauche. Traversez le pont et ouvrez le coffre qui contient un Bracelet de colère. Continuez à droite et vous allez rencontrer le Mini boss. Battez-le en utilisant la magie et vous gagnerez un Super-éther. Continuez à descendre puis tournez à gauche. Avancez droit devant vous et prenez à droite puis ouvrez le coffre pour obtenir un Sabre fulgurant. Appuyez sur le bouton pour faire apparaitre les ponts qui faciliteront votre passage, plus tard. Allez maintenant vers l'est jusqu'à l'échelle. Une fois sorti des égouts, allez vers le sud jusqu'au Dôme du Gardien.

Dôme du Gardien

Il n y a rien de particulier à cet endroit mais allez quand même discuter avec le vieux qui vous parle des événements futurs qui se produiront dans le passé (le présent étant la date du début de votre aventure). Il existe aussi une porte marquée par un symbole mais celle-ci est infranchissable pour le moment. Quittez le Dôme et allez vers le Mont des Défunts (au Nord-est).

Mont des Défunts

Foncez en longeant le mur de droite jusqu'à l'objet scintillant ; il s'agit d'une Gélule de force. Prenez-la. Ensuite, vous allez être repoussé par le puissant vent de la montagne. Vous pourrez y revenir plus tard, car pour le moment il n'y a rien à faire. Repartez vers les égouts et sortez en empruntant tout simplement les ponts. Sortez et prenez la direction des Ruines n°32 (extrême nord).

Ruines n°32

Vous possédez déjà la clé de Moto et de nombreux autres objets et voici que se rajoute à la liste une Super-potion se trouvant dans le coffre de droite. Ensuite, montez et allez vers la moto. Appuyez sur A pour utiliser la clé mais entre temps vous allez être intercepté par quatre robots. Heureusement pour vous que Johnny vient à votre secours, il est le chef de cette bande (comme il le dit si bien). Ce dernier vous propose une course sur l'ancienne autoroute et vous apprend à conduire votre engin. Effectuez la course et mettez toutes les chances de votre coté en utilisant le turbo avant la fin. Lorsque vous aurez remporté le challenge, sortez des ruines et allez vers le Dôme de Prométhée (au sud).

Dôme de Prométhée

A l'intérieur, vous devez effectuer deux combats puis emparez-vous de l'énergiseur qui se trouve au coin gauche. Reposez-vous ensuite puis descendez les escaliers pour rencontrer un futur compagnon ; il s'agit de Robo (Un automate conçu dans un lointain futur que vous découvrez cassé et abandonné). Lucca va alors s'atteler à la tache et réparer Robo. La porte menant au portail temporel est fermée, vous devez aller jusqu'à l'Usine pour l'ouvrir. Robo décide alors de se joindre à vous. Choisissez ensuite d'abandonner Marle sur place et continuez avec Lucca dans votre équipe. Maintenant, sortez du Dôme et prenez la direction du nord vers l'usine désaffectée pour rétablir le courant.

Scène 6 : L'usine désaffectée

L'usine

Dirigez-vous vers le terminal pendant que Robo désactive la sécurité. Consultez-le et ouvrez le passage qui se trouve sous le coffre. Ouvrez ensuite le coffre et empruntez ce passage. Continuez votre chemin en battant les monstres qui vous arrêtent jusqu'à trouver une porte. Celle-ci conduit jusqu'à une grande salle. Prenez le contenu des deux coffres ; il s'agit d'un Bras marteau et d'une Veste de Titane. Neutralisez les lasers via le terminal et quittez la pièce. Prenez à droite jusqu'à un ascenseur. Une fois en bas, prenez à gauche et avancez jusqu'au coffre. Saisissez le Pistolet à plasma et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte de sortie. A ce moment, vous pouvez soit quitter l'usine soit continuer.

Bref, rebroussez chemin jusqu'à l'ascenseur et montez à trois reprises. Sortez et prenez le deuxième ascenseur (à droite). Avancez, tournez à gauche et franchissez la porte. Vous perdrez Chrono de vue mais allez quand même vers la droite et ouvrez un coffre contenant un Super-éther. Sortez et allez vers les deux échelles avant de monter à celle de gauche. En haut, vous trouverez un coffre, saisissez son contenu et redescendez. Prenez maintenant celle de droite et avancez jusqu'au tapis roulant. Allez à gauche et avancez. A quelques pas de vous se trouve une grue, utilisez-la pour atteindre le tapis du milieu. Avancez et franchissez la première pièce après avoir combattu vos premiers ennemis. Faites-en de même avec la deuxième puis la troisième pièce.

Quittez cette dernière et avancez sur le tapis roulant. Sortez et descendez pour trouver une porte. Franchissez-la et escaladez l'échelle jusqu'en haut. Avancez et traversez le pont. Prenez le contenu du coffre et entrez. Saisissez les objets se trouvant dans les deux coffres qui sont à l'intérieur puis consultez l'ordinateur pour trouver le mot de passe qui vous permet de contrôler la grue. Sortez par la gauche et faites la manipulation requise devant le panneau de contrôle (X, A puis B, B). Cela vous permet de déplacer les deux barils et libérer la porte. Quittez la pièce par la droite et descendez par l'échelle. Avancez et prenez le contenu des coffres. Allez jusqu'à l'ordinateur et consultez-le pour obtenir les nouveaux codes (X, A, B et Y). Ils vous permettront d'ouvrir la dernière porte. Sortez et prenez à droite puis avancez et prenez l'ascenseur qui mène au hall de l'usine. Montez dans le deuxième ascenseur et descendez à trois reprises. Sortez et entrez le mot de passe devant l'interrupteur puis actionnez-le. C'est là que le système de sécurité deviendra hors de contrôle.

Il faut maintenant que vous vous échappiez de l'usine avant de perdre la vie. Prenez les échelles et éliminez toute résistance en chemin. Vous devrez entre autre combattre six robots qui attaqueront Robo et le mettront hors d'état de nuire. Eliminez-les et laissez vos compagnons s'occuper de la suite.

Retour au Dôme de Prométhée

Après la réparation de Robo, le moral des troupes se retrouve à nouveau au beau fixe, en plus vous pouvez ouvrir la porte pour trouver un passage temporel. Empruntez-le pour revenir au présent.

La Fin Des Temps

Vous vous retrouvez dans un endroit étrange. Passez la porte, avancez et vous rencontrerez un vieil homme. Parlez-lui et il vous expliquera que cet endroit est la Fin des Temps. Il s'agit d'un endroit qui vous permet de vous déplacer vers toutes les époques que vous découvrirez au fur et à mesure du jeu. Le vieux vous explique que vous ne pouvez voyager qu'à trois donc vous allez devoir choisir qui de vos compagnons restera sur place (en sachant qu'au cours du jeu, il est possible de le rappeler et de le remplacer). Donc, faites votre choix.

Maintenant, prenez la colonne qui mène à l'an 1000 mais avant cela régénérez tous vos PH et PM (à gauche du vieil homme) puis sauvegardez. Allez à la porte qui est au nord Est, juste en face de vous, et vous rencontrerez le dieu de la guerre. Après les présentations, Specchio (le dieu en question) vous révèle que vous possédez une force spéciale qui est la Force de l'âme. Elle vous permet d'utiliser la magie et il vous parle des quatre éléments. Il vous indique aussi que chaque personnage de votre équipe possède une affinité avec un de ces éléments.

Chrono : la lumière
Gren : l'eau
Marle : l'eau
Ayla : pas d'élément
Lucca : le feu
Robo : pas d'élément

Specchio vous demandera ensuite de marcher en faisant le tour de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre à trois reprises. Il vous apprendra ensuite à maitriser les pouvoirs magiques de chaque personnage. Vous devrez ensuite le combattre avant d'emprunter le premier pilier pour aller au Village de Medina.

Scène 7 : Le village des mystiques

Vous sortez d'un placard et vous vous retrouvez devant deux Reptiles qui vous fournissent quelques informations sur les habitants. Quittez la maison et vous vous rendrez compte que vous êtes dans le village de la Medina. Allez au

centre vers la Place de Medina. Sur place, quelques monstres sont en train d'adorer la statue d'un célèbre personnage ; Magus (que vous rencontrerez plus tard dans le jeu).

Pour le moment, allez à la maison du maire pour obtenir une Gélule de rapidité dans le coin de la cuisine et une Gélule de magie à l'étage (juste dans le coin gauche). Si vous parlez aux monstres qui sont à l'intérieur, vous saurez très rapidement qu'ils ne vouent que de la haine envers leur chef Vinnie VIII. D'ailleurs ce dernier vous avouera fièrement que son ancêtre a combattu les humains. Maintenant, sortez et allez vers la Demeure de Bosch. Ce dernier vous propose de jeter un coup d'oeil sur sa collection. Prenez ce qui vous tente et sortez. Bosch vous révèle que le seul moyen de vous rendre à Truce consiste à traverser les grottes du nord qui sont infestées de créatures maléfiques.

Allez aux Grottes d'Héclan. Une fois sur place, vous serez attaqué par de nombreux monstres dont la plupart résiste à merveille aux attaques physiques. N'hésitez donc pas à les foudroyer, les bruler ou les geler. Battez-les et prenez l'échelle pour descendre et vous emparer de l'Ether qui se trouve dans le coffre qui est à votre droite. Descendez via l'échelle et les escaliers et entamez de nouveaux combats. Dans la pièce d'en face, deux combats vous attendent. Sortez vainqueur puis prenez le Foulard Magique qui est dans le coffre.

Revenez à la pièce principale et passez par le deuxième chemin. Ouvrez le coffre puis montez pour entamer un autre combat facile. Ensuite allez vers la droite pour ouvrir un coffre et redescendez en prenant vers le sud avant de monter les escaliers. Passez par le trou puis allez vers le nord pour trouver deux coffres noirs que cous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant. Il ne vous reste qu'à suivre le cours d'eau pour passer à la pièce suivante où demeure le prochain boss ; Héclan. N'oubliez pas de sauvegarder avant.

Pour battre Héclan, utilisez les attaques en duo et la magie. Lorsqu'il vous demande de l'attaquer pour voir, évitez de le faire mais profitez plutôt de ces instants pour vous soigner. Dès que vous l'aurez battu, il vous confirme que Magus est la cause de tout ce chaos. Il faut donc rejoindre la Foire du Millénaire et passer par le portail qui se trouve sur place pour aller vers l'an 600 en passant par la Fin des Temps. Continuez donc tout droit et sautez dans l'eau. Le courant vous emportera près de la maison de Lucca. Entrez-y puis passez la porte qui est au nord et montez les escaliers de droite. Parlez d'abord à la mère de Lucca puis vous apercevrez Taban qui apporte des pommes à sa femme. Descendez et revenez à l'entrée pour discuter avec Taban. Ce dernier vous donnera une Veste de Taban, une protection fabriquée sur mesure pour Lucca.

Maintenant, sortez et allez au magasin pour retrouver Fritz (la personne que vous aviez sauvée à la prison). Il vous offre dix Super-éthers. Vous trouverez aussi des objets qui vous aideront à devenir plus fort. Après avoir rempli votre inventaire, soignez-vous et sauvegardez. Dirigez-vous maintenant vers la Place de Leene et traversez le portail. Vous vous retrouvez maintenant dans la Fin des Temps et les piliers 4 et 5 sont désormais accessibles. Entrez dans le pilier 5 pour vous retrouver au Canyon de la trêve, en l'an 600. Prenez le chemin que vous connaissez déjà en combattant les monstres puis sauvegardez pour clore ce chapitre.

Scène 8 : Le héros légendaire

Parlez aux habitants du village puis allez au sud-ouest vers le pont de Zénan. Parlez au capitaine qui vous dira que les vivres sont épuisés et que le ravitaillement en provenance du château n'est toujours pas arrivé. Partez au château et tournez directement à droite puis descendez les escaliers pour aller à la cuisine. Allez parler au cuisinier puis repartez pour sortir du château. Le chef vous rejoint et vous demande d'apporter les vivres au capitaine. Il vous offre aussi une Gélule de force. Revenez au Pont de Zénan et allez parler au capitaine puis donnez-lui les vivres. Acceptez ensuite d'aider l'équipage à combattre le magistère. Il vous remercie en vous donnant un Armet d'or.

Passez le pont et vous devrez affronter Ozzie. Il est invincible mais si vous le touchez plusieurs fois, vous stopperez le flot des squelettes qui ne cessent de vous attaquer. A la fin, Ozzie invoquera Abomination, le prochain boss. Commencez à attaquer la partie inférieure avec des attaques en duo de foudre et de feu (pas de glace pour la partie du bas car la glace augmente ses PV). Ensuite passez à la partie supérieure avec des attaques physiques, de magie ou glace.

Lorsque vous l'aurez vaincu, quittez le pont et allez vers le Village de Dorino. Allez à la maison du maire et vous verrez alors un jeune homme nommé Tomas. Il a été engagé pour trouver le Coquillage arc-en-ciel. Maintenant allez à la résidence de Fiona au sud-est pour y trouver deux coffres. Ouvrez-les pour obtenir deux Super-Ethers puis sortez et allez à l'auberge de San Dorino pour rejoindre Tomas. Allez lui parler et payez-lui un verre, ce dernier vous filera une

info ; une grenouille étrange vit dans une forêt au sud. Ne perdez pas de temps et allez-y. Allez donc à la forêt aux grenouilles. Au bout de la forêt, vous trouverez un buisson qui ne cesse de vibrer. Contournez-le et descendez pour trouver une pièce secrète. Faites un tour jusqu'à trouver Gren. Mémorisez son emplacement pour y revenir plus tard. Maintenant prenez la direction du sud jusqu'à quitter lois maudits. Dirigez-vous ensuite vers le nord-est jusqu'aux Montagnes de Denadoro.

Scène 9 : Tarta et la grenouille

Avant d'aller à la montagne, placez Lucca dans votre équipe (son feu vous sera très utile contre les Organ marteau). Avancez et prenez le contenu du coffre (Bras mirage pour RoBo) puis rebroussez chemin et montez à l'échelle. Prenez à gauche pour ouvrir le coffre et obtenir un Ether puis descendez vers le sud pour ouvrir le deuxième coffre qui contient un Nectar d'Athéna. Revenez à votre point de départ et dirigez-vous droit devant, vers le nord. Ouvrez le coffre qui contient 500G puis revenez et traversez le pont qui est à votre droite. Descendez vers le sud et montez sur les deux échelles que vous trouverez. Continuez jusqu'à l'extrémité et tournez à droite. Longez le mur si vous voulez éviter les monstres puis prenez le chemin de gauche. Prenez l'objet qui est dans le coffre, revenez et prenez le deuxième chemin.

Prenez le contenu du coffre puis montez à l'échelle. Prenez l'armet d'or dont vous pouvez équiper Robo puis affrontez les monstres et tournez à gauche deux fois. Descendez via l'échelle, ouvrez le coffre, revenez et tournez à gauche. Vous allez être attaqué par un monstre qui vous jette des pierres. Essayez de les éviter, montez à l'échelle et partez vers la droite. Ensuite, montez à une autre échelle, ouvrez le coffre qui est à droite et vous obtiendrez alors 600G. Prenez le chemin de gauche jusqu'à extrémité et vous aurez quelques combats assez faciles à effectuer. Plus loin, vous trouverez un coffre vers la gauche, emparez-vous des 300G qu'il contient puis continuez votre chemin en traversant l'eau. Allez ouvrir un coffre à extrémité gauche puis descendez les échelles et passez le pont qui se trouve à l'ouest. Tournez ensuite à gauche et vous trouverez alors un point de sauvegarde.

Sauvegardez puis continuez votre parcours en descendant à l'échelle et en prenant le coffre qui est à votre droite. Descendez à nouveau via une échelle et continuez. Vous rencontrez un deuxième monstre lanceur de pierres, évitez-les et tuez tout ce qui bouge. Passez par l'échelle et continuez pour trouver une caverne dans laquelle se trouvent un petit garçon et une épée enfoncée dans le sol. Avancez vers l'épée et le garçon vous demandera si votre but est de vous emparer de GrandLeon. Répondez par l'affirmative si vous êtes prêt à combattre deux boss (Gran & Leon).

Les deux boss se transforment tout d'abord en deux créatures extra-terrestres. Combattez-les et battez-les. Après le combat, ils fusionnent et prennent la forme d'un monstre géant (utilisez toutes vos compétences pour battre les deux formes de l'ennemi). Si vous battez ce monstre, vous pourrez obtenir l'épée (elle est toutefois en morceaux). Vous vous retrouverez juste après dans la maison du petit garçon que vous aviez sauvé et il vous donnera le Médaillon du héros. Maintenant, allez chez Gren et parlez-lui. A la vue du médaillon, il vous laisse ouvrir un coffre dans lequel vous trouverez la deuxième partie de l'épée GrandLeon. Sur la lame est gravé le nom de BOSCH. Rendez-vous maintenant à sa demeure en l'an 1000 en passant par la Fin des Temps et en prenant le pilier 1. Votre destination est le village de Medina.

Maintenant que vous êtes à Medina, partez vers le Sud-ouest vers la demeure de Bosch pour essayer de trouver une solution pour recoller les deux morceaux de l'épée. Ce dernier vous dit que le seul moyen est de trouver la Pierre Onirique ; une pierre Rouge qui malheureusement a disparu depuis des millénaires. Mais il vous dit aussi que si vous la retrouvez, revenez le voir pour réparer l'épée. Maintenant vous savez ce qu'il vous reste à faire ; revenir à la Fin des Temps pour aller à l'époque de la Préhistoire (An -650000). Allez sauvegarder et commencez le prochain chapitre.

Scène 10 : Pierre rouge, Pierre rare

Reposez-vous une fois à la Fin des Temps puis partez vers le pilier numéro 3. Après une longue chute, vous vous retrouvez au milieu de plusieurs monstres de couleur verte, recouverts d'écailles. Battez la première vague (ils ne cessent de rappliquer) et attendez qu'une jeune femme aux pouvoirs extraordinaires fasse son apparition. Vous aurez ensuite droit à une nouvelle cinématique.

Battez ensuite les quatre monstres qui restent en utilisant les pouvoir de lumière de Chrono car ces monstres sont sensibles à la lumière. Allez ensuite à la rencontre de la fille qui vous a sauvé. Il s'agit d'Ayla, la chef d'une tribu préhistorique qui possède une force et une endurance surprenantes. Elle fera désormais partie de votre petite équipe de combattants. Après les présentations Ayla vous demande de la suivre. Exécutez-vous et allez tout au sud pour sortir de

la vallée. A votre gauche se trouve un coffre vert, ouvrez-le pour prendre une Bague de Berserk. Ensuite, combattez tous les monstres que vous trouverez car en les tuant vous accumulerez des objets tels que les Cornes, Plumes, Crocs et Pétales qui vous serviront beaucoup plus tard dans le jeu. Quittez la vallée pour vous retrouver sur la Carte du monde. Vous allez voir quatre tentes.

A la Tente d'Ioka, vous pouvez acheter des objets en parlant au dernier personnage, à gauche. Vous pouvez aussi échanger les objets que vous aviez ramassés précédemment contre des armes et des armures.

ARMES
Pétales + Crocs = Pistolet à rubis (pour Lucca)
Pétales + Cornes = Arc de shaman (pour Marle)
Pétales + Plumes = Bras de pierre (pour RoBo)
Crocs + Cornes = Sabre d'ivoire (pour Chrono)

PROTECTIONS
Crocs + Plumes = Veste de rubis (résiste au feu)
Cornes + Plumes = Armet de pierre

Mais tout d'abord, allez à la Tente du chef et parlez-lui. Pour fêter l'évènement (votre rencontre) Ayla décide d'organiser une fête. Vous pouvez parler au chef puis vous rendre auprès de Lucca pour manger avec elle et parler à Marle pour danser avec elle (vous devrez alors appuyer sur tous les boutons pour danser et sur A pour vous arrêter). Reparlez ensuite à Ayla pour qu'elle vous montre la fameuse Pierre rouge (la pierre précieuse, la pierre rare). Toutefois, vous ne pourrez l'acquérir sans contre partie. Ayla vous lance alors un défi qui consiste à boire autant de soupe que possible (en appuyant pendant un max de temps A). Si vous remportez le défi, le chef du village vous offre la Pierre Onirique. Vous et votre équipe vous évanouirez immédiatement après. Vous vous réveillez le lendemain au même endroit et vous vous rendrez compte que la Clé Stabilisatrice a disparu (sans la Clé, vous ne pouvez pas voyager à travers le temps !).

Allez directement à la tente d'Ayla et prévenez-la. Elle pense que ce sont les Sauriens qui vous l'ont volée. Elle se joint à vous pour retrouver la clef. Sortez de la tente et allez parler à tout le monde pour recueillir des informations et échanger vos objets contre des armes. Après avoir discuté avec tous les habitants, un villageois vous donne cinq Potions et un autre vous dira d'aller au Sud dans la Jungle en suivant les traces de pas.

Scène 11 : Suivre empreintes !

En entrant dans la jungle, vous allez rapidement découvrir qu'Azara (le chef des Sauriens) vous a bien volé la clé mais il affirme qu'un reptile la lui a subtilisée. Suivez les traces pour passer tout d'abord sous les arbres et prenez le contenu du coffre. Descendez à travers les feuillages (pour ramasser tous les objets). Prenez le coffre qui est au sud puis descendez encore. Passez sur l'arbre qui relie les deux coté et allez au sud pour ouvrir le coffre contenant une Super-potion. Allez au nord pour ouvrir le coffre. Suivez ensuite les traces et vous allez combattre une créature. N'oubliez pas d'utiliser la foudre, la lumière et les attaques physiques.

Continuez à suivre les traces et tournez à gauche pour ouvrir le coffre et récolter un Nectar d'Athéna. Un peu plus loin, vous trouverez un autre coffre contenant une Tente. Tournez ensuite à droite et continuez à traverser l'allée. Battez les deux créatures et avancez. A la prochaine bifurcation, allez d'abord à droite et combattez les créatures puis allez à l'extrémité sud-est et prenez le contenu du coffre (Super-éther). Revenez au croisement et prenez, cette fois, à gauche. Continuez à avancer en suivant les traces et en ramassant le contenu des coffres. Allez ensuite derrière les palmiers pour ouvrir un nouveau coffre puis descendez le feuillage jusqu'au sud. Sortez enfin de la jungle, sauvegardez et régénérez vos points de vie avant de combattre de nouveaux monstres et un boss ; Nizbel, qui se trouvent dans l'Antre des Sauriens.

Vous allez d'abord tomber nez à nez avec quatre Créatures. Si vous ne les attaquez pas, elles disparaîtront dans le sol laissant derrière elles des trous béants. Appuyez sur A devant l'un des trous pour les rejoindre et les combattre. Utilisez la foudre pour les débarrasser de leurs boucliers puis attaquez-les au corps à corps. Après le combat, avancez jusqu'à une pièce qui grouille d'ennemis. Prenez d'abord le contenu des coffres (un Armet de pierre et un Méga-éther) puis allez à droite pour trouver une porte. Franchissez-la puis allez vers le nord. A ce stade de votre progression, vous pouvez quitter les grottes par la porte de gauche. Si vous décidez de continuer, avancez vers le nord. Vous rencontrerez de nouveaux reptiles, éliminez-les et vous ferez apparaitre un point de sauvegarde. Sauvegardez et sortez. Plus loin, vous

rencontrerez Azara qui vous demande l'utilité de la Clé Stabilisatrice. Il vous faudra, dans tous les cas, affronter Nizbel.

Boss : Nizbel
Pour vaincre Nizbel, il faut commencer par le foudroyer grâce aux pouvoirs de Chrono. Dès que sa défense est au plus bas, attaquez-le avant qu'il n'utilise l'énergie cumulée et qu'il vous enlève la plus grande partie de vos points de PH. Soignez-vous continuellement jusqu'à en venir à bout.

C'est là qu'Azara s'enfuit en abandonnant la Clé Stabilisatrice. Prenez-le et revenez voir Ayla dans sa tente. Ensuite, sortez et allez effectuer quelques achats avant de repartir au Mont étrange (là où vous étiez apparu la première fois). Prenez le pilier n°1 pour aller à la Fin des Temps. Dirigez-vous vers le Village de Médina pour aller réparer GrandLeon chez Bosch.

Scène 12 : A l'attaque, Grandleon

Profitez du fait que vous soyez dans la demeure de Bosch pour lui parler. Il va pouvoir réparer l'épée grâce à la Pierre Onirique et ce à l'aide de Lucca/RoBo. Suivez-les au sous-sol et regardez-les travailler. Dès que vous aurez obtenu l'épée partez directement à l'An 600. Allez à la Fin des Temps et prenez le pilier n°5 pour rejoindre Gren et lui donner Grandleon. Allez donc à la Forêt aux Grenouilles et rejoignez la cachette de Gren.

Allez lui parler car, en voyant Grandleon, Gren vous demande de passer la nuit sur place. Entre temps, allez voir ce qu'il se passe au passé pour regarder Cyrus et Glenn qui essayent d'affronter Magus et Vinnie. En vain, Cyrus est mort et Glenn subit un sort et tombe de la falaise puis se transforme en grenouille (vous l'avez deviné il s'agit de Gren).

Tout de suite après, Gren réveille tout le monde et décide de rejoindre le groupe pour attaquer le Palais du Magistère. Il espère vaincre Magus grâce à l'épée GrandLeon. Avant de partir au palais, allez à la Fin des Temps et parlez au dieu de guerre pour que Gren puisse utiliser la magie aquatique. Cela ajoutera un duo d'attaque supplémentaire à votre arsenal déjà bien étoffé.

Palais du Magistère

Pour aller au palais du Magistère, allez au nord-est vers la Grotte des mystiques. Dès que vous y serez, Gren s'approchera du rocher et aura un nouveau flash back. Il se rappelle de son enfance et de Cyrus qui avait décidé de devenir chevalier. Ensuite il revoit le moment où Gren est tombé de la falaise et trouve La médaille du héros. Il implore donc Chrono de lui donner Grandleon. En s'approchant de l'épée, il jure de se venger de Magus. Regardez la nouvelle cinématique durant laquelle Gren tranche la falaise en deux grâce à Grandléon. Il ouvre ainsi un nouveau passage. Entrez et combattez tous les monstres qui sont à l'intérieur puis avancez. Après le deuxième combat, des rats apparaissent, suivez-les sans les toucher puis montez les escaliers. Une fois en haut, vous trouverez un cadavre sur lequel se trouve un papier. Il y est écrit que "Les jongleurs du palais du Magistère deviennent plus résistants à chaque coup qu'on leur porte". Quand vous sortirez, vous allez vous retrouver directement devant le grand plais des Magistères. Sauvegardez et entrez.

Avancez dans le château et examinez ce premier étage pour ramasser le contenu des coffres qui s'y trouvent. Marchez ensuite sur le point de sauvegarde pour que Vinnie apparaisse et vous provoque en duel. Vous devrez aussi vous débarrasser de Slash, de Mayo et d'une centaine de monstres. Visitez le chemin de droite et éliminez les fantômes qui protègent le coffre et avancez vers la pièce suivante pour tomber nez à nez avec la Reine Leene. Ignorez-la et allez directement vers la troisième pièce. Eliminez Mayo et la chauve souris qui vous poursuit se transforme en la vraie Mayo. Eliminez-la et prenez les Gélules de magie.

Rebroussez chemin jusqu'au hall et allez à gauche, cette fois. Entrez dans la pièce qui contient cinq personnes et parlez à chacune d'elles. Dès qu'elles se transforment, éliminez-les. Attendez-vous ensuite à combattre Soja. Eliminez-le et sauvegardez. Revenez au hall à nouveau et avancez sur le point de sauvegarde pour vous retrouver ailleurs.

Avancez en combattant les créatures jusqu'à trouver Vinnie, qui s'enfuit à nouveau. Poursuivez-le et traversez les obstacles jusqu'à trouver un coffre qui contient une Armure Obscure, prenez-la. Vinnie s'enfuit à nouveau et vous devrez encore le poursuivre. N'oubliez pas de prendre le contenu du coffre qui contient des Griffes létales.

Dans la salle suivante, allez droit devant vous en évitant ou en tuant toutes les créatures pour éviter la créature en

forme de boule. Descendez les chaine quand il passe puis remontez-les et continuer. Combattez aussi des jongleurs et allez vers la prochaine salle. Vinnie ouvrira des trappes sous vos pieds. La première fois que vous tomberez, vous devrez affronter un groupe de Descendants. Après les avoir vaincus, prenez les deux coffres, en haut à gauche, et les deux autres en haut à droite ainsi qu'une Gélule de Magie (en bas à droite). Dans cette pièce, vous trouverez quatre éléments ressemblants à des points de sauvegarde. Marchez sur l'un d'eux pour effectuer un combat, sauvegarder ou vous faire téléporter vers la dernière salle visitée. Longez les murs de la salle pour atteindre Ozzie, il s'enfuira une fois de plus.

Vous finirez par arriver dans une pièce où Vinnie invoque des monstres qui vous attaqueront. Battez-les et dirigez-vous vers Vinnie qui s'enfuit à nouveau. Dans la pièce suivante, suivez le chemin en détruisant tous ceux qui vous attaquent (vous pouvez éviter les combats en rasant les murs) pour arriver devant un coffre et une porte.
Franchissez la porte et prenez le contenu du coffre. Vous allez enfin pouvoir affronter Vinnie, ce dernier est protégé par une barrière de glace. Détruisez les poulies qui l'entourent pour l'éliminer facilement. Deux points de sauvegarde apparaissent : celui de droite vous permet de sauvegarder tandis que celui de gauche vous téléporte vers des escaliers. Descendez les marches et franchissez la porte. Continuez pour déclencher une cinématique. Vous devez maintenant affronter Magus. Faites le plein de MP puis choisissez Marle comme allié car elle peut vous soigner en cas de besoin. Utilisez l'attaque en duo (Chrono et Gren) Taillade croisée pour infliger à votre ennemi un max de dégâts. N'oubliez pas que vous possédez l'épée Grandleon, elle réduit les points de défense de votre adversaire. Lorsque vous l'aurez battu, il ouvrira un portail temporel qui vous aspirera tous les trois

Scène 13 : Aller simple vers le passé

Vous vous réveillerez dans la tente d'Ayla (L'an 6500000 av J-C). Allez vous coucher à nouveau puis, à votre réveil, vous vous rendrez compte qu'Ayla est partie à la recherche du village de Laruba. Dirigez-vous vers la tente d'Ioka pour créer de nouvelles armes et armures :

ARMES
Pétale + Croc = Pistolet onirique : (Lucca)
Pétale + Corne = Arc onirique : (Marle)
Pétale + Plume = Bras de magma : (RoBo)
Croc + Corne = Sabre antique : (Chrono)

PROTECTIONS
Croc + Plume = Veste de rubis (résiste au feu)
Corne + Plume = Armet de pierre

Maintenant, partez au Nord du village pour voir la forêt bruler. Entrez dans les Ruines de Laruba et vous apprendrez que Kino a été enlevé par les Sauriens. Un peu plus loin, vous verrez Ayla discuter avec l'Ancien, il lui reproche d'être la cause de l'incendie. Cette dernière essaye de le convaincre de lui donner les Ptéranodons (ce sont des oiseaux qui vous permettront d'aller au Fort Tyrannos, le repère des Sauriens). Elle arrive enfin à le convaincre et vous devrez vous rendre au Nid des Ptéranodons avec elle. Partez vers l'Est et battez les créatures puis suivez le chemin. Prenez les objets dans les coffres en chemin et rejoignez Ayla pour partir avec elle et éliminer les Sauriens. Une fois arrivé au Fort Tyrannos, n'oubliez pas de sauvegarder.

Scène 14 : La loi du plus fort

Vous vous retrouvez donc dans le Fort et vous entamez un combat assez facile. Entrez dans le passage ouvert et descendez les escaliers. Après un combat contre deux Sauriens, actionnez l'interrupteur près de la porte des ossements pour libérer les prisonniers. Maintenant, continuez et descendez les escaliers suivants. Tuez les trois Sauriens qui s'y trouvent puis Parlez à Kino à travers les barreaux de la cellule.

Libérez-le, prenez le contenu du coffre et suivez-le. Avancez en sa compagnie et montez les escaliers. Entrez dans la pièce dans laquelle se trouvent deux interrupteurs. Chaque interrupteur sert à actionner une trappe qui fera disparaitre un groupe d'ennemis. Franchissez la porte de droite effectuez les deux combats. Utilisez l'attaque solo Foudre ou Foudre² pour réduire les défenses de vos ennemis. Passez ensuite la porte puis prenez la Méga-potion qui se trouve dans le coffre de gauche. Ignorez celui de droite et rebroussez chemin. Franchissez maintenant la porte de gauche.

Cette pièce contient des téléporteurs cachés, ils vous permettent de vous déplacer dans cet endroit pour atteindre des coffres. Ces derniers contiennent un Armet Osseux, une Potion et un Nectar d'Athéna. Il en existe un en haut qui contient un Plastron osseux (à droit de la pièce). Pour atteindre le téléporteur qui vous y emmènera, avancez droit devant vous après l'entrée puis prenez la deuxième à droite et vous serez alors téléporté vers le Sud-ouest. Prenez à droite à nouveau et vous vous retrouverez devant le coffre. Avancez ensuite et montez les marches jusqu'à la corniche. Franchissez la seule porte ouverte (il y en a deux) pour vous retrouver devant deux interrupteurs. Ils permettent d'ouvrir le crâne qui est en face de vous (celui de gauche déclenche également un combat). Actionnez l'interrupteur qui est dans le crane pour ouvrir la porte de la corniche qui était fermée. Rebroussez chemin et franchissez-la.

Sauvegardez votre partie et montez les escaliers pour que Nizbel II vous barre la route. Combattez-le et montez puis avancez jusqu'au balcon. Prenez la seule porte ouverte et entrez dans la pièce. Activez les interrupteurs l'un après l'autre pour combattre deux Mégasaures (interrupteur de droite), sauvegarder (interrupteur central) et faire apparaitre deux trous au sol (celui de gauche). Allez maintenant dans la pièce dont vous avez ouvert la porte pour retrouver Azara et son animal : Tyrannosaure. N'oubliez pas de prendre les coffres qui sont à gauche et à droite et qui contiennent un Armet Osseux et un Super-Ether puis rejoignez Azara pour le combattre. Commencez par Azara en utilisant la magie puis passez à son animal de compagnie en utilisant des attaques en duo ou en solo. Choisissez de le combattre avec le trio Chrono, Ayla et Gren. Après les avoir vaincus, quittez la tanière. Cela coïncide avec l'arrivée de Lavos qui réduit tout le fort en poussière mais sans arriver à vous tuer.

Visitez le cratère géant qui se trouve maintenant à la place des grottes pour découvrir un Portail Temporel. Passez-le pour vous retrouver dans une nouvelle ère.

Scène 15 : Zhyle, royaume magique

Après la téléportation, vous vous retrouvez dans une pièce possédant une seul sortie. Sortez et vous vous retrouvez devant un monde de glace (an -12000 av J-C). Dirigez-vous vers le Sud-est pour atteindre la Voie du ciel. Entrez et marchez sur le Symbole rouge. Vous serez téléporté dans une ile dans le ciel. Votre prochaine escale sera Enhassa, à l'Est de votre position. Parlez aux habitants pour récolter des informations. Vous devez aussi trouver trois livres ; l'un devant vous et qui représente le Feu. Le deuxième se trouve au Nord-est et il représente l'Eau. Le dernier se trouve à l'extrémité Nord-est et il représente le Vent (en y allant, vous allez croiser un garçon qui vous informera que l'un des trois périra bientôt). Ouvrez ces Livres dans l'ordre suivant pour faire apparaitre un passage secret : l'eau, le vent et le feu.

Entrez donc dans ce passage, vous allez trouver un Gnu qui vous défie au combat. Il se transforme en six clones. Battez-les tous et obtenez une Gélule de magie et une Gélule de rapidité. Maintenant sortez de Enhassa et dirigez vous vers la Voie de la terre qui se situe au Nord (par rapport au chemin par lequel vous êtes arrivé). Une fois sur place, allez au nord-ouest vers la Voie du Ciel. Placez-vous sur le symbole et vous serez transporté vers une autre ile dans le Ciel.

Allez maintenant vers Kajar (au nord-est) et parlez à tout le monde pour obtenir des informations. En haut, à droite de la pièce se trouve un point lumineux que vous atteindrez en franchissant la porte et en trouvant le passage qui est dans le mur. Vous trouverez aussi trois livres que vous devez ouvrir selon un certain ordre (Eau, Vent, Feu) pour faire apparaître une porte. Franchissez-la et vous vous retrouverez dans une pièce contenant une Poupée mystérieuse, une Pierre noire et un livre ouvert. Consultez-le pour apprendre qu'il existe une Pierre Rouge qui cultive les rêves. Maintenant sortez et allez au Cygne noir. Continuez jusqu'au Nord pour enfin faire la connaissance de Dalton. Ensuite, sortez et allez aux Grottes pour arriver tout en haut et atteindre le Palais de Zhyl (via trois téléporteurs). Quand vous y serez, parlez aux habitants avant de rencontrer un Gnu qui vous demande de lui gratter le dos (c'est là que vous apprendrez que son point faible est le dos).

Maintenant que vous connaissez le secret des Gnus, vous pouvez retourner à Kajar et gratter le dos de celui qui vous tourne le dos (dans la salle du Nord) pour obtenir une Gélule de magie. Franchissez alors la porte qui est à droite de la pièce qui mène aux chambres à coucher puis celle de droite. Ecoutez la conversation entre Sarah et Janus (le garçon qui vous a prédit la mort tout à l'heure) avant d'apprendre que la Reine demande à voir Sarah. Cette dernière est emmenée au sanctuaire sous-marin. Suivez-la et regardez-la essayer d'ouvrir la porte avec son pendentif. Essayez d'en faire de même, sans succès. Franchissez la porte de gauche, qui mène à la salle du réceptacle sacré. Une fois devant le réceptacle, votre médaillon change de couleur et brillera d'un rouge écarlate. Retournez à la porte et ouvrez-la. De l'autre coté de la porte se trouve la reine qui vous demande de vous présenter. Exécutez-vous avant que cette dernière ne demande à ses hommes de vous chasser (le Prophète ne voit pas d'un très bon oeil votre petite incursion).

Combattez les soldats mais vous finirez quand même dehors.

Le Prophète décide de vous éliminer mais Sarah et son frère l'implorent pour qu'il change d'avis. Vous vous faites donc éjecter du palais et de cette époque. Vous vous retrouverez ainsi en l'An -65000000 et vos personnages se rappellent d'une porte Noire portant le même symbole que celle du palais se trouvant en 2300 (dans le futur). Allez au portail du Mont Etrange et rendez-vous en 2300. Maintenant que votre collier est capable d'ouvrir toutes les portes noires ainsi que les coffres noirs que vous n'aviez pas ouverts de toute l'aventure, allez le faire. Visitez toutes les époques et ouvrez les coffres à la recherche de trésors.

Scène 16 : Briser le sceau

Vous vous retrouvez donc à la Fin des Temps. Parlez au vieil homme qui vous annonce que vous aurez besoin d'ailes pouvant parcourir librement le Temps. Pour cela, vous devez revenir à l'an 2300 et rejoindre le Dôme du Gardien. Sur place, vous pourrez ouvrir la porte noire grâce au collier. Donc, pour y aller, passez par le Pilier n°2 et allez vers les Ruines n°32. Faites une couse contre Johnny ou allez-y à pieds en prenant le chemin de gauche. Vous aurez à combattre jusqu'à trois mutants en même temps. Emparez-vous de l'enregistreur dans le coffre qui est à l'Est. Lorsque vous atteindrez la sortie, allez parler à Johnny. Certains scores vous donneront droit à des bonus comme dix Super-Ethers.

Lorsque vous êtes prêt, sortez des Ruines et passez par les égouts pour rejoindre le Dôme du gardien. Parlez au Gnu et prenez la route du Nord vers la porte Noire. Ouvrez-la grâce au collier puis entrez. Vous vous retrouverez dans une pièce contenant cinq points scintillants. Examinez-les tous pour connaitre l'histoire de l'humanité telle que écrite par Gasch ; le Sage de la raison du royaume de Zhyle. Il vous demande à travers ses écrits de battre Lavos et vous offre sa création ; les Ailes Du Temps. Avancez pour atteindre une autre porte noire. Ouvrez-la et admirez enfin "les Ailes du Temps". Allez tout au bout de la pièce et assistez au petit dialogue entre vos amis. Ensuite, essayez de quitter la pièce et vous serez stoppé par le Gnu de tout à l'heure. Il s'avère que cette créature possède l'esprit de Gasch. Il vous demande de nommer la machine (le nom par défaut est Ibis) avant de monter à bord et la mettre en marche.

Votre devez maintenant vous rendre à l'Antiquité (-12 000 avant JC). Une fois sur place, vous déclenchez une cinématique. Après cette petite scène, vous vous retrouverez sur la glace. Allez au Nord-est vers la Caverne des terriens. Escaladez une échelle et prenez à gauche vers la sortie (parlez à tous ceux que vous rencontrerez en cours de route). Franchissez l'entrée de droite pour trouver un marchand. Après avoir fait vos courses, sortez et descendez via une première échelle puis une deuxième. Parlez au petit garçon et allez vers l'entrée Est pour vous reposer.

Ensuite, sortez et descendez à une autre l'échelle pour parler aux habitants et réaliser que le trou mène au Nus du Terraphage. Cette zone relie le Mont du tourment à la surface. Sauvegardez et traversez le passage pour vous retrouver au Sud. Dans le coin droit se trouve une Gélule de force, prenez-la et continuez vers le Nord. Combattez les Terraphages à deux reprises puis montez les escaliers et vous rencontrerez le prochain Boss (Terra-diablotin avec ses deux Terraphages Bleu et Rouge). Le Terra rouge est sensible aux attaques du duo Chrono-Marle (Sabre de glace) tandis que le Bleu est sensible au feu (mais aussi au duo Chrono-Gren). Sachez que si vous abattez les deux acolytes du boss, ce dernier risque de s'enfuir. Que vous le tuiez ou pas, vous remportez le combat. Montez ensuite sur la chaine qui vous mènera au Mont du tourment.

Scène 17 : Le sage du Mont du tourment

Les créatures de cet endroit vous font gagner de nombreux points de PC que vous les battiez ou qu'ils réussissent à s'enfuir, ne les évitez donc pas. Vous vous trouvez donc dans un endroit brumeux, allez vers le Nord et combattez toutes les créatures. Au bout du chemin, prenez la chaine qui est à gauche et combattez le rocher qui se trouve devant vous. Ensuite, allez vers le Sud et passez sous le pont. Ouvrez le coffre qui contient un Armet de platine puis revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée. Maintenant, tournez à gauche et battez les créatures puis rejoignez la zone suivante en utilisant la chaine. Allez à gauche pour combattre le rocher puis revenez et prenez le chemin opposé. Avancez jusqu'à un point de sauvegarde et sauvegardez votre progression.

Continuez sur ce chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une chaîne que vous pouvez atteindre, elle est sur votre droite. Ouvrez les deux coffres qui contiennent une Sphère bouclier et une Veste de platine. Maintenant revenez via la chaîne et allez à l'extrême gauche. Prenez le contenu du coffre et retournez à droite jusqu'à une rampe menant à l'étage supérieur. Suivez ce chemin, ouvrez le coffre et prenez à droite deux fois. Descendez vers le point de sauvegarde.

Traversez la chaîne et suivez le chemin jusqu'à la section suivante. Avancez en prenant le contenu des coffres puis utilisez la chaine pour continuer droit devant vous. Lorsque vous atteindrez un endroit où il faudra choisir entre monter sur une chaîne pour aller en haut ou à droite, ouvrez les deux coffres qui sont à droite et montez. Combattez les créatures en utilisant des attaques puissantes comme foudre². Elle peut vous aider à éliminer tous vos ennemis en même temps (si vous êtes sur le point de mourir, fuyez). Suivez le chemin puis prenez à droite pour ouvrir deux coffres. Revenez et continuez votre chemin jusqu'au point de sauvegarde et la chaîne conduisant à la section suivante. Il existe un boss dans les parages, sauvegardez et utilisez une tente en cas de besoin.

Continuez à avancer et prenez la Toque temporelle et le Méga-éther qui se trouvent dans les deux coffres. Vous escaladerez ensuite une longue chaîne pour vous retrouver tout en haut. Sur place, vous trouverez un grand cristal. Examinez-le et vous déclencherez un combat contre Giga-Gaia. Gardez Gren dans votre équipe et faites en sorte qu'il vous soigne constamment. Utilisez vos attaques en duo pour neutraliser la main gauche avant de passer à la droite et finir avec la tête. Dès que vous l'aurez battu, Bosch sera libre. Ensuite un séisme se déclenche et vous vous retrouverez dans une caverne. Après une petite discussion entre Bosch et Sarah, Dalton surgit et repousse le premier puis assomme Sarah et frappe son petit frère avant de disparaitre. Vous décidez donc de détruire le Réceptacle sacré, Bosch vous offre alors un Couteau écarlate qui vous aidera dans votre mission. Quittez la caverne et allez vers le Nord-est pour emprunter la Voie du ciel.

Scène 18 : Là-haut dans le ciel

Allez au nord en direction de la Voie de la terre puis effectuez le même chemin que précédemment pour vous rendre à la deuxième Ile. Allez vers Karaj et visitez le Gnu vendeur de marchandises si vous voulez acheter des armes et autres équipements. Dirigez-vous ensuite vers le Palais de Zhyle pour combattre Dalton. Allez donc vers la porte du centre puis sauvegardez et continuez tout droit devant vous pour retrouver Dalton. Battez-le à l'aide du trio Chrono, Gren et Marle en exécutant des attaques en duo. Faites gaffe à ses ripostes qui divisent vos ponts de HP par deux (vous ne pouvez toutefois pas mourir car il ne peut les réduire que jusqu'à 1). Une fois le combat soldé par votre victoire, votre ennemi s'échappe par un portail dimensionnel. Suivez-le pour vous retrouver au Palais de l'Océan.

Scène 19 : L'appel de Lavos

Palais de l'Océan

Vous vous retrouverez dans une pièce en compagnie de Leon. Dalton et ses acolytes sont devant le Réceptacle sacré lorsque la reine demande d'augmenter la puissance de ce dernier jusqu'à sa limite. Vous allez devoir affronter des créatures aux différentes sensibilités face à vos attaques. Choisissez le trio Chrono, Lucca et Marle pour mettre à mal vos ennemis.

L'éclaireur Jaune-gris est sensible à la foudre
L'éclaireur bleu est sensible à l'eau et à la glace
L'éclaireur rouge est sensible au feu

Djinn & Génie : battez d'abord le Génie avec vos attaques Magiques puis, dès que Djinn perd son bouclier, utilisez vos attaques physiques.

Mage de Zhyle : il risque de vous faire perdre vos compétences pendant le combat (momentanément), essayez donc de l'éliminer en premier (il est sensible à la Magie).

Augure : est sensible aux attaques physiques, ne les attaquez pas lorsqu'ils sont en groupe et utilisez le Coup foudroyant de Chrono et l'Estocade en piqué de Gren pour en venir à bout.

Vous vous retrouvez dans la salle principale, prenez le contenu des deux coffres en battant toutes les créatures puis allez au passage du Sud. Prenez le Sabre Céleste qui se trouve dans le coffre puis sortez. Vous vous retrouverez comme par enchantement dans une pièce différente. Dirigez-vous vers le point bleu et marchez dessus. Combattez les créatures puis sortez par la droite. Maintenant restez sur la gauche et allez vers la porte du Sud (dans le coin). Prenez l'Onde de Choc dans le coffre puis allez vers le Sud. Avant de continuer, tournez à gauche et longez le mur jusqu'à ce que Chrono s'arrête. C'est là que se trouve un passage qui mène vers un coffre qui contient l'arme Epée démonicide

(pour Gren).

Revenez et tournez à droite. Combattez les créatures puis prenez le coffre dans le coin droit, au sud. Il contient l'arme Super Sonic (pour Marle), puis revenez et tournez à droite. Appuyez sur le bouton bleu sur le sol puis continuez vers la droite pour effectuer deux combats. Revenez ensuite à la salle principale et puisque vous en avez fini avec le coté gauche, faites la même chose pour le coté droit ; passez la porte du milieu, combattez les ennemis et prenez le contenu des coffres. Vous sortirez ensuite dans l'étage supérieur, allez donc vers le Sud (dans le coin droit) et effectuez un combat. Arrêtez-vous à mi-chemin pour découvrir un passage et prendre le contenu du coffre qui contient l'arme Bras de Kaiser (pour RoBo) puis sortez et allez à la Salle principale.

Maintenant que vous avez visité toutes les portes, il ne vous reste que le passage du Sud. Revenez à la première pièce et sauvegardez avant de passer à la seconde. Une fois sur place, combattez vos ennemis et descendez les escaliers. Avancez en éliminant toute résistance jusqu'à rencontrer Gran. Il vous révèle qu'une pierre rouge a été transmise de génération en génération depuis des millénaires et qu'elle a servi à créer le pendentif, le réceptacle et le couteau. Il vous demande aussi de vous hâter si vous voulez intercepter la Reine.

Descendez et sauvegardez. Franchissez la porte et éliminez vos ennemis avant de vous rendre auprès du point lumineux. Ce dernier activera un ascenseur qui vous mènera en bas (si vous remontez, vous obtiendrez une Gélule de magie mais vous devrez redescendre à pieds). Allez à droite et entrez dans la prochaine pièce puis activez un interrupteur. Allez ensuite à gauche et faites la même chose avec l'interrupteur. Revenez vers le point lumineux et marchez dessus pour activer un pont. Traversez-le et franchissez la prochaine porte pour trouver un point de sauvegarde. Sauvegardez et franchissez la prochaine porte.

C'est là que vous tomberez sur Dalton. Ce dernier vous envoie deux Golems, éliminez-les et regardez-le s'enfuir. Franchissez ensuite la porte du fond pour retrouver la Reine. Détruisez le Réceptacle et faites face à Lavos. Ce dernier vous bat très facilement avant que Magus ne fasse interruption. Lavos se rue donc sur ce dernier avant d'aspirer Sarah. Une cinématique s'en suit durant laquelle Chrono se sacrifie pour sauver ses amis.

La meilleure équipe pour battre les deux monstres sera composée de Chrono, Lucca et Gren. Vous devez utiliser les Ondes soporifiques de Lucca pour endormir les deux monstres et en attaquer un seul à la fois. Utilisez le Sabre de feu², une technique en duo de Chrono et Lucca pour infliger un max de dégâts.

Après les derniers événements, vous vous retrouvez dans le village des terriens ou un ancien qui vous montre l'emplacement de votre vaisseau avant de vous rendre votre Pendentif. Choisissez vos compagnons de route puis sauvegardez. Visitez la tente du milieu et faites vos achats avant d'aller à la Place du Village. Dirigez-vous ensuite vers le nord avant de vous faire capturer par Dalton.

Scène 20 : Le nouveau roi

A votre réveil, vous vous rendez compte que vous êtes à l'intérieur du Cygne Noir. Vous devez quitter la pièce dans laquelle vous vous retrouver. Sur un des murs de la pièce se trouve un passage qui mène vers les conduits d'air. Traversez ces conduits à la recherche de vos biens. Après avoir visité tous les compartiments et vous être réapproprié les équipements de vos camarades, allez à la recherche des vôtres. Lorsque vous aurez trouvé la pièce qui contient vos objets, franchissez la porte. Dirigez-vous vers l'ouest du vaisseau et faites attention aux tourelles qui vous tirent dessus et disparaissent. Combattez ensuite Golem (un des sbires du Prophète) et éliminez-le. Lorsque vous l'aurez vaincu, Dalton apparait puis s'échappe à bord de l'Ibis. Vous devrez alors le combattre. Lorsque vous en viendrez à bout, montez à bord de votre appareil et détruisez le Cygne Noir. Eloignez-vous de cet endroit.

En fin de compte, vous atterrirez devant le Village des survivants. Allez à la tente de gauche pour sauvegarder puis visitez celle du milieu pour acheter de nouveaux équipements chez le Gnu. Ensuite, allez à la Place du Village et parlez à tout le monde et particulièrement à la femme qui est près de la plante et qui vous demande si elle devrait plutôt la planter ou la bruler. Conseillez-lui de la planter. Un habitant affirme avoir aperçu une ombre au cap nord. Allez sur place en vous dirigeant vers le nord. Sur place, vous trouverez Magus, vous pouvez le combattre ou pas. Si vous le combattez, vous gagnez une amulette et si vous le laissez se joindre à votre groupe il vous sera d'une aide inestimable. Allez vers l'Ibis puis montez à bord. Vous apercevrez alors le Palais de l'Océan. Vous pouvez le visiter mais votre niveau actuel ne vous permet pas de progresser très longtemps. Allez plutôt vers la Fin des Temps.

Scène 21 : L'oeuf du temps

Sur place, rendez-vous chez le dieu de la guerre puis allez parler au vieil homme. Allez ensuite vers le pilier pour que l'homme vous rappelle et vous offre Chrono Trigger. Il vous demande de solliciter le créateur des ailes pour qu'il le fasse éclore (il s'agit d'un Œuf du Temps). Allez donc vers le Dôme de Prométhée (An 2300) et de là visitez le Dôme du gardien (vous connaissez le chemin). Lorsque vous y êtes, franchissez la porte noire et prenez la Gélule de magie. Franchissez ensuite une deuxième porte noire pour tomber nez à nez avec le Gnu qui possède l'esprit de Gasch. Ce dernier vous demande d'aller chercher un clone de Chrono (la poupée que vous aviez gagnée au présent dans la tente des horreurs et qui est dans la maison de Chrono). Rapportez donc ce clone et parlez à Gasch. Ce dernier effectue quelques manipulations qui vous aideront dans votre quête. Sortez donc et allez à la Cime de la Mort.

Dirigez-vous vers la poupée n° 1. Suivez son conseil et avancez dès que le vent cesse de souffler pour passer d'un arbre à l'autre. Au bout du troisième arbre, vous verrez une échelle. Utilisez-la pour monter et prenez à droite. Montez à une deuxième échelle et prenez à nouveau à droite. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'au croisement. Descendez d'abord pour prendre le contenu du coffre (Bague barrière) puis sauvegardez. Rebroussez chemin et entrez dans la grotte. Vous trouverez un clone de Lavos, éliminez-le. Prenez le contenu du coffre et avancez. Prenez à gauche vers le point lumineux pour ouvrir un passage dans les grottes.

Rebroussez chemin jusqu'à l'endroit du combat contre le clone de Lavos et franchissez la porte. Montez les escaliers et avancez. Franchissez une deuxième porte et affrontez un deuxième clone de Lavos. Battez-le et avancez jusqu'à la poupée n°2. Traversez la plateforme sans tomber (ou vous devrez tout recommencer). Une fois de l'autre coté, descendez et vous trouverez la dernière poupée. Ecoutez le conseil qu'elle vous donne et descendez. Avancez vers la gauche puis descendez et sauvegardez. Remontez ensuite et affrontez le troisième clone de Lavos. Une fois vaincu, déplacez sa carapace vers l'échelle et montez. Prenez le contenu du coffre et montez encore jusqu'au sommet. Regardez la cinématique qui répond à quelques unes des questions que vous vous posiez avant de vous retrouver à la Fin des temps.

Fin Des Temps

Parlez à Hasch, il évoque les trois possibles chemins qui vous permettront de vous rendre auprès de Lavos et le combattre ; vous pouvez utiliser le portail et aller vers l'an 1999 où vous pourrez combattre votre ennemi. Vous pouvez utiliser l'Ibis et vous y rendre aussi. La troisième possibilité consiste à traverser le Songe Obscur (cette dernière possibilité est obligatoire pour débloquer le mode "+").

Parlez ensuite à Gaspar pour qu'il vous énonce les six missions secondaires que vous pouvez effectuer avant de passer à Lavos (vous avez le choix mais vous devriez les faire pour augmenter votre niveau) :

1- Ramenez la forêt à la vie
Cette quête se déroule au Moyen-âge. Il s'agit de la jeune femme (Fiona) à qui vous aviez conseillé de planter l'arbre (dans le cas contraire, vous ne pourrez pas finir cette mission).

2- Le Retour D'Ozzie
Cette quête se déroule aussi au Moyen-âge. Vous devrez visiter la grotte et éliminer de nombreuses créatures avant d'affronter Ozzie et le tuer. En cours de route, vous amasserez des objets très utiles pour votre combat contre Lavos.

3- L'Origine des Machines
Cette quête se déroule en l'an 2300. Vous devez éliminer Cerveau Mère et trois Moniteurs.

4- Les Fils du Soleil
Cette quête commence en l'an 2300. Vous devez transformer la Pierre Obscure en Pierre du Soleil. Visitez les ans 600 puis 1000 (par deux fois) puis revenez à l'an 2300 pour obtenir un Pistolet Miracle et des Lunettes de Soleil.

5- Vengez Sir Cyrus
Cette quête commence en l'an 1000. Voyagez entre les ans 600 et 1000 jusqu'à rencontrer le Lanceur de pierres et obtenir la Pierre Dorée (perso principal : Gren).

6- Le Coquillage Arc-en-ciel

Cette quête se déroule au Moyen-âge. Trouvez le coquillage qui permet à Bosch de créer de nouvelles armes.

Scène 22 : L'heure fatidique

Regardez la cinématique puis frayez-vous un chemin en neutralisant les lasers qui protègent l'entrée. Une fois rentré, La reine fera apparaître Méga Mutant que vous devrez combattre. Battez-le pour poursuivre votre chemin et trouver un point de sauvegarde un peu plus loin. Continuez maintenant à avancer et à battre ou à éviter les monstres que vous allez rencontrer puis continuez vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez un tube de lumière. Avancez dessus pour vous faire téléporter ailleurs. Descendez jusqu'au point lumineux qui sert à abaisser une plateforme. Descendez à nouveau et avancez en prenant à droite. Descendez les marches et prenez le contenu du coffre qui se trouve sous les escaliers. Remontez et ouvrez le coffre puis franchissez la porte.

Commencez par monter en ramassant le contenu des coffres que vous trouverez en chemin (essayez de n'en rater aucun). Un peu plus loin, vous trouverez un point de sauvegarde, sauvegardez et avancez. A un certain moment vous arriverez à un endroit où se trouvent deux Gnus, faites vos emplettes et allez vers le mur du fond pour trouver une porte. Franchissez-la et avancez jusqu'au coffre. Prenez son contenu et franchissez la porte qui se trouve à proximité.

Au prochain croisement, descendez (par un des deux chemins) en combattant vos ennemis puis prenez le contenu des coffres. Continuez à avancer jusqu'à trouver un bouton au sol. Marchez dessus pour vous téléporter.

Avancez dans la nouvelle zone et franchissez une première porte. Avancez et prenez à gauche pour saisir le contenu du coffre puis continuez à monter. Prenez à droite et avancez jusqu'à trouver un tournant à gauche. Tournez et saisissez encore des objets dans les deux coffres que vous trouverez, un peu plus loin sur la route. Franchissez la prochaine porte et sauvegardez. Avancez et combattez le Gigamutant. Eliminez-le et franchissez la porte qui est à proximité avant de vous téléporter à nouveau.

Avancez jusqu'au point lumineux et faites monter l'ascenseur. Combattez les créatures qui vous barrent la route puis franchissez la porte. Avancez et franchissez une deuxième porte pour vous retrouver devant quatre panneaux de contrôle. Détruisez-les pour faire apparaitre un point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression et saisissez la Gélule de rapidité qui se trouve dans le coffre. Prenez à droite et affrontez le Téramutant. Battez-le et saisissez le contenu des deux coffres qui se trouvent dans la zone. Franchissez ensuite la porte et avancez dans ce long couloir jusqu'à vous retrouver devant un clone de Lavos. Eliminez-le et franchissez la porte pour vous retrouver à nouveau devant des panneaux de contrôle. Ils sont au nombre de cinq, détruisez-les pour faire apparaitre un point de sauvegarde avant de sauvegarder.

Avancez pour rencontrer la Reine Zhyle. Combattez-la une première fois et sortez vainqueur. Placez Gren dans votre équipe car il sera très efficace lors de ce combat. La Reine n'attaque pas souvent mais ses assauts sont dévastateurs. Restaurez vos points de vie et ripostez jusqu'à en venir à bout.

Dès lors, un combat contre le Réceptacle sacré vous attend. Utilisez la magie car les attaques physiques régénèrent votre ennemi. Gardez Gren dans l'équipe pour les soins et attendez que la machine s'immobilise (un message s'affichera à l'écran) pour effectuer des attaques en tous genres dans le but de provoquer un max de dégâts.

Enfin, vous combattrez la Reine à nouveau mais sous une nouvelle forme. Ce combat est plus dur que le précédent et il vous faudra beaucoup de patiente pour venir à bout de votre ennemi. Il existe trois cibles ; la tête du boss ainsi que ses deux mains. Ne visez pas les mains et concentrez toutes vos attaques sur la tête de votre ennemi. Soignez votre équipe à chaque tour et utilisez les attaques physiques pour réduire la barre de vie de la Reine. Lorsque vous l'aurez éliminé, Lavos réapparait et détruit le Songe Obscur. Il ne vous reste qu'à le combattre.

LAVOS

Pendant la première partie du combat, Lavos prend la forme de plusieurs boss que vous aviez rencontrés au cours de votre voyage. Ces boss sont :
-Dragon d'assaut
-Gardien
-Héclan
-Abomination

-Gran&leon
-Nizbel II
-Magus
-Azara & Tyrannosaure
-Giga Gaia

Référez-vous aux informations déjà invoquées précédemment dans cette solution pour battre chaque ennemi. Vous pouvez vous soigner entre les combats et changer d'équipe. Cette étape est très longue et vous devrez appliquer toutes les techniques que vous aviez déjà apprises pour en sortir vainqueur. Après le combat, un passage apparait, franchissez-le. Sauvegardez votre progression et reposez-vous.

Avancez ensuite en montant pour affronter une deuxième fois Lavos sous une forme différente.
Choisissez le trio Chrono, Gren et Magus et commencez par infliger des dégâts aux bras de votre ennemi en ignorant la tête. Concentrez-vous ensuite sur celle-ci en restant disposé à soigner les membres de votre équipe après chaque attaque du boss. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous passez à la troisième et dernière partie du combat.

La dernière forme de Lavos est composée d'une partie centrale qui est le coeur et de deux appendices qui servent à soigner et à infliger des dégâts. Vous ne pouvez attaquer le coeur (partie de droite) que si vous détruisez un des appendices. A ce moment, le premier devient vulnérable. Utilisez des attaques physiques et oubliez les attaques magiques car elles sont absorbées par Lavos. Après quelque temps, les trois parties sont de retour et vous devrez à nouveau détruire une des parties du milieu ou de gauche pour pouvoir attaquer le coeur. Continuez à suivre cette technique jusqu'à venir à bout de votre ennemi. Félicitations, vous venez de battre Lavos et de finir le jeu. Vous pouvez sauvegarder et éteindre votre console avant de la rallumer pour découvrir que le Mode + est disponible.

TROUVER LE VAINQUEUR DE LA COURSE À PIEDS

Méthode 1

Au festival, les coureurs ne vous parlent pas et vous doublent dès que vous êtes devant eux. La ruse consiste à choisir au hasard qui sera le gagnant, et de suivre ensuite le coureur choisi. Il ira beaucoup plus vite car en vous doublant il va automatiquement accélérer. Vous pouvez de même ralentir un des coureurs en restant toujours collé à lui.

Méthode 2

Au festival, il y a une personne âgée qui vous dira qui gagnera au prochain tour. Mais ce n'est pas toujours gagnant.

LES PROTECTIONS DE TABAN

Rendez souvent visite au père de Lucca pour avoir le gilet de Taban, puis le casque de Taban, ensuite le costume de Taban et pour finir une bague Taban.

SAUVER FRITZ

Pendant que vous êtes en prison, un jeune homme est coincé sous la guillotine dans la salle de torture. Libérez-le, puis plus tard aller dans le magasin de Truce. Vous le trouverez avec sa soeur, et il vous donnera en échange de votre aide 10 Ethers Top.

DES ETHERS EN PROMOTION

Il y a des Ethers a moitié prix au village Médina.

DES TENTES À L'INFINI

Dans la forêt de Gardia au Moyen-Âge, examinez le buisson qui bouge un peu au dessus de l'entrée de la forêt. Une bête en sortira en abandonnant derrière lui une tente. Vous pourrez renouveler l'opération autant de fois que vous voudrez.

LA RÉCOMPENSE DE JOHNNY

En l'an 2300 après l'avoir battu, parler lui, et un de ces robots apparaitra. Vous pourrez alors changer le mode de la course. Si votre record atteint les 777, vous gagnez 10 Ethers.

LES COFFRES DU CHÂTEAU

Libérez le vrai chancelier grâce au dernier combat avec le faux au tribunal, et il vous donnera une clé. Utilisez-la pour ouvrir le coffre dans le château.

LE MALENTENDU

Allez voir le roi dans sa chambre en l'an 1000 après avoir battu Magus et avant d'avoir L'arc-en-ciel. Mettez Marle en tête d'équipe et offrez-lui de la viande comme offrande afin de se faire pardonner de ce qu'elle avait dit. Son père va alors croire qu'elle tente de l'empoisonner, croyant qu'elle est au courant de son cholestérol. Ce quiproquo aura pour conséquence l'interdiction de retourner à la chambre du roi.

JOUER AVEC MAGUS

Après avoir vaincu Dalton sur le Cygne noir, rendez vous au village des survivants. Là, l'Ancien vous apprend qu'un homme étrange est passé puis est parti en direction du cap nord. Allez y pour rencontrez cet homme qui n'est autre que Magus. Quand il vous posera une question répondez "Non" si vous désirez qu'il se joigne à vous et "Oui" si vous souhaitez le combattre. Attention, si Frog se trouve dans votre équipe vous serez obligé de le défier.

VOLER LES ADVERSAIRES

Marle et Ayla peuvent voler à n'importe quel monstres ou boss des objets très rares via la technique double « Charme Duo ». A utilisez donc le plus souvent possible si vous voulez tout posséder !

PORTES ET COFFRES SCELLÉS

Une fois que vous aurez régénéré le pouvoir du pendentif avec la machine mère en 12 000 avant JC, vous pourrez ouvrir les portes ainsi que les coffres scellés auparavant. Pour prendre le contenu des deux époques, vous devrez d'abord aller en l'an 600, et essayez d'ouvrir le coffre. Celui-ci va réagir au pendentif, et vous aurez le choix entre prendre son contenu, ou le laisser. Laissez-le, et allez en l'an 1000. Le contenu du coffre aura été fortifié. Prenez-le, et retournez en l'an 600 pour rouvrir le coffre, et en prendre son trésor initial. Attention, le coffre de la forêt de Guardia ne peut pas être fortifié, malgré le fait qu'il contienne deux objets différents. Vous pourrez aussi ouvrir les portes des Dômes de l'an 2300.

APPRENTISSAGE DES TECHNIQUES

A l'inverse des points d'expérience, seuls les personnages dans le groupe gagnent des points de techniques. Il vous faudra donc faire tourner votre effectif afin de toutes les apprendre. Il en va de même pour les techniques doubles et triples. Concernant ces dernières, il faudra que chaque personnage apprenne d'abord toutes ses techniques simples pour pouvoir lancer une technique à trois.

RENOMMER VOS PERSONNAGES

Dans les ruines de Laruba à la Préhistoire, et après la destruction du Fort Tyrannos, parlez au Nu qui se trouve au fond. Il vous proposera de changer le nom du premier personnage de votre équipe. Vous pourrez ainsi renommer vos personnages autant de fois que vous voudrez.

RENOMMER L'EPOCH

Dans le Futur, à l'intérieur du dôme du Gardien, examinez l'ordinateur central. Il vous permettra de renommer l'Epoch. Vous pourrez renommez celui-ci autant de fois que vous voudrez.

TECHNIQUES SECRÈTES

Ténèbres sans Fin

Personnages : Marle – Lucca – Magus
Requis : la Pierre noire, trouvable dans le palais de Kajar en ouvrant les livres eau, puis vent, et ensuite feu.

Fission Oméga

Personnages : Lucca – Robo – Magus
Requis : la Pierre bleue, trouvable dans la Griffe Du Géant à l'intérieur d'un coffre.

Piqué Mégatonne

Personnages : Robo – Frog – Ayla
Requis : la Pierre argentée, trouvable dans les ruines Laruba en parlant au Nu.

Danse Poyozo

Personnages : Marle – Lucca – Ayla
Requis : la Pierre blanche, trouvable dans le Présage Noir dans un coffre après Terra Mutant.

Songe Grandiose

Personnages : Marle – Robo – Frog
Requis : la Pierre dorée, trouvable au Mont Denadoro en attrapant les médailles du monstre avec Frog.

LA FORÊT DE FIONA

Tout d'abord allez en l'an 12000 avant JC, et demandez à la jeune fille dans le Royaume de Zeal de désobéir aux ordres et de planter sa jeune pousse (elle se trouve en bas à gauche, avec une autre femme). Allez maintenant en l'an 600, direction la Villa de Fiona et parlez lui plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle vous explique qu'elle veut faire renaitre une forêt, mais que trop de monstres présents dans le désert l'en empêche. Sortez et dirigez-vous au Sud de sa maison, vers le tourbillon. Une fois sous-terre, récupérez tous les coffres aux alentours. Descendez ensuite pour affronter le Boss Rétinite, puis une fois battu prenez les coffres. Remonter et prenez la table force dans le sable. Allez ensuite parlez à Fiona, qui vous remerciera mais vous dira que la forêt ne pourra pas être restaurée avant des centaines d'années. Robo lui proposera alors son aide, sur une très longue période. Retournez en l'an 1000 pour voir qu'une forêt verdoyante est apparue. Allez dans l'église de Fiona, et réactivez Robo. Après un feu de camp dans la forêt, vous allez incarner Lucca et retourner au moment où sa mère est devenue handicapée, afin de changer son avenir. Pour cela, quand la mère de Lucca demandera de l'aide, allez vers l'éclat lumineux et appuyez sur le bouton d'action. On vous demandera un mot de passe, qui n'est autre que le prénom de la mère de Lucca : L A R A. Vous pourrez ainsi la sauver. En revenant, Robo vous donnera le Rêve Vert, une relique qui permet de ressusciter une fois lors d'un combat.

LA RÉSURRECTION DE CRONO

Allez à la fin des temps et apprenez au vieil homme la mort de Crono. Il vous donnera le Chrono Trigger, et vous conseillera d'aller voir l'inventeur d'Epoch. Retournez donc en 2300 pour parler au Nu, au Dôme Gardien. Celui-ci vous dira que vous pouvez ressusciter une personne sur le pic de la mort, mais qu'il vous faut pour se faire un clone de cette personne. Vous aurez selon ses dires besoin de l'aide de Norkstein Bekkler. Ce dernier semble être le seul à pouvoir vous fournir un clone…et paraitrait-il qu'il aime les festivals. Vous revenez donc en l'an 1000 à la fête millénaire. Allez dans la tente en bas à droite dès que vous arrivez, et participez au jeu des imitations. Si vous réussissez, vous gagnerez un clone de Crono, que vous devrez aller chercher dans la maison de Crono. Revenez en l'an 2300 et reparlez au Nu qui vous donnera alors trois animaux étranges, dont le rôle sera de vous aider à traverser le pic de la mort. Dirigez-vous vers celui-ci, et écoutez les conseils de l'animal. Courez tout le temps et dès que la tempête fait rage, mettez-vous derrière un arbre. Dans la zone suivante, allez à droite et sauvegardez. Entrez dans la grotte au Nord, et affrontez l'oeuf de Lavos. Sortez, et actionnez le point lumineux se trouvant sur la neige, pour ouvrir une grotte en bas. Allez dans celle-ci, et en sortant vous devrez de nouveau affronter un oeuf de Lavos. Allez vers votre gauche, et écoutez encore une fois les conseils de l'animal bleu. Courrez en direction du haut tout en allant vers la gauche, en faisant attention à ne pas tomber. Viendra ensuite son dernier conseil : utilisez la coquille à notre avantage. Vous comprendrez bien assez tôt mais pour le moment, sauvegardez votre jeu, car un troisième et dernier oeuf de Lavos vous attend. Après l'avoir vaincu, vous pourrez dirigez sa coquille. Poussez-la vers la droite pour pouvoir monter et enfin arriver au sommet. Vous utiliserez alors le Chrono Trigger, et reviendrez au moment de la mort de Crono pour le remplacer par son clone. Il sera ainsi de retour dans votre équipe.

LES ARMES ULTIMES

Le SuperShoot (Lucca)

Allez en l'an 2300 et dirigez-vous vers le Palais Solaire, sur une petite île. Vous aurez à y combattre le fils du soleil, qui une fois vaincu vous permettra de récupérer la Pierre de Lune. Il s'agit en fait de la Pierre du Soleil mais vidée de sa puissance. Pour la recharger, allez en l'an 65 Millions avant JC, et mettez la pierre dans le repaire solaire. Revenez ensuite en l'an 1000 pour malheureusement voir qu'elle a été dérobée par le maire du village. Dirigez-vous alors vers la maison qui brille. L'homme qui l'a possède refuse de vous la remettre, il va donc falloir y remédier. Allez tout d'abord dans le bar à côté, et achetez de la viande. Allez ensuite en l'an 600 et rentrez dans la maison du maire. Vous verrez un de ces ancêtres en train de faire la cuisine, et qui souhaite de la viande. Surtout ne lui vendez pas, mais donnez lui plutôt. Revenez à présent en l'an 1000 pour voir que l'homme est devenu très généreux, et il vous donnera la pierre. Retournez la mettre dans le repaire solaire, puis allez en l'an 2300 pour voir que la pierre est enfin régénérée. Prenez Lucca dans votre équipe afin qu'elle fabrique grâce à cette pierre son arme ultime.

La Main Terra (Robo)

Vous devrez avoir Robo dans votre équipe lors de cette quête. Aller en l'an 2300, sur une île uniquement accessible par la voie des airs via Epoch, et rentrez dans le Dôme Geno. A l'entrée, actionnez l'ordinateur avec Robo et ouvrez la porte. Après quelques combats, vous finirez par aboutir dans l'usine en elle-même. En haut à gauche, vous trouverez trois interrupteurs l'un à coté de l'autre. Actionnez celui de gauche et de droite, sans vous soucier de celui du milieu. Mettez Robo dans le fauteuil de droite, et placez-vous dans celui que vous venez de libérer afin que la porte s'ouvre. Prenez le petit animal, à coté duquel se trouve une table Vitesse. Ouvrez les autres portes de la même façon pour prendre le contenu de tous les coffres aux alentours ainsi qu'au niveau supérieur. Prenez à présent l'autre ascenseur se trouvant au deuxième étage pour vous retrouver au premier, dans la section auparavant inaccessible. Actionnez les deux interrupteurs, l'un coupant les lasers et l'autres changeant la direction du sol mouvant, et récupérer les coffres derrière la dernière porte. Un robot va alors vous accompagner, faites en sorte qu'il vous suive jusqu'en en bas à gauche, là où un autre robot vous bloque le chemin. Quand ils seront face à face, vous pourrez passer et prendre le Vigile du coffre ainsi que le second animal. Revenez à l'étage supérieur. Vous allez rencontrez une ancienne connaissance de Robo, à savoir Atropos. Après le combat, vous gagnerez son ruban. Dirigez-vous maintenant vers la grande porte et posez les deux petits animaux sur les deux interrupteurs verts. La porte va alors s'ouvrir et vous allez

devoir affronter Mère. Une fois vaincue, vous pourrez récupérez l'arme ultime de Robo.

La Masamune améliorée (Frog) et le Valkyrie (Marle)

Allez en l'an 1000 et dirigez-vous vers un petit continent où se trouve un imposant château. Rentrez dedans afin de combattre un fantôme qui s'avère impossible à tuer. Si Frog est avec vous, il parlera de Cyrius et le fantôme répondra alors en appelant Glenn. Afin de savoir pourquoi le fantôme de Cyrius se trouve ici, retournez en l'an 600. Rentrez dans le château pour voir qu'il est en piteux état. Allez parler au chef des travaux au bar, qui vous dira qu'il a perdu ses outils et qu'il ne peut donc pas vous aider. Retournez alors en l'an 1000 et parlez à la femme du chef de travaux de l'époque qui vous dira qu'il est absent. Allez le chercher dans l'auberge Choras, et parlez-lui pour qu'il accepte de vous prêter ses outils. Retournez parler à sa femme, qui vous les donnera. De retour en l'an 600, donnez les outils au chef de travaux et demandez-lui de réparer les ruines, ce qu'il fera au fur et à mesure que vous tuerez les monstres se trouvant dans le château. Surtout n'ouvrez aucun coffre pour le moment, contentez-vous juste de les renforcer avec le pendentif ! Une fois tous les monstres morts, prenez Frog dans votre partie, et visitez l'étage inférieur où se trouve l'âme de Cyrius. Il redonnera alors toute sa puissance à Masamune. Cela fait, retournez en l'an 1000, prenez la table magie près de la tombe, ainsi que le contenu des coffres. Vous y trouverez l'arme ultime de Marle. Revenez ensuite en l'an 600 pour prendre le contenu des mêmes coffres mais dont le contenu sera différent.

La Faucille (Magus)

Allez en l'an 600, direction le Fort Ozzie qui se trouve en plein milieu d'une forêt. Ozzie sera alors surpris de vous revoir, et vous enverra Flea. Une fois le combat remporté, continuez vers le haut. Ozzie tentera de vous piéger mais échouera. Dans la pièce suivante, il fera appel à Slash. Une fois vaincu, continuez encore vers le haut. Ozzie vous narguera avec un trésor protéger par une guillotine, mais ne vous en soucier pas car un monstre va passer et mourir pour vous. Vous pourrez donc prendre le trésor sans difficulté. Longez le mur en bas à droite pour trouver une salle secrète où vous trouverez différents items ainsi que l'arme ultime de Magus. Dans la pièce suivante, Ozzie, Flea, et Slash s'attaqueront à vous. Le combat fini, récupérez le contenu des coffres. Montez vers la dernière pièce et affrontez Ozzie, ou plutôt attaquez l'interrupteur derrière lui. Après être tombé dans son propre piège, revenez le combattre pour assister à sa misérable fin.

L'Arc-en-Ciel (Crono)

Allez en l'an 600 au café, près des Ruines du Nord, et parlez à Toma avec Frog. Il vous donnera le Papier Toma. Allez en l'an 1000, et allez sur la tombe de ce dernier, qui se trouve non loin de là à l'ouest. Frog y placera ce que Toma vous avait donné, et son âme arrivera alors pour vous indiquer où se trouve la conque tant recherchée. Allez donc à cet endroit, à savoir la Griffe du Géant, en l'an 600 à l'aide d'Epoch. Après être entré, allez en bas récupérer le coffre et continuez dans la salle de droite pour y actionner les interrupteurs. Tombez dans le trou, actionnez l'interrupteur de gauche, et prenez la table force derrière la gueule. Descendez encore et encore tout en prenant les trésors, puis continuez vers la gauche. Vous serez alors dans ce qui était l'entrée du repaire. Prenez les escaliers de gauche et une fois monté, allez à droite puis ouvrez le coffre de droite pour actionner un piège. Vous atterrirez dans la salle des prisonniers. Montez les escaliers de gauche où se trouve une table force, puis allez vers ceux de droite. Dans ma cellule, vous pourrez trouver une ouverture derrière laquelle se trouve le Boss Tyrano Fer. Après l'avoir vaincu, vous trouverez enfin la conque Arc-en-Ciel. Mais vous ne pouvez pas la porter tout seul, vous vous adressez donc au roi de Guardia pour lui demander de l'aide. Il vous dira qu'il le gardera de génération en génération pour vous. Retournez alors en 1000 pour la récupérer. Mais quand vous irez la demander au roi, vous verrez qu'elle a disparu, le roi étant lui-même soupçonné du vol. Etant en plein procès, vous devrez retrouver l'arc-en-ciel pour l'innocenter. Descendez puis prenez les escaliers de droite qui mène aux caves du château. Au bout de votre chemin se trouve la conque. Prenez-la, et montrez-la au tribunal. Vous arriverez juste à temps. Le chancelier montrera sa vraie forme, celle de Yakra XIII. Une fois vaincu, vous pourrez aller chez Melchior qui vous forgera l'arme ultime de Crono, à condition d'avoir également la pierre du soleil.

LES DIFFÉRENTES FINS

1) Au-delà du temps

Tous les personnages rentrent chez eux, sauf nos trois héros qui partent à la recherche de Gina, la mère de Chrono.

Conditions : Battre Lavos après avoir ressuscité Chrono et sans détruire Epoch.

Variations Possibles :
- Avoir sauvé ou non la mère de Lucca.
- Avoir gardé ou non Magus.
- Avoir récupéré ou non plusieurs chats grâce à la troisième épreuve de la tente des horreurs.
- Aller combattre Lavos avec ou sans Epoch.

2) Retrouvailles

Vos amis semblent être à la poursuite de l'Œuf du Temps qui pourrait ressusciter Chrono. Si Magus est mort, parmi eux se trouvera Frog.

Conditions : Battre Lavos sans avoir ressuscité Chrono.

Variations Possibles :
- Avoir sauvé ou non la mère de Lucca.
- Avoir gardé ou non Magus.
- Avoir récupéré ou non l'Œuf du Temps, le Chrono Trigger.
- Aller combattre Lavos avec ou sans Epoch.

3/ Dream Team

Vous vous retrouvez à la fin des temps avec tout le staff de Chrono Trigger.

Conditions : Battre Lavos au Leene Square grâce au mode " New Game + " dès le début du jeu OU battre Lavos dans l'Ocean Palace.

4) Descendants de Gardia

Le roi de Gardia vous montre un vieil album de famille, et vous y faites une découverte relativement surprenante.

Conditions : Battre Lavos en revenant du tout premier voyage en l'an 600.

5) Bonne nuit

On voit un Nu, une grenouille et un Mamo s'affairer sur les crédits du jeu.

Conditions : Battre Lavos juste après la première arrivée à la fin des temps.

6) Le héros légendaire

On voit Tata et la suite des évènements qui se sont déroulés sans notre intervention.

Conditions : Battre Lavos après avoir récupéré la Masamune ans aller voir ni Tata ni Frog.

7) Passé inconnu

Il s'agit de quelques images montrant l'avenir des différents personnages.

Conditions : Battre Lavos après le premier voyage en -65 000 000.

8) Les habitants du temps

Quelques images à côté des crédits.

Conditions : Après avoir récupéré la clef stabilisatrice, restauré la Masamune mais sans la rendre à Frog.

9) Le serment

Frog termine son travail, tel qu'il l'aurait fait sans notre intervention.

Conditions : Battre Lavos juste avant d'aller au château de Magus

10) Âge des sauriens

Tous les personnages au début du jeu sont des reptites, conséquence de la non-intervention en -65 000 000.

Conditions : Battre Lavos après avoir terminé le château de Magus.

11) Ce que recherche le prophète

Une fin centrée sur Magus et son retour à l'Ocean Palace.

Conditions : Battre Lavos après avoir terminé le fort d'Azala.

12) Réunion de bilan ?

Lucca et Marle décident de parler de plusieurs personnages non joueurs. A la fin, Chrono vient les rejoindre et parle !

Conditions : Battre Lavos après que Schala ait ouvert la porte scellée mais avant de recharger le Pendentif.

Mauvaise Fin 1 : Apocalypse

Après avoir perdu le combat contre Lavos, on le voit se réveiller en 1999 et détruire le monde. Trois soldats commentent l'apocalypse.

Conditions : Perdre le combat contre Lavos.

Mauvaise Fin 2 : Invocation

Après avoir perdu le combat contre Magus en 600, on le voit regarder les cadavres des personnages, se retourner et lever les bras pour continuer son invocation. Puis on entend le cri de Lavos…

Conditions : Perdre le combat contre Magus en 600.

Circuit Breakers

© Mindscape / Supersonic Software

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU CIRCUIT

Faites une pause au cours du jeu en mode 1 joueur. Puis, allez dans l'option "Sound" et mettez en surbrillance "FX Volume". Alors, appuyez simultanément sur L1 et L2.

MOTEUR PLUS PERFORMANT

Sélectionnez le mode multi-joueurs. A l'écran de sélection du circuit, appuyez simultanément sur , , et . Si le code a été entré correctement, un moteur s'affichera au bas de l'écran.

JOUER DE NUIT

Au moment de sélectionner un circuit, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2. Un nouveau symbole apparaîtra sur la piste pour signifier que le code a été correctement entré.

Civilization II

© Activision / MicroProse 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Entrez _CasH comme nom de ville, tout en maintenant le bouton R1 enfoncé lorsque vous saisissez la lettre majuscule H.

Clock Tower II : The Struggle Within

© Agetec / Human Entertainment

+ D'INFOS FORUM

MAGIE INFINIE

Sur l'écran du titre, appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2 avant de débutez une nouvelle partie. Vous aurez alors des pouvoirs magiques illimités.

Colin McRae Rally

© Codemasters 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à la place de votre nom (en mode Rally ou Contre la montre). Si le code a été bien inscrit, une voix le confirmera :

BACKSEAT	Aide du copilote
BLANCMANGE	Voiture gélatineuse
BUTTONBASH	Mode pédale
DIDDYCARS	Mode micro-machines
DIRECTORCUT	Modifier le ralenti
EASYROLLER	Gros pneus
FORKLIFT	Mode Propulsion
HELIUMNICK	Voix stridente
HOVERCRAFT	Mode aéroglisseur
KITCAR	Super turbo (appuyez sur SELECT quand la barre verte apparaît)
MOONWALK	Gravité faible
MOREOOMPH	Super puissance
NIGHTRIDER	Toutes les pistes la nuit
OPENBOXES	Toutes les voitures
OPENROADS	Accès à toutes les pistes
PEASOUPER	Brouillard
SHOEBOXES	Quatre voitures secrètes
SILKYSMOOTH	Plus fluide
SKCART	Pistes inversées
TINFOILED	Voiture chromée
TROLLEY	Voiture 4X4
WHITEBUNNY	Pilote à droite
GHOSTRIDER	Pas de colisions

MODE POURSUITE

Faites pause pendant le jeu puis appuyez sur + + six fois. Appuyez ensuite sur L1, L2, R1, R2 six fois. Une voix vous confirmera l'activation du code.

Colin McRae Rally 2.0

© Codemasters 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran pour créer un nouveau profil de pilote, entrez l'un des codes suivants :

COOLESTCAR	Ford Puma
HELLOCLEVELAND	Tous les niveaux
JIMMYSCAR	Ford Sierra Cosworth
JOBINITALY	Mini Cooper
OFFROAD	Voiture Lancer Road
ONECAREFULOWNER	Toutes les voitures

A l'écran des cheat codes, entrez l'un des codes suivants :

EASYROLLER	Roues géantes (mode Time Trial)
FRIDAYSCHILD	Pas de dommages (mode Time Trial)
GREATBALLSOF	Boules de feu (avec le frein à main en mode arcade)
HELLO RAZU AND FLEA	Silhouette de chat
MOONLANDER	Gravité faible (mode Time Trial)
NEURALNIGHTMARE	Adversaires agressifs (mode Arcade)
PRUNEJUICE	Jeu plus rapide (mode Time Trial)
ROCKETFUEL	Mode turbo (mode Time Trial)
RORRIMSKCART	Circuits inversés
RUBBERTREES	Collisions extrêmes (mode Time Trial)

College Slam

© Acclaim / Iguana Entertainment 1996

+ D'INFOS FORUM

PETITS JOUEURS

A l'écran "tonight's Matchup", appuyez sur : , , , , , ,

EXTRA PLAYER

A l'écran "Tonight's Matchup", faites un cercle avec la croix de direction, dans le sens des aiguilles d'une montre.

DUNKS À VOLONTÉ

A l'écran "Tonight's Matchup", faites Haut, Bas rapidement pendant cinq secondes, puis appuyez sur un bouton.

EQUIPE DE LA FRATERNITÉ

A l'écran titre, appuyez sur : Gauche, Haut, , Haut, Bas, Haut, Droite, .

Colony Wars

© Psygnosis 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des passwords et tapez l'un des codes suivants en respectant les majuscules et les minuscules :

`All*cheats*off`	Désactive tous les codes
`Commander*Jeffer`	Choix du niveau
`Hestas*Retort`	Bouclier illimité
`Tranquillex`	Pouvoir infini 1ère arme
`Memo*X33RTY`	Pouvoir infini 2ème arme

Colony Wars : Red Sun

© Psygnosis 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Boucliers illimités:

8004D4B4 0DAC

Crédits illimités:

80042658 FFFF

CHEAT MODE

Allez au menu principal et appuyez sur R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select.

TOUTES LES ARMES

Entrez le code Armoury à l'écran des cheats.

Colony Wars : Vengeance

© Psygnosis 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants en respectant les majuscules et minuscules :

`Avalanche`	Postcombustion illimitée
`Blizzard`	Active tous les cheat codes
`Chimera`	Armes secondaires illimitées
`Dark*Angel`	Armes primaires toujours disponibles
`Demon`	Choix de la mission et des films
`Hydra`	Crédits maximum
`Stormlord`	Désactive tous les cheat codes
`Thunderchild`	Tous les vaisseaux
`Tornado`	Toutes les armes
`Tsunami`	Un tir détruit les vaisseaux
`Vampire`	Invincibilité

Command & Conquer

© Virgin Interactive / Westwood Studios 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES MISSIONS

Entrez le code COVERTOPS (côté GDI et NOD). Vous aurez alors de nouvelles missions à la page de presentation.

CODES DES NIVEAUX

GDI

2. OX8Y9IWLT
3. C9ROF2AD0
4. OXL3NYNNO
5. CAE9FWNKD
6. OX3C53D46
7. C9RTUKYVS
8. OXPX5QCA4
9. XKVO5EI27
10. 03PRQTNQ1
11. WJNH2260F
12. EKKEZ7Q71
13. GTJTXJ2A2
14. 457ED7G0U

NOD

3. E51UTV34C
4. W15DA5R58
5. QHINGYACU
6. 8PHJVETP8
7. GTJKWOJDK
8. 8743L1RBM
9. W15Q2D2J5D
10. OX3CT0MRM
11. Z3A5ZOP56
12. A83XQ53BM
13. DA9B59FUP

CHEAT CODES

Pendant la partie, faites une pause et tapez :
Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, , , : Ion cannon
Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, , , : Air Striker
Droite, Bas, Bas, Gauche, L1, Gauche, Droite, Bas, Gauche : 5000 $ supplémentaires
, , , Haut, , , R1, , , : Dévoile entièrement la carte
Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche, , et l'un des boutons suivants : pour l'appui aérien ou pour le canon à ions : Super Armement
Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche, , Haut, et Start : attaque nucléaire instantanée.

Remarque : ces astuces fonctionnent aussi bien pour le NOD que le GDI; mais, vous devez impérativement déployer votre chantier de construction, avoir une centrale électrique et une raffinerie pour que ces codes fonctionnent.

CODES ACTION REPLAY

`8011BA10 FFFF`	Crédits infinis pour les missions GDI
`8011C0F8 FFFF`	Crédits infinis pour les missions NOD

MISSION SPÉCIALE

Pour démarrer une partie spéciale avec 5 commandos et 10000 dollars, entrez le code PATSUX dans le menu Passwords quand vous finissez le jeu avec GDI.

UNITÉS JAPONAISES

Entrez le mot de passe GODZILLA : les unités se mettront à parler Japonais.

VOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES

Pour les 2 camps, allez dans le menu Password et tapez : CINEMA. Vous reviendrez au menu principal. Retournez dans Password et tapez WHOAMI. Après le générique de fin, vous pourrez voir toutes les cinematiques!

Command & Conquer : Alerte Rouge

© Virgin Interactive / Westwood Studios 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER 1000$

Pour avoir 1000 $ de plus allez dans la barre des icônes (batiment, véhicules...), faites : , , , , , et .

AVOIR LA BOMBE NUCLÉAIRE

Dans le menu outil, mettez-vous sur la croix et faites : Droite, , Gauche, , Droite, , Droite, , Droite, , Gauche, .

AVOIR LA CHRONOSPHÈRE

Affichez le menu outils, puis faites la manipulation suivante avec le pointeur (et non pas avec la manette) : , , , , ,

REMPLIR LA MISSION SANS ATTEINDRE LES OBJECTIFS

Pendant une partie, allez sur les icônes de sélection des équipes et validez avec le code suivant : , , , , ,

CODES DES NIVEAUX

Alliés

1. hfhwgn76z
2. 9dkd3vmin
3. x63dlwun3
4. lzr11tj8z
5. ggthivrnp
6. pjjx0vzqw
7. lhbnaky7x
8. 3qfp5kgge
9. so3qv1n6c
10. x5czq598v
11. t3bb8n0gj
12. r2tnbgvhw
13. ddgg8jh9d

14. afp08bk1s

Soviets

1. sr58mr6tf
2. nij79cj4x
3. dv7rwhawr
4. ddejcplnl
5. 08ela45gk
6. t4jx32fqp
7. lzrjt4z7z
8. o182yeu5s
9. 4s1j09oe7
10. lhkotn9p8
11. izi86qkpe
12. hzro58i8q
13. bdhvd8c78

VOIR TOUTE LA CARTE

Au cours du jeu, faites : .
Remarque : le curseur ne doit pas être sur des hommes au moment de la manipulation.

ASTUCES DIVERSES

Passez sur ces symboles dans cet ordre et confirmez à chaque fois avec la touche : . Vous changerez ainsi tous les cristaux en or.

Command & Conquer : Alerte Rouge : Missions Tesla

© Electronic Arts / Westwood Studios 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la barre d'outils, sur le signe X, puis faites l'une des combinaisons suivantes :

Voir toute la carte

Gauche, , Gauche, , Gauche, , Droite, Droite, , , Gauche, Gauche

Donne 1000$

Chronosphère

Mission réussie

Invulnérabilité (rideau de fer)

Bombe nucléaire

Parabombe

Voir carte

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Energie infinie centrales électriques

```
8002CD5C FFFF
```

Argent infini en mode link (pour les deux joueurs)

```
801A9F80 FFFF
801A9F82 00FF
```

Jouer tout seul en mode Escarmouche

```
801AA2A8 0000
```

SOLUTION COMPLÈTE

MISSIONS ALLIES

Grèce

Représailles

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

Brulûres

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

Antipodes

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

Evacuation

Construisez deux raffineries, trois casernes et quatre usines d'armement. Avec 10 tanks, tuez les opposants qui menacent les villages. Amenez-les au champ de minerai nord et, avec 30 tanks, encerclez la base ennemie pour

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

Sibérie

Terres Désolées

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

Pris au Piège

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

Traces Fraîches

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

Guerre Personnelle

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

Italie

Le Vieux Port

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

Juste à Temps

Vous avez 90 minutes pour cette mission. Allez détruire la bobine Tesla au sud-ouest. Des chronos -tanks apparaissent : envoyez-les en renfort au groupe de tanks pour détruire les tanks-mammouths gardant le pont. Amenez vos forces au coin nord-est pour capturer les casernes. Entraînez un ingénieur et quelques hommes et laissez l'ingénieur derrière vos

tanks. Attaquez la base à l'ouest, capturez le centre et libérez les scientifiques. Bougez-les au sud vers le pont et mettez-les en sécurité.

La Main dans le Sac

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

Production Interrompue

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

Allemagne

Le Temps Passe

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

Démence Absolue

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

Le Pion

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

Tanks en Folie

Tuez les ennemis et allez au nord. Restez hors de portée des tourelles et détruisez-les avec vos tanks. Utilisez le voleur dans les silos de minerai pour gagner de l'argent. Tirez sur les générateurs et la base sous-marine. Quand leur état vire au jaune, capturez-les avec vos ingénieurs. Construisez un transport, bougez vos tanks à travers l'eau et détruisez le V2. Amenez-les au nord : vous trouvez votre base. Remettez-la en état de marche, vendez les vieilles structures,

construisez un VBT et mettez-y deux espions. Envoyez-le à la base nord-est, tuez les chiens avec le VBT et envoyez un espion dans le dôme radar et le centre de recherche. Le scientifique lance une fusée éclairante au village sud. Construisez quatre VBT et groupez-les pour les envoyer au village. Prenez le scientifique dans le VBT qui a le plus énergie. Envoyez les autres pour attaquer les tanks : cela les distrait et vous permet de ramener le scientifique à la base.

Négociations

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

MISSIONS SOVIETIQUES

Ukraine

La Souricière

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

Equation Paradoxale

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

Intensification Nucléaire

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

Le Testament de Tesla

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

Autriche

Tests

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

Assiégés

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

Volcov & Chitzkoï

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

Le Toit du Monde

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

France

Ne Buvez pas la Tasse !

Laissez les ingénieurs après des soldats, prenez le chemin en serrant le virage à droite pour éviter le bunker. Détruisez la jeep près de la chute d'eau est empoisonnez l'eau grâce au camion. Les quatre tanks dans la base ont perdu leur équipage. Capturez la chronosphère et le générateur pour faire venir un VCM. Prenez les casernes pour faire des voleurs, à envoyer dans les silos. Utilisez la chronosphère pour téléporter le VCM au coin nord-ouest, là où vous construirez votre base. Déployez deux raffineries, trois casernes, quatre usines d'armement et des bobines Tesla. Dès que possible, construisez le rideau de fer et un tank MAD. Vendez la chronosphère, construisez 30 tanks et envoyez le tank MAD au milieu de la base pour le déployer à l'aide du rideau de fer. Attaquez la base, une fois détruite, entraînez 10 mitrailleurs puis construisez un chantier naval et de transport. Embarquez les mitrailleurs et éliminez les forces restantes.

Terrains d'Essai

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

Au Voleur !

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

Essai de Conduite

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

Espagne

Frères d'Armes

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

Deus Ex Machina

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

Thérapie de Choc

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

renforcer vos troupes et attaquez la base nord-ouest. Utiliser le V2 pour détruire les bunkers, puis détruisez la base.

Situation Critique

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

La Révolution de Grunyev

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

MISSIONS FOURMIS

Mission 1

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

Mission 2

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

Mission 3

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

Mission 4

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

Constructor

© Acclaim / System 3

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Argent illimité

```
800FAA18 86A0
```

Plus de 16 millions de francs

```
800FAA1A 00FF
```

Bois illimité

```
800FAA30 0064
```

Ciment illimité

```
800FAA34 0064
```

Briques illimitées

```
800FAA38 0064
```

Acier illimité

```
800FAA3C 0064
```

Contender

© Victor Interactive

BOXEURS CACHÉS EN MODE EXHIBITION

Remportez tout d'abord le championnat du monde et faites une sauvegarde. Puis, à l'écran de sélection des personnages en mode Exhibition, apuyez sur et une nouvelle fois sur . Alors, les boxeurs Jackel, Goober, Rascal, et Beastman seront accessibles.

Contra : Legacy Of War

1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran du titre, entrez l'un des codes suivants :
Movie Player : L2, L1, R1, R2, Haut, Gauche, Bas, Droite
Bamboo Arcade : R2, R1, Droite, Gauche, L1, L2
Bamboo Gyruss : L2, L1, Gauche, Droite, R1, R2
SFX Browser : R2, R1, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche

CODE ACTION REPLAY

```
800DD25C 0009
```
Vies infinies joueur 1

Cool Boarders

© UEP Systems 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLE VOIX DE COMMENTATEUR

Allez dans le menu des options et faites plusieurs fois SELECT (50 fois) jusqu´à ce que vous entendiez un son qui vous indiquera que l'astuce est enclenchée..

NOUVEAU SNOWBOARD

Pour obtenir un nouveau snowboard, votre nom doit être marqué dans tous les classements. A ce moment-là, vous verrez, dans la partie supérieure de l'écran qui vous invite à refaire une course, le mot "CONGRATULATION". Allez alors sur Select New Cours et vous vous apercevrez qu'un nouveau snowboard FreeStyle vous attend.

SAUTS PRODIGIEUX

Au cours d'une descente, avant un saut, maintenez enfoncé le bouton ⊗ et appuyez le plus longtemps possible sur l'une des 4 flèches de votre manette (plus vous tiendrez longtemps avant le saut, plus votre snowboarder effectuera cette direction rapidement). Enfin, au moment du saut, relachez le bouton ⊗ tout en gardant enfoncée la flèche que vous aurez choisie. Vous pouvez également maintenir 2 flèches (maximum) pour donner plus d'effets à votre saut.

ACCÉDER AUX DIX PISTES

Sur l'écran général des options, placez rapidement votre curseur sur les indications suivantes, dans l'ordre : sbc, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, halfpipe, Freeride, puis appuyez sur le bouton ○ lorsque l'écran 1P&2P apparaîtra, appuyez simultanément sur les boutons suivants : L1, L2, R1, R2 puis ○ .

Cool Boarders 2

© Sony / UEP Systems 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU VÊTEMENT

Au menu principal, placez vous sur le mode compétition (sans y entrer) et faites : Bas, R1, Haut, R1, Bas, R2, Haut, R2, Haut, Haut, R1, Bas, Bas, R2. Vous obtiendrez une tenue en cuir pour Cindy et un uniforme d'écolière pour Irin.

PISTE SUPPLÉMENTAIRE

Allez dans la section FREESTYLE. Quand vous arrivez pour choisir le nombre de joueur, faites : L1+L2+R1+R2 puis appuyez sur .

NOUVEAU SURF (FREESTYLE) ET NOUVELLE PISTE

Vous devez finir premier dans la compétition puis au moment de choisir votre planche, vous remarquerez qu'un nouveau surf et une nouvelle piste sont disponibles.

SURFER AVEC ALIEN ET BOSS

Pour obtenir Alien, deux techniques :

- Réussissez toutes les figures de Big Air en mode Master.
- Faites en sorte d'avoir plus de 38 points dans le Half Pipe.

Pour surfer avec Boss, vous devez finir la compétition en mode mirroir

MODE MIRROIR

Au menu principal, terminez dans les trois premiers dans une compétion. Ensuite, placez le curseur sur Compétion, maintenez R1 et faites . Placez le curseur sur New, maintenez R1 et faites . Le commentateur devrait dire YEAH ! pour prévenir que l'astuce est bonne. Vous venez de commencer une compétition en mode mirroir (les virages sont inversés).

MODE HARD

Finissez le jeu en étant premier dans le mode mirroir et vous aurez alors accès au mode Hard.

JOUER AVEC SNOWMAN

1ère méthode

Pour obtenir Snowman, réussissez à obtenir plus de 40 points sur le Half Pipe.

2ème méthode

Remportez toutes les courses en mode "Freestyle 1 joueur" (Time, Trick, Total).

Cool Boarders 2001

© Sony / Idol Minds

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En mode Carrière, entrez le code GIVEALL ou IGOTITALL. Vous entendrez la phrase "Hey, no cheating". Vous aurez alors accès à tous les personnages, toutes les planches, tous les niveaux et toutes les options du jeu.
Si vous entrez les codes ICHEAT, IMSPECIAL, ou NEWHILL, vous entendrez la même phrase, mais il n'y aura aucun effet.

LISTE DES FIGURES

Pour faire ces mouvements, maintenez enfoncé le bouton ⊗ et faites l'une des manipulatinos suivantes :
720 UFO : L1, L1, R2.
Barrel Roll : L1, R1, L2, R1.
Brodeo : R1, L2, L1.
Cannonball : L1, L1, L2.
Corkscrew : R2, R2, R2, L2.
Kitty 540 : R1, L2, L2, L1.
Lawn Dart : L2, R1, L1, L1.
Misty : L2, R2, L1.
Super Frontflip : L2, L2, R2, R2.
Triple Swany : R2, L2, L1.

Cool Boarders 3

© Sony / Idol Minds 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sélectionnez le mode tournoi et tapez l'un des codes suivants à la place du nom :

WONITALL	Toutes les pistes
OPEN_EM	Tous les surfeurs
BIGHEADS	Grosses têtes (faites Pause au cours du jeu puis R2/L2 pour grossir/réduire les têtes des snowboarders)
GET_EM	Toutes les planches de surf
SHOWPOS	Donne votre position

CONTRÔLER LE REPLAY

Au cours d'un replay, vous pouvez passer en mode ralenti en maintenant enfoncé le bouton Gauche, et faire une pause en maintenant enfoncé le bouton Bas.

CODES ACTION REPLAY

Max de points

```
8009AEE4 FFFF
```

Pas de penalités

```
8009AFFA 0000
```

Stopper le temps

```
8009C7DC 0000
```

Toutes les pistes

```
8006903C 0005
```

Avoir le personnage caché : Eddie

800690B0 010D

Avoir le personnage caché : Mars

800690B0 010E

Avoir le personnage caché : Kimber

800690B0 010F

Avoir le personnage caché : Irving

800690B0 0110

Avoir le personnage caché : bob

800690B0 0111

Avoir le personnage caché : Joshua

800690B0 0112

Avoir le personnage caché : Burg

800690B0 0114

Cool Boarders 4

© Sony / 989 Studios 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A la place de votre nom, entrez l'un des codes suivants :

ICHEAT	Toutes les montagnes et personnages pro
IMSPECIAL	Toutes les épreuves spéciales
NEWHILL	Montagnes supplémentaires

CONTRÔLER LES REPLAY

Appuyer sur les touches suivantes pendant un Replay pour en contrôler le défilement :

R1 ou R2 et Bas	Arrêt
R1 ou R2 et Gauche	Ralenti
R1 ou R2 et droite	accéléré

NOUVEAU PERSONNAGE

Gagnez le tournoi du Colorado avec Jimmy Hallop. Une voix vous confirmera l'arrivée de l'homme mystère.

JOUER AVEC SNOWMAN

Pulvérisez tous les records du Japon et terminez le Spécial Event.

JOUER AVEC FAST EDDIE

Terminez en Rookie sur Trickmaster pour débloquer Fast Eddie.

Countdown Vampires

© Polygon Magic

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC KEITH

Entrez Prince comme prénom et Darkness comme nom.

MODE SPÉCIAL

Terminez le jeu en moins de 7 heures pour avoir accès à un mode spécial.

FIN ALTERNATIVE

Laissez-vous tuer par Geil pour avoir une fin différente.

Coupe du Monde 98

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TECHNIQUES

Pendant un match, tout en maintenant enfoncée la touche R2, faites :
: Coup du sombrero
: Tour de 360°
: Crochet extérieur
: Sprint
L1 : Plongeon
R1 : Passement de jambe
Touches directionnelles : Feintes

ACCLAMATIONS DU PUBLIC

Si vous trouvez que le public ne vous acclame pas assez après un but, appuyez sur , , ou pour faire retentir des bruits de trompettes, de tambour...

Coupe du Monde FIFA 2002

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ÉQUIPES EN MATCH AMICAL

All-Americas

Remportez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-European

Remportez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-Asian

Remportez la coupe du monde avec une équipe asiatique.

All-African

Remportez la coupe du monde avec une équipe africaine.

All-World

Débloquez les équipes All-Americas, All-European, All-Asian, et All-African.

Courier Crisis

1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. EFLCIFCGKJ
2. IFLCIFCCKI
3. MFLCIFCOKJ
4. AFLCIFCKKJ
5. FHCLFIGCJL
6. FLCLFICCIL
7. FPCLFIOCJL
8. FDCLFIKCJL
9. KFLCIFCGII
10. OFLCIFCCII
11. CFLCIFCOIJ
12. GFLCIFCKIJ
13. FFCLFIGCJJ
14. FJCLFICCIJ
15. FNCLFIOCJJ

NIVEAUX BONUS

A l'écran des sélection des stages, appuyez et maintenez enfoncés les boutons L1 et R2.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants comme mot de sauvegarde :

FDFKFKHCJK	Zaskar
FINALSDFIN	Poisson
HANOILBKJO	Mouvements libres
IFKFKFKGKJ	STS-1
KAKFFFGCJK	Das Uber
KEKFFFGOOK	Fusée
KFKFKFOEKJ	Panthère
SAVAGEAPES	Gorille
XFIFTYONEX	alien

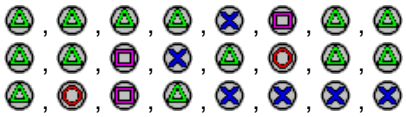
Crash Bandicoot

© Sony / Naughty Dog 1996

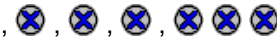
+ D'INFOS | FORUM | ACHETER

CHEAT MODE

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



DEBUG MENU

Au logo Naughty Dog, maintenez enfoncés les boutons Haut et jusqu'à ce que l'écran titre apparaisse. Puis, maintenez enfoncé Gauche, et appuyez sur , Start. Maintenant, au cours du jeu, faites : Bas, 

CODES DES NIVEAUX

2%

6%

11%

13%

18%

19%

22%

27%

31%

36%

38%

52%

56%

57%

63%

68%

PASSER LES OBSTACLES

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

Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back

© Sony / Naughty Dog 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER 15 VIES

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

GAGNER UN DIAMANT À UNBEARABLE

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

NIVEAU SECRET DANS TURTLE WOODS

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

PASSAGE SECRET DANS BEE HAVING

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

CODE ACTION REPLAY

`8006CE68 6400` 100 vies
Pour récupérer toutes vos vies revenez à la Warp Room.

GAGNER UN MASQUE VAUDOU

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

GEMME VERTE

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

GEMME ROUGE

Elle se trouve dans le septième niveau. Au lieu de sauter sur la planche, sautez sur les caisses situées à côté. Vous serez téléporté dans une warp zone. Vous n'avez plus qu'à terminer le niveau 2 pour obtenir la gemme.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

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

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

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

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

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

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

Niv 1 Turtle Woods

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

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

2nd Checkpoint : 37 caisses.

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

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

Niv 2 Snow Go

1er Checkpoint : 11 caisses.

2nd Checkpoint : 17 caisses.

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

Niv 3 Hang Eight

1er Checkpoint : 5 caisses.

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

3ème Checkpoint : 41 caisses.

4ème Checkpoint : 67. 74/74.

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

Niv 4 The Pits

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

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

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

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

Niv 5 Crash Dash

1er Checkpoint : 6 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

3ème Checkpoint : 32 caisses. 44/44.

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

Niv 7 Air Crash

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

Niv 2 Snow Go

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

Niv 6 Snow Biz

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

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

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

4ème Checkpoint : 86 caisses.

5ème Checkpoint : 110 caisses. 124/124.

Niv 7 Air Crash

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

Niv 8 Bear It

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

1er Checkpoint : 10 caisses.

2nd Checkpoint : 19 caisses.

3ème Checkpoint : 27 caisses. 48/48

Niv 9 Crash Crush

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

2nd Checkpoint : 19 caisses.

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

4ème Checkpoint : 50 caisses. 57/57.

Niv 10 The Eel Deal

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

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

3ème Checkpoint : 53 caisses. 79/79.

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

Niv 11 Plant Food

1er Checkpoint : 2 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

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

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

Niv 12 Sewer Or Later

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

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

Niv 13 Bear Down

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

1er Checkpoint : 10 caisses.

2nd Checkpoint : 25 caisses.

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

Niv 7 Air Crash

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

1er Checkpoint : 53 caisses.

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

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

Niv 14 Road To Ruin

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

Niv 15 Un-Bearable

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

1er Checkpoint : 4 caisses.

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

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

4ème Checkpoint : 43 caisses.

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

Niv 26 Totally Bear

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

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

2nd Checkpoint : 23 caisses.

3ème Checkpoint : 33 caisses. 40/40.

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

Niv 16 Hangin' Out

1er Checkpoint : 11 caisses.

2nd Checkpoint : 28 caisses.

3ème Checkpoint : 44 caisses. 93/93.

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

Niv 27 Totally Fly

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

1er Checkpoint : 7 caisses.

2nd Checkpoint : 8 caisses. 44/44.

Niv 17 Diggin' It

1er Checkpoint : 14 caisses.

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

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

4ème Checkpoint : 43 caisses.

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

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

Niv 14 Road to Ruin

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

1er Checkpoint : 45 caisses.

2nd Checkpoint : 51 caisses.

3ème Checkpoint : 67 caisses. 89/89.

Niv 18 Cold Hard Crash

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

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

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

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

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

5ème Checkpoint : 150 caisses. 155/155.

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

Niv 19 Ruination

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

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

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

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

4ème Checkpoint : 84 caisses. 84/84.

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

Niv 20 Bee-Having

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

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

2nd Checkpoint : 16 caisses.

3ème Checkpoint : 21 caisses.

4ème Checkpoint : 25 caisses. 92/92.

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

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

Niv 21 Piston It Away

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

1er Checkpoint : 13 caisses.

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

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

4ème Checkpoint : 42 caisses. 69/69.

Niv 22 Rock It

1er Checkpoint : 9 caisses.

2nd Checkpoint : 18 caisses.

3ème Checkpoint : 23 caisses. 39/39.

Niv 23 Night Fight

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

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

3ème Checkpoint : 34 caisses. 46/46.

Niv 24 Pack Attack

1er Checkpoint : 5 caisses.

2nd Checkpoint : 9 caisses.

3ème Checkpoint : 13 caisses. 46/46.

Niv 25 Spaced Out

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

1er Checkpoint : 8 caisses.

2nd Checkpoint : 12 caisses.

3ème Checkpoint : 40 caisses. 60/60.

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

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

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

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

CRISTAUX ET GEMMES SUPPLÉMENTAIRES

Voici comment dépasser la limite initiale de cristaux et de gemmes dans Crash Bandicoot 2. Sautez pendant plus de cinq minutes sur une caisse fléchée, puis ensuite sur un ennemi. Si vous entendez un son étrange, appuyez sur . Vous verrez alors que vous aurez gagné un Cristal/une Gemme. Attention : Ce bonus ne remplace pas les bonus initiaux du jeu. C'est juste un élément supplémentaire qui vous permet de dépasser la limite initiale de cristaux et de gemmes.

PASSER LE NIVEAU D'INTRODUCTION

Si vous passez la séquence d'introduction du jeu, vous passerez en même temps un mini-niveau où Coco vous demande de prendre une batterie et vous arriverez directement à la Warp Room.

EVITER LES TROUS DU NIVEAU 1

À certains endroits du niveau 1, vous rencontrerez des trous où vous devrez affronter des marmottes bleues. En passant sur le côté, il est possible d'y échapper. Attention tout de même puisqu'un totem sépare le passage. Contournez ce totem pour parvenir de l'autre côté.

AFFRONTER UN BOSS DÉJÀ VAINCU

Voici comment rebattre un boss déjà vaincu dans Crash Bandicoot 2. Placez-vous sur la plate-forme centrale de la Warp Room, à n'importe quel étage. Maintenez les boutons L1, R1, L2, R2, et Haut tout en laissant Crash monter.

Crash Bandicoot 3 : Warped

© Sony / Naughty Dog 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

`80061628 001F`	Accès à tous les niveaux
`300615CD 0099`	99 vies à chaque début de stage
`300615D1 0002`	2 masques à chaque début de stage

DÉMO DE SPYRO THE DRAGON

Dès que vous arrivez au menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, . Vous verrez la démo de Spyro The dragon.

ACCÈS SECRET AU NIVEAU 31

Dans le niveau 14, rentrez dans le panneau où est inscrit une tête d'extraterrestre. Vous atterrirez au niveau 31.

BATTRE LES BOSS

Tiny Tiger

Courez dans tous les sens pour l'éviter lorsqu'il saute et frappez-le avec un tourbillon au moment où il se plante. Evitez les lions et recommencez pour qu'on doive le ramasser à la serpillère.

Dingodile

Tournez autour de la structure en évitant ses coups. Dès qu'il aura ouvert un trou, entrez et faites-le tomber (tourbillon) et reculez-vous avant que ça ne saute.

N.Tropy

Sautez par dessus le missile et ses trois missiles. Avancez en suivant les passerelles et décrochez-lui un tourbillon. Recommencez encore 2 fois pour en venir à bout.

N.Gyn

Visez ses armes pour les détruire. Quand il utilise sa mitrailleuse, évitez ses coups.

N.Cortex

Evitez les trois missiles (en faisant des doubles sauts) et attendez qu'il lache des mines. Il enlèvera alors son bouclier. Tourbillon. Faites-le tomber dans le trou du milieu pour le tuer (3 fois).

OBTENIR LES DIAMANTS SANS PERDRE DE VIE

Ne perdez pas toutes vos vies en essayant de casser toutes les caisses dans un niveau. Terminez-le d'abord une première fois avec le cristal rose. Puis, prenez le chrono quand vous le recommencez. De cette façon vous ne perdez jamais de vie dans le niveau et vous pouvez prendre tout votre temps pour casser toutes les caisses.

BATTRE LE TEMPS À MOTO

Pour réaliser un bon temps à moto, mieux vaut attendre que les autres concurrents soient partis afin d'avoir la voie libre.

CAISSE CACHÉE DANS LE NIVEAU TOMB TIME

Allez dans l'impasse près de l'affiche avec le gem violet. Mettez-vous contre l'affiche et faites un saut violent (en appuyant sur puis sur). Vous casserez une caisse cachée.

ACCÈS SECRET AU NIVEAU 32

Quand vous êtes au niveau 11 et quand le tricératops court derrière vous, laissez-vous emporter par le 2ème ptérodactyle. Vous irez au niveau 32 : Eggipus Rex (si vous avez le diamant vert)

QUATRE CAISSES SUPPLÉMENTAIRES AU NIVEAU 16

Lorsque vous arrivez au début du niveau 16 (Sphynxinator), revenez sur vos pas et vous obtiendrez 4 caisses en plus. L'une d'elle contient une vie.

CAISSES SUPPLÉMENTAIRES DANS LES NIVEAUX AQUATIQUES

Dans les niveaux aquatiques, quand vous avez le lance-missiles, tirez sur les plantes rouges, et vous verrez apparaître des caisses.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies

```
D006EFEE 0000
80069108 6300
800B5EF8 6300
```

Tous les pouvoirs

```
80069328 003F
```

Tous les Gems

```
80069160 FFFF
80069162 FFFF
80069164 09FF
```

Tous les Saphires

```
80069364 FFFF
80069366 0FFF
```

Tous les Cristaux

```
800692DC FFFF
800692DE 08FF
```

Ouvrir tous les niveaux

```
80069114 00F8
800692DC FFFF
800692DE 08FF
80069364 FFFF
```

OBTENIR DES VIES SUPPLÉMENTAIRES

Dans le niveau 9 tirez avec le bazooka dans les deux jambes du pharaon. Vous aurez ainsi deux vies.

Dans la zone de la seconde gemme blanche du 11ème niveau, vous pouvez récupérer 5 vies supplémentaires. A la place de sauter sur le rubis, faites un double saut pour atterrir sur le mur et vous trouverez les vies.

Quand vous êtes au niveau 18 (TELL NO TALES), à l'endroit des quatre tremplins, vous trouverez une intersection. Tournez à droite de l'intersection, puis passez derrière le bateau pirate. Là, avancez jusqu'à l'ouverture dans les flotteurs jaunes, et récupérez vos trois nouvelles vies.

GAGNER DU TEMPS DANS FUTURE FRENZY

Lorsque vous êtes en mode contre la montre dans le niveau Future Frenzy, plutôt que d'attendre que les barrières laser s'ouvrent et que vous puissiez passer, contournez-les par le côté en sautant.

NIVEAUX 26 À 30

Pour débloquer ces niveaux secrets, il faut avoir fini le jeu et récolté un certain nombre de reliques.

Niveau 26

5 reliques de saphir nécessaires

Niveau 27

10 reliques de saphir nécessaires

Niveau 28

15 reliques de saphir nécessaires

Niveau 29

20 reliques de saphir nécessaires

Niveau 30

25 reliques de saphir nécessaires

GAGNER DU TEMPS DANS DOUBLE HEADER

Certains monstres sont assez gênants dans ce niveau, surtout pour le contre-la-montre. Vous pouvez néanmoins passer sur les rebords du chemin au lieu d'éviter tous les ennemis. Cela vous fera gagner un temps précieux, mais prenez quand même un maximum de bonus de temps.

LES RELIQUES PLATINE

Vous devez avoir terminé le jeu à 105 %. À ce moment, les temps pour les reliques de platine dans chaque niveau s'afficheront. Attention : Elles sont assez difficiles à débloquer.

Crash Bash

© Universal Studios / Eurocom 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉMO DE SPYRO

Tenez enfoncées les touches L1 + R1 + et appuyez sur Start à l'écran titre.

MODE RELIC

Allez dans la Warp Room 4 et récupérez une relique dans tous les niveaux que vous avez déjà fait pour avoir accès au mode Relic.

CHEAT MODE

Santé illimité
Mettez le jeu en pause et faites : haut, haut, bas, , , L1, R1. Un son confirmera la réussite de l'opération.

Choix du niveau
Allez à la première Warp Room et faites : , , gauche, gauche, + R1, + R2, Start, Select, , , .

Crash Team Racing

© Sony / Naughty Dog 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉMO DE SPYRO 2

A l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 et faites : Bas, ○ , △ , Droite.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Au menu principal, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + R1 et faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera votre action.

Komodo Joe

Bas, ○ , Gauche, Gauche, △ , Droite, Bas

N. Tropy

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

Papu Papu

Gauche, △ , Droite, Bas, Droite, ○ , Gauche, Gauche, Bas

Penta le pingouin

Bas, Droite, △ , Bas, Gauche, △ , Haut

Pinstrip

Gauche, Droite, △ , Bas, Droite, Bas

Ripper Roo

Droite, ○ , ○ , Bas, Haut, Bas Droite

JOUER AVEC LES BOSS

Remportez les coupes de joyaux. Pour participer à ces courses, il vous faudra avoir les 4 jetons CTR de la même couleur.
Coupe rouge : Ripper roo
Coupe bleu : Komodo joe
Coupe vert : Papu papu
Coupe jaune : Pinstripe
Coupe violet : Faux Crash

DEVENIR INVISIBLE

Maintenez enfoncés les boutons L1 et R1au menu principal puis appuyez sur , Droite, Droite, , Gauche

INVISIBILITÉ

Tenez L1 + R1 enfoncés à l'écran de démarrage puis appuyez sur Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite.

CIRCUITS TURBO ET ARÈNES

Maintenez les touches L1 + R1 enfoncées au menu principal puis appuyez sur Droite, Droite, Gauche, , Droite, Bas, Bas.

INVINCIBILITÉ

Maintenez L1 + R1 enfonceés et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Haut

SUPER TURBO

Maintenez les touches L1 et R1 enfoncées au menu principal puis appuyez sur , Droite, Droite, , Gauche

RACCOURCIS

Apres l'intersection en 8 du circuit falaise glacée vous pouvez prendre un raccourcis en montant sur la bute (il vous faudra le turbo pour pouvoir passer).

MASQUES ILLIMITÉS

Tenez enfoncées les touches L1 + R1 et appuyez sur Gauche, , Droite, Gauche, , Droite, Bas, Bas au menu principal.

BOMBES ILLIMITÉES

Tenez les touches R1 + L1 enfoncées puis aoouyez sur , Droite, Bas, Droite, Haut, , Gauche au menu principal.

RACCOURCI DANS CHÂTEAU CORTEX

Après avoir descendu les escaliers, il y a une petite montée juste avant de rentrer à nouveau dans le château. Dans cette petite montée, déplacez-vous vers le mur de gauche et sautez avec R1.Vous atterrirez sur une petite plate-forme qui vous permettra de couper le virage et vous fera gagner un temps précieux.

RACOURCI DANS CIRCUIT EGOUTS

Dès le départ, tournez à gauche dans le tunnel après le petit virage. A la fin du tunnel vous tomberez dans un autre endroit. Dès que vous allez tomber, regardez le long du mur à droite, vous trouverez une petite issue un peu plus haut. Pour y accéder, vous devez reculer un peu pour prendre de la vitesse et appuyez sur R1 lorsque vous sortez du chemin du milieu pour prendre de la hauteur.

RACCOURCI DANS CRIQUE CRASH

Juste avant de passer sous le petit pont, prenez de l'élan dans l'eau et foncez dans le mur à gauche. Sautez juste avant celui-ci. Vous passerez alors sur le pont gagnerez un temps précieux en évitant la boucle.

NOUVEAUX CIRCUITS EN MODE BATTLE

Si vous terminez le mode arcade, vous remporterez des nouveaux circuits pour le mode Battle. Les circuits dépendent du niveau de difficulté choisi.
En facile, vous débloquerez le circuit Bassin du Nord.
En normal, vous débloquerez le circuit Chemin Ardu.
En difficile, vous débloquerez le circuit Sous-sol Labo.

RACCOURCI DANS MINE DRAGON

Essayez d'obtenir un masque et utilisez-le juste avant la spirale. Suivez les rails à droite pour gagner du temps.

RACCOURCI DANS COL DE POLAR

Lorsque vous arrivez au niveau de la bosse après le tunnel aux deux phoques, appuyez sur R1 pour sauter par dessus le muret.

WUMPAS ILLIMITÉS

a l'écran des menus maintenez L1+ R1 et faites bas, droite, droite, bas, bas.

DÉBLOQUER L'ALBUM

Si vous ne parvenez pas à battre Oxyde, rendez-vous sur le menu principal et maintenez L1 + R1. Appuyez alors sur Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite, , Droite. Vous entendrez alors un son et pourrez accéder à l'album.

DÉBLOQUER N. TROP

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

OBTENIR FAUX CRASH

Au menu principal, maintenir L1 et R1 puis appuyer sur , bas, bas, haut, , , bas, gauche, droite.

On peut aussi le débloquer en remportant la coupe de joyaux violet.

AVOIR LE COMPTEUR DE TURBO

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur , bas, bas, , haut.

PISTE COMME DE LA GLACE

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur bas, gauche, droite, bas, droite, , , bas.

MODE TRÈS DIFFICILE EN ARCADE

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur bas, droite, gauche, haut, , droite.

COURSE EN 1 TOUR EN MODE JOUTE OU ARCADE

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur bas, haut, bas, bas, droite, bas, haut, droite, , bas.

MODE TURBO PERMANENT

Au menu principal, maintenir L1 et R1, puis appuyer sur haut, haut, gauche, droite, , bas, droite, bas.

FAIRE UNE COUPE EN 5 OU 7 TOURS

Allez dans le mode Arcade, puis faites comme si vous vouliez sélectionner une course. Au moment de choisir le nombre de tours, choisissez 5 ou 7, puis faites jusqu'à revenir dans le menu principal. Choisissez une coupe et celle-ci se déroulera en 5 ou 7 tours selon ce que vous avez choisi précédemment.

TECHNIQUES

Turbopad

Il existe des turbopads de type 1 et 2. Ce sont les flèches vertes qui vous font accélérer. Celui de type 1 vous fait accélérer et vous donne une bonne vitesse. Le type 2 vous fait accélérer et vous propulse.

Reserve turbo

C'est une reserve qui n'est pas affichée de base, plus vous faites de turbo, plus la réserve se remplit et vous permet d'atteindre différents seuils de vitesse avec différentes durées. Plus la réserve est remplie, plus votre turbo durera longtemps. Si elle est dépassée, vous aurez accès au feu saffi. Si elle n'est plus remplie, c'est que vous n'êtes plus en mode turbo, donc à chaque fois que vous vous prenez un mur, que vous freinez, que vous vous faites éliminer, la reserve se vide. Tout au long de la course, il faut essayer de ne pas la vider pour garder une bonne allure.

Démarrage turbo

Il consiste à démarrer avec un turbo au début de la course ou à faire une reprise turbo après avoir été transporté par le masque. Il faut accélérer et augmenter sa jauge en bas à droite de façon à ce qu'elle soit dans le rouge au moment où la course démarre.

Dérapage turbo

Lorsque vous faites un dérapage (R1 + direction), votre jauge en bas à droite se remplit, lorsqu'elle est en rouge, appuyez sur L1 pour faire un turbo, en gardant appuyé R1 et en laissant continuer le dérapage, la jauge va se remplir 3 fois, à chaque fois qu'elle devient rouge, appuyez sur L1. Vous pouvez faire 3 turbos consécutifs dans un dérapage, après il faudra refaire la manip. Si vous n'appuyez pas sur L1 et que la jauge dépasse, le turbo est annulé, ce sera un simple dérapage. Pendant que vous faites un dérapage turbo, le mieux est de laisser la jauge se remplir jusqu'à la limite et d'appuyer sur L1 juste avant qu'elle ne se finisse, c'est un long dérapage turbo, ce qui augmente plus vite votre reserve cachée, très utile donc. Il est possible de faire des dérapages turbo dans les airs en sautant une fois, et en ressautant directement + direction assez rapidement. Utile pour mieux se prendre les bosses.

Feu sacré (FS)

Lorsque vous faites des dérapages turbo et que vous passez sur un turbopad de type 1, la vitesse de ce turbopad est conservée tant que votre réserve turbo n'est pas vide (donc tant que vous continuez à faire des dérapages turbo par exemple). Technique de base à maîtriser pour emprunter la plupart des raccourcis.

Ultime feu sacré (UFS)

Lorsque vous avez le feu sacré et que vous passez sur un turbopad de type 2, la vitesse est conservée et vous accédez à l'ultime feu sacré, plus votre reserve turbo est grande, plus l'UFS durera longtemps. Il faut donc avoir le maximum de réserve et faire de longs dérapages turbo (surtout ceux qui précèdent le turbopad de type 2) si vous voulez le garder plus de 2 secondes... En passant sur le turbopad de type 2, souvent sous forme de tremplin, il ne faut surtout pas sauter mais se laisser aller, sinon vous n'aurez pas l'UFS. Faire des dérapages turbo, passer sur un turbopad de type 1, se prendre un mur, être éliminé, activer un turbo (avec un objet ou en sautant d'assez haut) vous fera perdre l'UFS. Seuls les petits sautillements et les dérapages simples sont tolérés pendant l'UFS.

Feu saffi

Lorsque vous accumulez les réserves turbo en feu sacré de manière constante, à répétition, il se peut que la réserve soit dépassée (d'où l'utilité des longs turbos). A ce moment-là, les feux de votre kart redeviennent blancs et vous gardez la vitesse du feu sacré en n'ayant plus besoin de faire de dérapages turbos. Il ne faut plus en faire aucun sinon vous perdez votre feu. Vous pouvez avoir l'ultime feu saffi en passant sur un turbopad de type 2 avec le feu saffi. Ce feu est infini tant que vous ne faites plus de turbo ou d'erreurs (cogner contre un mur etc..). Très difficile à avoir.

Froggy

Le fait de sautiller en appuyant plusieurs fois sur R1. Permet de prendre des virages serrés rapidement et de garder plus longtemps sa vitesse, contrairement aux dérapages. Le fait d'utiliser la technique froggy tout en lâchant X et en appuyant sur CARRE + direction voulu + arrière simultanement permet de tourner d'une manière encore plus impressionante. Très utile pour les virages très serrés et pour faire demi-tour rapidement.

TOUS LES RACCOURCIS

RACCOURCI CRIQUE CRASH

1) Avant de passer sous le pont, prenez de l'élan dans l'eau et aidez vous d'une petite bosse pour sauter sur la plateforme de terre tout à gauche. Vous atterrirez ensuite de l'autre côté du pont en évitant le petit contournement.

RACCOURCI TUBES ROO

1) Juste avant la ligne d'arrivée, après les turbopads (flèches vertes), au lieu de prendre le chemin de droite qui fait un léger contournement, vous pouvez, avec assez de vitesse, prendre tout à gauche entre les champignons géants, ce qui vous fait gagner du temps.

RACCOURCIS TEMPLE TIGRE

1) Au début du niveau, il faut tout simplement passer dans l'herbe en s'aidant des petites bosses et en utilisant la technique froggy (sautiller), avec assez de vitesse. Pour le prendre dès le début, il est conseillé de faire un démarrage turbo sinon vous risquez de perdre de la vitesse inutilement.
2) A la sortie du tunnel avec les flammes, vous pouvez apercevoir sur le mur de gauche un visage assez grand avec un mur en forme de carré en dessous, en projetant un objet contre celui ci ou en utilisant un masque, le mur s'ouvrira et vous donnera accès à un tunnel qui vous fera gagner du temps.

RACCOURCIS DE PARC COCO

1) A côté des statues violettes juste avant le grand tunnel, vous pouvez passer sur la petite pente en vous aidant de la bosse pour éviter le virage.
Vous pouvez aussi passer entre les 2 dernières statues juste à côté mais il vous faudra une plus grande vitesse pour ne pas que le masque vous rattrappe et vous remette sur la piste.
N'hésitez pas à couper les différents virages de ce niveau en passant dans l'herbe sans trop perdre de vitesse.

RACCOURCI DE GROTTE MYSTERE

Au début, après les deux premiers turbopads, vous pouvez vous aider du trempoling et tourner à gauche, au moment de l'attérissage, vous sautez sur une petite bosse qui vous aidera à traverser le petit chemin sans perdre de vitesse.

RACCOURCIS DE FALAISES GLACEES

1) Au début du niveau, couper le virage en passant sur la bosse à gauche.
2) Quans vous êtes sur la glace, tournez vers la gauche, en ayant une grande vitesse, vous pouvez sautiller sur les petites bosses pour prendre de l'envole et accéder à l'autre partie de terre en traversant la rivière.
3) Après la petite maisonette, continuez votre chemin, à gauche vous pouvez apercevoir des barrières, aidez vous des petites bosses pour sauter au dessus de celles ci.

RACCOURCIS DE CIRCUIT EGOUTS

1) A la sortie des tunnels, quand vous atterrissez sur la piste avec de l'eau vers le début, il y a un trou dans le mur à droite, avec suffisamment de vitesse, vous pouvez vous propulser dans ce trou pour vous retrouver de l'autre côté du mur et descendre vers la droite (conseillé, pas de perte de temps) ou continuer vers une passerelle qui vous ramènera plus loin.

RACCOURCIS DE CANYON DINGO

1) Juste après la ligne d'arrivée, tourner à droite, aider vous de la mini pente pour sauter et prendre de la vitesse afin de passer par le chemin de terre au lieu de passer par la route. Pas très évident à réaliser au premier tour. Le mieux est d'attendre le prochain.

RACCOURCIS DE PYRAMIDE PAPU

1) Après la succession de virages en carrée au début, vous vous retrouvez en haut, passez par l'herbe à gauche après le turbopad. Il faut utiliser la technique froggy en s'aidant des bosses pour ne pas perdre de temps et prendre beaucoup d'avance.
2) Juste après le raccourci de l'herbe, en tournant à droite, vous pouvez passer sur une plateforme désignée par deux flèches qui pointent leur centre. Après ce raccourci, vous pouvez le compléter par le prochain, sauter sur la plateforme de droite et rouler sur le pont au lieu de descendre par les "escaliers" et passer sous celui-ci.
3) Une fois sur ce pont, vous pouvez compléter ces raccourcis en sautant sur le muret de droite et arriver directement derrière la ligne d'arrivée. Cette succession de raccourcis vous permet de gagner un temps monstrueux.
4) Si vous n'arrivez pas à prendre ce dernier raccourci, vous pouvez tout simplement tourner et sauter à droite après le pont, avant le dernier virage tout en haut de la pente.

RACCOURCIS DE MINES DRAGON

1) Lorsque vous voyez les rails, vous pouvez passer par celles ci à droite et vous retrouver en haut pour éviter le contournement sur le parcours en bois.
2) Vers la fin après le turbopad de la dernière pente, vous pouvez passer à gauche sur les tas de pierres.

RACCOURCIS DE COL POLAR

1) Avec une bonne maîtrise du saut et du feu sacré, avant les successions de turbopad au milieu de l'eau, il y a à droite un muret, en vous aidant de la mini pente, vous pouvez sauter par dessus le muret et prendre appui sur celui ci pour vous retrouver de l'autre côté sur la route juste avant le tunnel.
2) Si vous n'y arrivez pas, vous pouvez utiliser les turbopads se trouvant tout droit, puis au lieu de se laisser emporter vers les prochains, tournez directement à droite et sautez au dernier moment pour vous retrouver sur la route de l'autre côté.
3)Juste après le tunnel, il y a un mur avec une flèche qui vous incite à le contourner par la droite, vous pouvez tout simplement passer par dessus avec assez de vitesse.

RACCOURCI DE CHATEAU CORTEX

1) Avant le dernier turbopad de type 2, vous entrez dans une salle où vous devez tourner de manière carré (après les escaliers géants), au début de cette salle, en sautant à gauche avec assez de vitesse, vous attérissez sur une plateforme en bois et vous évitez le petit contournement.

RACCOURCIS DE PISTE AIR

1) Après la ligne du début du niveau à votre droite se trouve une certaine décoration au bord de la piste en forme de "collines" toutes plates, continuer tout droit, faites du chemin, arrêtez vous un peu avant la descente dans le virage (où se trouve un turbopad), faites demi tour avec la technique froggy ou en dérapant (froggy vous fait perdre moins de temps), continuer en sens inverse jusqu'au début de ces décorations et sauter en passant en travers de celles ci pour vous retrouver en bas de la piste. Le faite de faire du chemin au début vous permet de ne pas vous faire rattraper par le masque une fois sur la piste. Il faut beaucoup de vitesse, assez difficile à réaliser.
2) Après le premier turbo pad de type 2 qui vous fera atterrir sur deux pistes à choisir, au loin, continuer la route et avant de vous retrouver dans le virage avec les barrières, sauter sur la piste d'en bas en frolant votre piste actuelle pour ne pas vous faire rattrapper par le masque une fois en bas. Il est conseillé d'avoir une très bonne vitesse pour ce raccourci.
3)Si vous prenez le chemin du virages avec barrière, vous pouvez passer au dessus. Il vous suffit de descendre la mini pente plus loin, de faire demi tout et de prendre de la vitesse en sautant par dessus. A vous de choisisr comment vous voulez vous rattraper, en froggy ou en dérapant. Assez facile à réaliser.
4) Ce raccourci est très difficile à réaliser, le plus dur du jeu, il faut avoir une très grande vitesse, en Ultime feu sacrée ou en faisant le code de turbo permanent. Une fois la vitesse acquise, ce qui n'est pas évident de la garder jusque là, passez sur le dernier turbopad de type 2 avant la ligne d'arrivée, au lieu d'aller tout droit, tourner à gauche pour arriver directement sur la ligne d'arrivée après avoir sauté au dernier moment du turbopad de type 2.
5) Vous pouvez couper le dernier virage en épingle en sautant par dessus la piste, en vous aidant de la mini pente. Difficulté moyenne.

RACCOURCIS DE LABO N.GIN

1) Après l'enchainement de virages carrée en montant, vous devez passer sur un turbopad qui vous propulsera assez loin, vous pouvez sauter à droite pour utiliser un autre turbopad et couper la trajectoire. Il est possible de sauter par dessus le trou en carré à l'attérissage avec assez de vitesse (ne pas sauter après le turbo bad vous fera garder un UFS pendant un petit moment, d'où la vitesse élevée)

RACCOURCIS DE STATION OXIDE

1) Au début du niveau, sur la piste, vous allez trouver un espèce de tunnel (celui de la piste à laquelle vous vous retrouverez plus tard), juste avant, foncer sur la paroi droite de la piste, grimper dessus en sens inverse, rouler un peu et laissez vous tomber sur la piste tout en bas (si vous ne roulez pas assez, le masque viendra une fois en bas), vous êtes à contre sens, roulez jusqu'à l'endroit précédent et regrimper sur cette même paroi, rouler cette fois si jusqu'à la piste un peu plus éloigné et laissez vous tomber puis regagner le vrai sens. Raccourci assez difficile à réaliser et à expliquer. Voici deux images qui vous l'explique:
2) Juste après le raccourci ci dessus, une fois sur la piste, droit devant vous se trouve un turbopad vers le bord gauche, prenez le puis sauter au dessus de la piste pour atterrir sur celle d'en bas. Très simple. Vous pouvez le compléter avec le 1er raccourci aussi, ce qui vous fera gagner un temps très précieux.

RACCOURCIS DE STADE GLISSADE

1) Pour ce niveau, il vous suffira de vous aider des petits coins de terre pour sauter au dessus des pneux et gagner du temps.

Crime Crackers

© Media Vision

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE

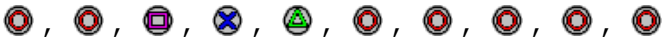
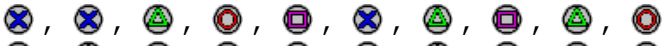
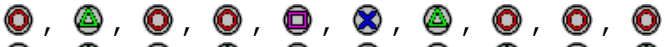
Sur l'écran de présentation, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite et Select. A la place de Start, vous verrez maintenant Animation.

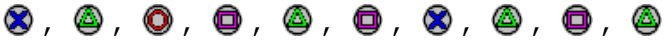
Crime Killer

© Interplay / Pixelogic 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

3. 
4.
5.
6.
7.
8.
9. 
10. 
11.
12.
13.
14.
15.

Fin 

Crisisbeat

© Studio 3 1999

MODES BONUS

Mode Libre

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec l'équipe de Eiji / Julia et celle de Keneth / Feisu. Ou bien, terminez le jeu avec un personnage de chaque équipe.

Galerie

Terminez le jeu en Expert avec les 4 personnages (seul ou en équipe).

DIFFICULTÉ EXPERT

Il existe un mode de difficulté Expert qui se débloque lorsque vous terminez le jeu en Normal.

© Vic Tokai

CODES DES PERSONNAGES

(Niveau2, Niveau3, code d'accès)

Dayton	SIER	ETER	DIRET
Delara	PHAN	KING	DCINO
Demonica	GONE	WORL	
Exene	SPHE	WING	ESCIN
Gorm	CHAM	MARV	
Sid	ODTH	BATM	
Sonork	PLAY	CHRO	SSISE
Yenji	SPID	STAR	YAHAM

Croc 2

© Fox Interactive / Argonaut 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton L1 et faites l'une des manipulations suivantes :

Cristaux infinis

, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Commencez une partie, puis maintenez enfoncé le bouton R2 et appuyez sur pendant le jeu, afin d'ajouter 100 cristaux à votre inventaires. Répétez cette opération aussi souvent que voulu afin d'en ajouter un nombre infini à votre inventaire.

Vies infinies

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

Invincibilité

Sur l'écran titre, maintenez la touche L1, puis appuyez sur , Bas, Gauche, Haut, Droite, , Bas.

CHEAT MODE

A l'écran titre, appuyez sur , Gauche, Gauche, Droite, , Haut, Haut, Droite, . Vous verrez apparaitre le message "Cheat mode activé". Commencez une partie et appuyez simultanément sur L2 et R2 pour ouvrir un menu spécial dans lequel vous pourrez modifier votre nombre d'objets, de cristaux et votre niveau d'énergie.

Croc : Legend of the Gobbos

© Fox Interactive / Argonaut 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

Forest Island

1-1 Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut
1-2 Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Droite, Droite, Haut
1-3 Droite, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, Gauche, Haut, Bas
1-B1 Bas, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Bas, Gauche, Gauche
1-S1 Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut
1-4 Haut, Gauche, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Droite, Droite, Haut
1-5 Droite, Haut, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Haut, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Haut, Bas
1-6 Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Droite, Droite, Bas, Gauche, Gauche
1-B2 Gauche, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas
1-S2 Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Droite, Gauche, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Bas

Ice Island

2-1 Droite, Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Haut, Bas
2-2 Bas, Droite, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite, Droite, Droite, Droite, Bas, Gauche, Gauche
2-3 Gauche, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas
2-B1 Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Droite, Droite, Haut
2-S1 Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Gauche
2-4 Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Gauche
2-5 Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche, Bas
2-6 Haut, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Haut, Droite, Haut
2-B2 Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Gauche, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas
2-S2 Gauche, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Bas

CODES ACTION REPLAY

80075234 00FF	Vies infinies
8007C486 0002	Invisibilité
8007C486 FFF1	Invincibilité
8007542C 0000	Sélection du niveau 1
8007542C 0001	Sélection du niveau 2
8007542C 0002	Sélection du niveau 3
8007542C 0003	Sélection du niveau 4
8007542C 0004	Sélection du niveau 5
8007542C 0005	Sélection du niveau 6
8007542C 0006	Sélection du niveau 7
8007542C 0007	Sélection du niveau 8
8007542C 0008	Sélection du niveau 9
8007542C 0009	Sélection du niveau 10

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Pour avoir accès à tous les niveaux, entrez le mot de passe suivant : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut et Droite pour ouvrir tous les niveaux.

ACCÈS AU "MUSIC PLAYER"

Dans le menu principal, pressez START et allez sur "Options" -> "Audio Options", puis appuyez sur SELECT. Un nouveau menu apparaitra, vous permettant d'écouter toutes les musiques du jeu.

LES BONUS CACHÉS

Voici la liste de tous les bonus cachés du jeu.

Niveau 1-1

Au début, montez sur la plate-forme de droite et faîtes trois charges au sol pour être amené dans une zone contenant 3 vies.

Niveau 1-3

Au début, allez derrière le menhir de gauche. Vous verrez des étincelles qui vous amèneront dans une zone un peu corsée mais où se trouvent 2 vies.

Niveau 1-B2

Au début, retournez-vous et faîtes une charge au sol sur la pierre pour accéder à une zone qui contient 5 vies. Mais attention ! Les vers cachés sur les puits vous empêcheront de les prendre !

Niveau 2-2

Dans la zone avec des engrenages, restez près du bord et tournez la caméra (en maintenant la touche tout en utilisant les touches directionnelles), vous verrez une plate-forme qui vous amènera dans une zone remplie de lave de glace mais qui contient 2 vies.

Niveau 2-5

Dans la zone avec plein de pingouins, allez directement à gauche là où il y a des étincelles, pour être amené dans une zone qui contient 5 vies.

Niveau 2-6

Au début, prenez la porte située à gauche pour atteindre une zone avec des rondins de bois. Allez sur celui qui est derrière et laissez-vous tomber pour accéder à une zone contenant plein de ballons et 4 vies.

Niveau 3-5

Au début, laissez-vous tomber de la plate-forme qui chute pour atteindre une zone contenant 4 vies, mais faîtes attention aux cascades qui peuvent vous envoyer dans l'acide !

Niveau 4-2

Après avoir récupéré les 6 premiers diamants de la première zone, allez au bord de la plate-forme et faîtes tourner la caméra pour apercevoir une plate-forme, elle vous amènera dans une zone contenant 3 vies.

Niveau 4-3

A la fin du niveau, poussez le ballon vers la porte de gauche, puis faîtes-le exploser et franchissez cette porte. Vous serez dans une zone contenant 4 vies, le 5ème Gobbo et les 4 derniers diamants de couleur !

Crusader : No Remorse

© Origin Systems / Realtime Associates

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES

Sur l'écran titre, maintenez A et appuyez sur Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite. Appuyez ensuite sur les boutons Start des manettes et et deux en même temps. Vous aurez alors toutes les armes.

NIVEAU BONUS

Sauvegardez une partie sur le second emplacement. Affichez l'écran de chargement, placez-vous sur la seconde partie, maintezn Select + Gauche enfoncés et appuyez sur Start.

SANTÉ ET ÉNERGIE MAX

Entrez le mot de passe L0SR et ne faites pas au message d'erreur qui s'affiche. Pendant le jeu, appuyez simultanément sur + R1 pour refaire le pleinde santé et d'energie.

IMAGES BONUS

Entrez le mot de passe XXXX pour avoir de nouvelles images.

REFAIRE LE PLEIN D'OBJETS

Trouvez un téléporteur qui amène un ennemi. Tuez-le et ramassez les objets qu'il laisse. Sauvegardez la partie. Quittez le jeu puis rechargez votre partie. L'ennemi va réapparaitre. Tuez-le de nouveau pour prendre les objets. Répétez cette manipulation autant de fois que nécessaire.

CODES DE NIVEAUX

Mama's Boy

2	FWQP
3	PLRQ
4	SZNF
5	TD5S
6	J1BT
7	K2CV
8	N3DW
9	M4FX
10	X5GZ
11	C6H0
12	D7J1
13	F8K2
14	FGL3
15	JFM4
Bonus	LRTN

Weekend Warrior

2	GWQP
3	QLRQ
4	TZNF
5	VD5S
6	K1BT
7	L2CV
8	P3DW
9	N4FX
10	Z5GZ
11	D6H0
12	F7J1
13	G8K2
14	GGL3
15	KFM4
Bonus	MRTN

Loose Cannon

2	HWQP
3	RLRQ
4	SZNF
5	WD5S
6	L1BT
7	M2CV
8	Q3DW
9	M4FX
10	05GZ
11	F6H0
12	G7J1
13	H8K2
14	HGL3
15	LFM4
Bonus	NRTN

No Remorse

2	JWQP
3	SLRQ
4	VZNF

5	XD5S
6	M1BT
7	N2CV
8	R3DW
9	P4FX
10	15GZ
11	G6H0
12	H7J1
13	J8K2
14	JGL3
15	MFM4
Bonus	PRTN

Crusaders of Might and Magic

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Santé infinie

800F1D80 0064

Mana infini

80105438 0064

Or infini

80105428 0064

OBJETS ILLIMITÉS

Terminez et sauvegardez la partie puis commencez-en une nouvelle.

Crypt Killer

© Konami

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies

```
800FC02C 0003
```

Bombes infinies

```
800FC032 0003
```

Cyber Tiger

© Electronic Arts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran de sélection de la course, appuyez sur pour faire afficher l'écran des mots de passe. Entrez alors l'un des codes suivants :

HARESO	Badlands
NAMOPI	Canyons
PORASO	Summerlin
SECARE	Sawgrass
POQAKI	Toutes les courses

Cyberia

© Interplay

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

2	RIG DOCK
3	MEET GIA
4	SKEET SHOOT
5	BIG KISS
6	GOING UP
7	ZAPPED
8	EASY RIDE
9	BIG SHOCK
10	OPEN OCEAN
11	CAT WALK
12	ISLAND RUN
13	STEAL PLANE
14	VALLEY RUN
15	ROUGH RIDE
16	PORT FLYBY
17	UNDERGROUND
18	PIT STOP
19	ICI SCEAM
20	COLD FEET
21	DOOR MAN
22	LOCKED OUT
23	SLICEOMATIC
24	NOT FRIENDS
25	LISTEN IN
26	GENIUS
27	RED LIGHT
28	DRUG STORE
29	UNSAFE DOOR
30	GRAFFITI
31	YOU WITH ME

Cybersled

© Sony Computer Entertainment / Namco

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCÈS AUX CINQ VAISSEAUX ENNEMIS

A l'écran de départ, tapez cette combinaison : Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, , Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut,

CODE ACTION REPLAY

8014A724 0005	Missiles infinis

Cyberspeed

© Mindscape

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC DAISY THE COW

Allez dans le menu des options et sélectionnez "Load". Une fois dans le menu des Paswords, entrez LLLLLLLLLLLLL puis pressez le bouton START. Vous commencerez avec ce nouveau vaisseau.

D

© Acclaim / WARP 1996

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Les images qui parsèment cette solution sont tirées de la version Saturn du jeu.

Même si D n'est pas un jeu extrêmement long ou compliqué, il faut bien avouer que certaines énigmes sont tordues et risquent de bloquer pas mal de joueurs. Ce qui est un gros problème puisque le jeu doit obligatoirement être bouclé en moins de deux heures et que l'héroïne se déplace aussi vite qu'un escargot. Pour couronner le tout, certains passages doivent être exécutés dans un ordre bien précis, ce que le joueur ne peut évidemment pas deviner à la première partie...et comme D n'est pas vraiment le genre de jeu que l'on prend plaisir à recommencer maintes et maintes fois, ces raisons suffisent à elles seules à motiver l'écriture de cette solution.

CD1

La scène d'introduction commence. Le docteur Richter Harris, un homme pourtant réputé pour son calme et son sérieux, perd l'esprit et assassine de nombreuses personnes dans l'hôpital où il travaille à Los Angeles. Comme ce dernier s'est barricadé dan l'établissement et qu'il détient des patients en otage, la police ne peut intervenir.

Sa fille, Laura Harris, entend la nouvelle à la radio. Son sang ne fait qu'un tour et elle quitte son campus universitaire direction le lieu du drame. On remarquera au passage qu'elle conduit une superbe voiture de sport jaune...fille à papa va ! Elle pénètre dans l'hôpital, s'offusque à la vue des cadavres qui jonchent le sol et est rapidement téléportée dans un étrange château moyenâgeux.

C'est à vous de jouer ! Il va falloir retrouver le père de Laura. Vous commencez le jeu dans la salle à manger. Traversez-la en vous dirigeant vers la cheminée. Ceci est possible en contournant la table par la droite ou la gauche. Si vous la contournez par la gauche, le père de Laura va lui apparaître pour la mettre en garde. Ce monde est le fruit de son imagination et il entame une étrange transformation qui lui fait perdre le contrôle de lui-même. Ce genre d'apparition fantasmagorique aura lieu plusieurs fois dans le jeu et à chaque fois, le Dr Harris demandera à sa fille de fuir avant la fin de la transformation...ce que vous ne ferez pas puisque de toute façon la porte de sortie est verrouillée....

Profitons-en pour signaler que quatre scarabées se cachent dans le jeu. A chaque fois que vous en trouverez un, Laura aura un flashback plus précis d'une scène qui sommeille dans sa mémoire : dans laquelle on voit une femme se faire poignarder. Comme ces scarabées changent d'emplacement à chaque partie, il est impossible de prédire où ils apparaitront. La règle est donc juste de fouiller le plus d'objets possible.

Une fois que vous êtes face à la cheminée, prenez à gauche. Suivez le couloir jusqu'aux escaliers ; on observe au passage qu'un tonneau de vin se trouve sur la droite, on y reviendra. Vous montez l'escalier et vous retrouvez devant deux portes. Celle de gauche ne sert à rien puisqu'il y a juste un squelette dans le placard. Non, ce n'est pas une image...c'est un placard et... il y a... un squelette dedans. Mais oui, regardez par vous-même.

Bon, prenez donc la deuxième porte. Avancez tout droit vers la commode. Celle-ci possède 5 tiroirs. Le premier renferme une feuille de papier blanche et les autres sont vides. C'est ici qu'il ya une petite astuce : il faut d'abord ouvrir le tiroir 4 et ensuite directement le 2 pour qu'une manivelle apparaisse comme par magie !

Pour résoudre cette énigme, il fallait redescendre dans la salle à manger et plonger la feuille de papier dans le bol de soupe qui se trouve sur la table. Les nombres 4 et 2 apparaissent alors en chiffres romains...logique non ? Non...pas

vraiment, non...

Avant de quitter la pièce, ramassez la clef qui se trouve dans la cheminée.

Redescendez par l'escalier que vous venez de monter et dirigez-vous vers le tonneau à vin. Utilisez la manivelle sur ce dernier pour enlever les vilains pics qui se trouvent sur le mur de droite. Un chemin est donc dégagé. Cependant, il n'y a qu'une porte fermée au fond de celui-ci qui est d'ailleurs marquée du chiffre 78.

Le but est à présent d'ouvrir cette porte verrouillée. Vous vous rappelez de cette clef ramassée dans la cheminée ? Et bien elle ne sera pas utile ici. Retournez dans la salle à manger et utilisez ladite clef pour ouvrir la porte située à droite de la cheminée.

Entrez dans la pièce et dirigez-vous sur la gauche où une énigme vous attend. Un coffre s'y trouve et le code se compose de 2 chiffres. Il faut donc entrer le chiffre 78 pour l'ouvrir. Il y a cependant une petite astuce. Lorsque l'on rentre un nombre, le premier chiffre est automatiquement additionné au deuxième, modulo neuf. Il faut donc entrer le nombre 71 car 71+7=78. Le coffre s'ouvre et vous trouvez une bague.

Repartez vers la porte marquée d'un 78 et utilisez la bague pour la déverrouiller. Laura descend l'escalier et un gros rocher déboule derrière elle. Pas d'inquiétude cependant, elle va courir toute seule et s'en sortir en un seul morceau. Le rocher bloque cependant le passage et il est impossible de retourner en arrière.

Vous voilà dans une nouvelle pièce : la chambre d'enfant. Dirigez-vous vers l'objet circulaire qui se trouve à gauche de la porte au fond de la pièce et sur lequel on aperçoit des dessins d'animaux.
Tournez l'objet en question de façon à amener le cerf en bas, le coq en haut, le cheval à gauche et le lapin à droite. La porte est maintenant ouverte. Pour résoudre l'énigme, il fallait examiner le tableau présent sur un des murs et ...la solution apparait comme par magie.

Entrez donc dans la pièce. On remarque qu'elle contient une bibliothèque, ne vous en préoccupez pas pour le moment. Continuez tout droit pour ouvrir une nouvelle porte. Examinez les cadavres et récupérez une clef.

Retournez dans la chambre d'enfant et utilisez la clef dans le tiroir du bureau. Il s'ouvre et vous récupérez un bouquin.

Dirigez-vous vers la bibliothèque dans la pièce d'à côté. Insérez le livre dans cette dernière et un passage secret s'ouvre. Suivez-le et il est temps d'insérer le CD2...oui...déjà.

CD2

Vous voilà dans une salle circulaire. Au milieu de celle-ci se trouve un levier qui permet de faire tourner les murs. De cette façon, il est possible de dévoiler quatre chemins différents. Pour des raisons de facilité, nous les nommeront selon leur ordre d'apparition :

-Chemin 1
-Chemin 2
-Chemin 3
-Chemin 4

Chose impossible à deviner, il faut se rendre dans les chemins en suivant l'ordre suivant : 4, 2, 1,3

Si vous ne souhaitez pas connaître le détail de la résolution de la prochaine énigme, enclenchez le levier 5 fois de façon à arriver dans le chemin 2 et dirigez-vous directement 4 paragraphes plus loin. Pour les autres, commençons par utiliser le levier 10 fois pour pénétrer dans le chemin 4. Au bout de celui-ci, vous serez attaqué par un chevalier en armure. La scène d'action est en fait un QTE où il faudra entrer quatre touches de façon à esquiver trois fois, puis à pousser votre assaillant dans le vide. Il faudra entrer les touches GAUCHE, DROITE, GAUCHE puis le BOUTON A. Si vous faites une erreur, ce n'est pas très grave : vous tomberez dans le trou, remonterez par l'échelle et recommencerez le QTE du début.

Ramassez l'épée que le chevalier a laissée tomber et retournez dans la salle circulaire. Enclenchez à présent le levier à

sept reprises pour emprunter le chemin 2.

Vous êtes à présent dans un jardin. Avancez tout droit, vous remarquez une porte fermée sur votre droite ; insérez-y l'épée afin de l'ouvrir. Montez l'escalier, en haut, vous trouverez un télescope permettant d'admirer les étoiles. Il faut bouger un levier situé à droite de l'appareil pour choisir quelle constellation observer. Chacune d'entre elle est représentée par son signe astrologique zodiacal correspondant. Nous nous intéresserons au troisième signe en partant du haut, représentant le verseau et le quatrième signe en partant du haut, le sagittaire.

Jetez un coup d'oeil dans le télescope. Vous remarquez que la constellation du verseau est de couleur bleu claire. Tandis que la constellation du sagittaire est de couleur verte. Ce sont ces couleurs qui permettent de résoudre une énigme dans le jardin, retournez-y.

Vous voilà dans le jardin, avancez jusqu'au fond, où ce trouve une fontaine. À droite de cette dernière se trouve une statue représentant le signe zodiacal du verseau, à sa gauche, celui du sagittaire.

Sur chaque statue se trouve une série de huit interrupteurs de couleurs différentes. Pour le verseau, enfoncez le bouton bleu clair. Pour le sagittaire, enfoncez le bouton vert. La fontaine va alors se vider et l'eau va se déverser dans une autre pièce que nous n'avons pas encore visitée.

Retournez dans la pièce circulaire et enclenchez le levier 10 fois pour accéder au chemin 1. Vous y trouverez un coffre qui flotte sur l'eau. En fait, il est accessible car c'est l'eau de la fontaine qui est venue se déverser dans cette pièce. Ouvrez le coffre et récupérez un pistolet.

Retournez dans la pièce circulaire (c'est la dernière fois, promis !) et enclenchez le levier trois fois pour accéder au chemin 3. Il n'y a en fait qu'un cul-de-sac et le fond de la pièce est en fait un vitrail. Il faudra utiliser le pistolet pour tirer dessus et le briser. En regardant par ce trou béant, notre héroïne Laura apercevra une échelle. Elle l'utilisera pour monter au sommet d'une tour.

Une fois au sommet de la tour, elle rentre par une fenêtre. Vous voilà de nouveau dans un couloir sans issue. En fait, il faut se rendre au milieu du couloir et analyser le mur de gauche. Celui-ci va alors s'ouvrir sans raison, dévoilant le chemin vers la dernière énigme du jeu.

Vous êtes face à une machine munie de deux leviers et d'un bouton. Le bouton permet de faire tourner deux rouages de différentes façons en fonction de la position des leviers. Le but est de former la figure présente sur l'image ci-dessous.

Il y a évidemment une infinité de possibilité pour réaliser cette énigme. Il suffit de réfléchir un tout petit peu...bon OK, voilà une solution rapide.

1) Poussez les deux leviers vers le bas et appuyez sur le bouton.

2) Poussez le levier de gauche à fond en haut et laissez l'autre en bas. Appuyez sur le bouton.

3) Positionnez finalement les deux leviers au maximum vers le haut et enclenchez le bouton.

Un chemin va alors se dévoiler. Pénétrez-y et montez l'escalier

Vous voilà face à un tableau de femme.
Examinez-le, une scène cinématique psychédélique se lance et vous êtes devant le boss final : votre propre père.

Le pauvre homme a l'air totalement sous l'emprise de son " autre-lui " et vous dévoile la triste vérité. Votre famille appartient à la descendance de Dracula ! D'ailleurs, quand elle était petite, Laura a sauvagement poignardé sa mère avant de la dévorer ! Son père s'est ensuite arrangé pour effacer ce souvenir de sa mémoire - ce qui explique les flashbacks où l'on voit une femme se faire poignarder pendant le jeu.

Mais l'heure est grave ! Le docteur Harris est sur le point de finaliser sa transformation et pour ce faire, il ne doit faire qu'un avec sa fille. Comprenez par là qu'il...a envie de...vous...manger ! Une fois qu'il aura fini de pousser des cris d'orang-outang, il vous faudra prendre une décision.

Bonne fin
Sélectionnez le pistolet et abattez-le. Il va s'effondrer et Laura va le prendre dans ses bras pour écouter ses dernières paroles. Il avouera d'ailleurs avoir fait tout cela par curiosité scientifique. Il finit par mourir et vous revoilà téléporté dans le hall de l'hôpital.

Mauvaise fin
Au lieu de dégainer votre arme, avancez dans sa direction. Il faut comprendre par là que vous avez accepté de vous laisser dévorer. Durant le générique de fin, la musique Rock sera remplacée par des bruits de mastication...miam ! Selon Kenji Edo, le concepteur du jeu, il s'agit de la vraie fin...sniff.

Dai 4 Ji Super Robot Taisen S

© Banpresto

+ D'INFOS FORUM

RÉINITIALISER LE JEU

Pendant le jeu, appuyez sur Start + Select + L1 + L2 + R1 + R2 pour revenir au menu principal.

Dance Dance Revolution

© Konami 2001

MODES SECRETS

Sélectionnez le mode Arcade. Appuyez sur Select ou sur Haut à l'écran de sélection pour afficher l'écran "Secret Mode". Puis, entrez les codes suivant pour accéder au mode correspondant :

Un autre mode

Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Bas.

Mode Maniac

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

Mode Double

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

Mode Mirroir

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

Danger Girl

© THQ / n-Space 2000

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause, maintenez la touche R1 et appuyez sur , , .

TOUS LES NIVEAUX

Au menu principal, appuyez sur L1, R2, L2, R1, , , , , puis L1 + L2 + R1 + R2.

Daredevil Derby 3d

© Mindscape / Supersonic Software 1996

+ D'INFOS FORUM

ALLER PLUS VITE

Faîtes pause pendant le jeu et appuyez sur L1+L2+R1+R2+

Darklight Conflict

1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu des options, faites : Bas, Bas, Haut, , Gauche, Gauche, L1, R1, . Retournez au menu principal et sélectionnez l'option "Extras" afin d'accéder au choix du niveau et à des fonctions pour tricher.

CODES DE NIVEAUX

2	KXCSSSDSC
3	PHPPXDDJH
4	PJVQXHDJH
5	MHMGTWLBW
6	HHMTVCMPD
7	WVCHDWVCK
8	HKMBVXMPD
9	QJCSSLDDV
10	GDQLPPVHT
11	QLLTSHDDV
12	LVCVLHDMQ
13	QCTJSBDDV
14	QVMXJCLTM
15	PMLPWCDJH
16	XKVPBWMGJ
17	GVJHQTDDV
18	CVHBSSVVB
19	LPMCGWVCK
20	KQPKBBMGJ
21	GHDMJTLTM
22	LSMJPSDSC
23	XVJKBSVCK
24	LHHBXSVVX
25	CSDWHMVQP
26	PQHBHPVQP
27	MTHLVQDJH
28	MVXTVSDJH
29	GCBBPDDDV
30	LKPJBLVCK
31	HKTTSKLKS
32	WKVSDXMGJ
33	KWCTBBDWL
34	PDCQVCVLG
35	QDSJXTLBW
36	HVLLMDDSC
37	DHHMXBLBW
38	HKXLWLVVX
39	TMQPXSDSC

40 WPGLLCDWL
41 VWKTGXDMQ
42 VBKMJJMGJ
43 VGVLJDMGJ
44 MSQVCCLTM
45 SQDVQHDJH
46 HGTJWGDSC
47 HJPGLKVCK
48 DGGPTXVVB
49 XCWCSDMPD
50 SDQTBJVQP

Darkstalkers

© Sony / Capcom 1994

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

800CD85A 0063	Temps infini
800BDB00 0090	Energie infinie joueur 1
800BDB04 0090	Energie infinie joueur 2

Darkstalkers 3

© Sony / Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX COMBATTANTS

Mettez en surbrillance l'icône "?" qui se trouve à l'écran de sélection des personnages. Puis faites l'une des manipulations suivantes :

Marionet

Appuyez 7 fois sur Select, puis sur n'importe quel autre bouton. Marionet se transformera en son adversaire dans chaque match.

Shadow

Appuyez 5 fois sur Select, puis sur n'importe quel autre bouton. Shadow se transformera en son précédent adversaire pour le match suivant.

Darkstone

© Electronic Arts / Delphine Software International 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Commencez une partie et donnez tout l'argent d'un personnage à l'autre personnage. Puis, commencez une nouvelle partie, sélectionnez le personnage à qui vous avez donné tout l'argent, puis créez un nouveau personnage. Transférez les 1500 pièces d'or du nouveau personnage vers celui qui a déjà le double d'argent. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez suffisamment d'argent.

MUSIQUE CACHÉE

Jetez des pièces au barde au centre du village pour écouter une chanson.

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, appuyez sur : L1, R2, ⊗ , ○ , R1, ⊗ , ○ , L1, L1, R3, L3, ⊗ , ○ , R1.

EXPÉRIENCE FACILE

Cette astuce fonctionne uniquement au tout début du jeu mais elle permet d'obtenir un niveau intéressant (Lvl 14 à 17) très rapidement. Sortez de la première ville et allez au pays d'Ardyl. Là, éliminez autant de monstres que vous pouvez pour passer au niveau sup. Ne distribuez aucun point d'expérience et continuez à tuer des monstres pour gagner des niveaux sans jamais toucher à vos points d'expérience. Vous constaterez que tous les niveaux obtenus se font aussi rapidement que pour votre premier level-up. Continuez jusqu'à ce que les monstres cessent d'apparaître sans jamais changer de zone ni aller dans une ville ou dans un donjon. Au final, vous pourrez distribuer tous vos points d'expérience avant de continuer dans les meilleures conditions.

Dave Mirra Freestyle BMX

© Acclaim / Z-Axis 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES VÉLOS

A l'écran de choix des vélos, appuyez sur Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, .

TOUS LES NIVEAUX

A l'écran de choix du style, appuyez sur Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, .

JOUER AVEC AMISH BOY

Terminez le jeu avec Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell, Joey Garcia, Ryan Nyquist, et Dave Mirra.

MODE EXORCISTE

Pour avoir accès au mode exorciste dans le menu des cheats, terminez le jeu avec Troy McMurray.

JOUER AVEC SLIM JIM

En mode ProQuest, à l'écran de sélection du pilote, faites : Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, . Ou sinon, terminez le jeu avec n'importe quel pilote pour accéder à Slim Jim ainsi qu'à un vélo bonus.

TOUS LES STYLES

A l'écran de sélection des styles, en mode ProQuest, faites : Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, .

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Garcia : Gauche, Bas, Droite
Harkin : Droite, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas
Kagy : Haut, Droite, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche
McMurray : Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas
Mirra : Droite, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas
Nyquist : Droite, Droite, Haut, Droite, Bas, Bas, Bas, Droite
Slim Jim : Droite, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite
Tim Mirra : Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut

Dave Mirra Freestyle BMX : Maximum Remix

© Acclaim / Z-Axis 2001

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Amish Boy

Terminez le jeu avec Dave Mirra et en remportant toutes les médailles d'or.
Pour le mode original, terminez le jeu avec Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell, Joey Garcia, Ryan Nyquist, and Dave Mirra.

Lunch Lady

Terminez le jeu avec Leigh Ramsdell et en remportant otutes les médailles d'or.

Slim Jim (mode original)

A l'écran de sélection des personnages dans le mode Pro Quest, appuyez sur Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut,

CHEATS CODES

Tous les vélos

A l'écran de sélection des personnages du mode ProQuest, appuyez sur Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, .

Tous les styles

A l'écran de sélection du style dans le mode ProQuest, appuyez sur Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, .

Tous les niveaux

A l'écran de sélection du niveau dans le mode ProQuest, appuyez surHaut(2), Bas(2), Gauche, Droite, Gauche, .

Effacer des données sauvegardées

Allez dans le menu des options, placez vous sur les cheats puis appuyez sur , , , , , , , L1, L2, ,

Mode exorciste

Terminez le jeu avec Troy McMurray pour débloquer le mode exorciste.

Vue à la première personne

Terminez le jeu avec Mike Laird pour débloquer la vue à la première personne.

Mode suspension

Terminez le jeu avec Chad Kagy pour débloquer le mode suspension.

Drôles de bruits

Terminez le jeu avec Tim Mirra pour débloquer les drôles de bruits.

Crash collants

Terminez le jeu avec Kenan Harkin pour débloquer les crash collants.

Vision de nuit

Terminez le jeu avec Shaun Butler pour débloquer le vision de nuit.

Gros crash

Terminez le jeu avec Leigh Ramsdell pour débloquer les gros crash.

Ghost rider

Terminez le jeu avec Joey Garcia pour débloquer Ghost rider.

Séquence FMV avec Dave Mirra

Terminez le jeu avec Dave Mirra.

Séquence FMV avec Ryan Nyquist

Terminez le jeu avec Ryan Nyquist.

Séquence FMV Game contest

Terminez le jeu avec Slim Jim.

Séquence FMV avec l'équipe de développement

Terminez le jeu avec Amish Boy.

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

1ère méthode

Appuyez sur ⊗ et faites un bunnyhop lorsque vous n'êtes pas sur une rampe juste avant que le temps ne soit écoulé. Maintenez Haut + ⊗ ou Bas + ⊗ pour continuer de gagner des points même si le temps est écoulé.

2ème méthode

Placez-vous en équilibre sur quelque chose. Avant que les deux minutes ne soient écoulées, descendez.

3ème méthode

après avoir fait un back flip, continuez de rouler en arrière. Si vous prenez une rampe en arrière, vous gagnerez plus de points que si vous la preniez en avant.

4ème méthode

Allez à Woodward - Lot 8. Faites un Fastplant contre un mur et maintenez + Gauche pour continuer de marquer des points.

SIMPLE, DOUBLE ET TRIPLE BACKFLIPS

Pour faire des simples backflips, appuyez sur Bas, .
Pour faire des doubles backflips, appuyez sur Bas, Bas, .
Pour faire des triples backflips, appuyez sur Bas, Bas, Bas, .

LÂCHER LE VÉLO

Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur L1 + R1 + L2 + R2 pour lâcher le vélo.

TRICKS SANS LE VÉLO

En l'air, lâchez le vélo et faites un trick. Le personnage l'effectuera sans le vélo.

S'ACCROCHER

Maintenez juste après avoir lâcher le vélo et le personnage se raccrochera à ce qu'il pourra.

MONTER SUR LE TOIT DES MAISONS

Placez-vous près d'une maison et sautez. Lâchez le vélo et si vous avez de la chance, le jeu vous fera recommencer sur le toit de la maison.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Terminez les trois premiers hard cores et le jeu affichera les mouvements spéciaux du personnage. Les voici.

Dave Mirra

Haut/Droite, Droite, Droite, .
Bas, Bas, Bas, .
Droite, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas

Troy McMurray

Droite, Droite, Bas, .
Bas, Bas/Gauche, Gauche, .
Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas

Leigh Ramsdell

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

Ryan Nyquist

Droite, Haut/Droite, Droite, .
Bas, Bas, Bas/Droite, .
Droite, Droite, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite

Chad Kagy

Haut/Droite, Gauche, Gauche, .
Haut/Droite, Bas, Bas, .
Haut, Droite, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche

Mike Laird

Bas/Droite, Bas/Droite, Bas/Droite, .
Bas, Bas/Droite, Bas/Droite, .

Shaun Butler

Bas, Haut/Droite, Haut/Droite, .
Haut, Gauche, Gauche, .

Joey Garcia

Gauche, Bas, Droite, .
Bas/Droite, Bas/Droite, Droite, .
Gauche, Bas, Droite

Kenen Harkin

Droite, Gauche, Bas, .
Droite, Gauche, Haut/Droite, .
Droite, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas

Tim Mirra

Bas, Haut, Bas, .
Haut, Bas, Haut, .
Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut

Slim Jim Guy

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

Amish Boy

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

David Beckham Soccer

© Rage Software 2002

+ D'INFOS FORUM

EDITION DE JOUEUR

Mettez le jeu en pause et faites L1 (2), R1 (2), R2 (2) et L2 (2).

STADES BONUS

Mettez le jeu en pause et faites L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2 et L2.

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

Mettez la pause et faites L1, R1 (2), R2 (3) et L2 (2).

CHOIX D'ÉQUIPE ALÉATOIRE

A l'écran de sélection de l'équipe, faites + Start.

De Sang Froid

© Sony / Revolution Software 2000

DEBUG MODE

Tenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur △ , △ , ✕ , ✕ au menu principal.

CODES ACTION REPLAY

90 trousses de soins:

80198B74 005A

Munitions illimitées:

80020F4C 0000
80020F4E 0000

Santé illimitée:

800490E0 0000
800490E2 0000

Désactiver le timer:

8008BD48 0000

SOLUTION COMPLÈTE

Enquête dans la mine

Parlez à Kostov de tous les sujets possibles et suivez-le vers l'entrée de la mine. Quand celui-ci entame la discussion avec le garde, accroupissez-vous et dirigez-vous vers la porte d'entrée en faisant bien attention de ne pas être repéré par les deux gardes près du bâtiment. Une fois à l'intérieur, jetez un œil sur le panneau d'affichage qui se trouve sur votre gauche. Vous apprenez que Kiefer est recherché. Regardez ensuite par la grande fenêtre, puis prenez la porte derrière-vous. Parlez au garde et prenez la porte du fond sur votre gauche. Vous voilà dans les douches.

Attendez que l'un des gardes s'en aille. Accroupissez-vous et dirigez-vous vers le garde devant vous. Une fois derrière lui, frappez-le. Fouillez-le pour récupérer des munitions. Faites de même pour vous débarrasser du dernier garde, récupérez les munitions et utilisez l'ascenseur en bas à droite.
Discutez aux deux techniciens et utilisez l'ascenseur au fond de la salle. Entrez dans salle sur votre gauche et parlez au technicien de l'agent Kiefer. Ressortez, attendez que le garde ait le dos tourné et avancez discrètement vers lui pour l'assommer. Entrez dans la pièce devant vous. Prenez ensuite la porte sur votre droite et allez parler au technicien de la

console informatique. Allez ensuite utiliser le terminal sur votre gauche. Lisez toutes les informations de la console d'ordinateur, des opérations de sécurité ainsi que de la base de données. Reparlez ensuite au technicien et demandez lui comment entrer dans la mine B.

Ressortez de la pièce, descendez les escaliers et prenez la porte sur votre gauche. Montez les marches et prenez l'ascenseur au fond du couloir à droite. Prenez la goupille d'acier dans la caisse sur votre gauche et allez discuter au magasinier de Kieffer et de l'accès à la mine B. Allez ensuite dans la salle du fond. Ramassez la cartouche de test dans la caisse au fond de la salle et utilisez-la avec l'accélérateur de particules. Mettez ensuite l'accélérateur en marche. Allez ensuite vers le bout de la machine et poussez la lentille pour l'éloigner de la fenêtre. Récupérez une deuxième cartouche test et réutilisez-la dans l'accélérateur pour briser la vitre. Sortez par la fenêtre.

Jetez un œil au câble de communication qui se trouve par terre. Retournez voir le magasinier et parlez-lui de ce câble. Celui-ci refusant de vous aider, menacez-le avec votre arme et réparez-le. Vous avez maintenant le câble. Retournez dans la salle de l'accélérateur de particules. Utilisez le câble et la goupille sur la machine et ressortez par la fenêtre. Utilisez le câble pour passer de l'autre côté du ravin. Dirigez-vous vers la porte sur votre gauche et ouvrez-la.

Vous surprenez deux personnes en train de discuter. Allez parler au scientifique. Une fois que vous connaissez son nom, regardez son fichier dans la base de données du terminal informatique près de la porte. Regardez ensuite les informations sur sa fille Alexandra et parlez-en au scientifique. Celui-ci répondra maintenant à toutes vos questions. Dirigez-vous ensuite vers la porte à l'opposée de celle d'où vous êtes entré. Le professeur vous ouvre la porte de la mine. Une fois la porte passée, vous recevez un message de Tolstov. Répondez-y par l'affirmative. Après la diversion, courez vers la porte en face de vous. Prenez le couloir sur votre droite et entrez dans la première salle sur vote gauche. Parlez au technicien et consultez le terminal informatique derrière vous. Prenez ensuite la porte du fond.

Cachez-vous derrière les caisses et une fois que les gardes sont passés, dirigez-vous vers le fond du couloir sur votre droite. Prenez la porte à droite et examinez la cage d'ascenseur. Prenez la porte du fond et regardez la boite de fusibles sur votre droite. Allez ensuite dans la salle suivante. Utilisez la cage d'ascenseur sur votre droite et descendez au sous-sol. Entrez par la première porte sur votre gauche et parlez à Sparski. Celui-ci vous explique qu'il vous faut retirer un fusible pour saboter l'ascenseur. Essayez d'utiliser l'ascenseur de secours. Il vous faut l'activer à partir du terminal. Ressortez d'où vous êtes arrivé, prenez l'ascenseur principal, et retournez dans la salle du terminal informatique en faisant attention aux gardes.

Une fois dans la salle, utilisez le terminal informatique et consultez les informations sur les ascenseurs et le fusible. Utilisez l'ordinateur pour activer l'ascenseur de secours. Retournez ensuite là où se trouve Sparski et utilisez l'ascenseur de secours. Retournez dans la salle du fusible pour le retirer et reprenez l'ascenseur de secours. Sortez de la salle et utilisez votre radar ainsi que votre discrétion pour éliminer tous les gardes de la mine.
Traversez le pont devant vous et passez les wagons pour arriver à une grosse machine à cellules d'énergie. Examinez la machine et rebroussez chemin. Passez le pont et prenez sur votre droite. Avancez jusqu'à la porte du fond en évitant de vous faire toucher par les lasers rouges et jetez un coup d'œil à la porte. Descendez ensuite l'échelle et examinez Kiefer. Une fois sa mort constatée, accroupissez-vous pour fouiller son corps. Utilisez ensuite le Remora pour en apprendre un peu plus sur la Tri Niphéline. Retournez ensuite à la grosse machine et placez-y la batterie. Mettez la machine en marche et foncez à travers les galeries en direction des wagons tout en évitant les tirs du robot.

QG de sécurité

Avancez sur les passerelles jusqu'à arriver à proximité du robot. Dès que celui-ci entre dans le tunnel, suivez-le discrètement. Une fois de l'autre côté, accroupissez-vous et longez le mur sur votre gauche pour atteindre la borne bleue. Utilisez la mine EM sur la borne et allez discrètement vous cacher derrière les caisses. Attendez que le robot s'approche pour que la mine explose. Restez derrière les caisses, levez-vous, tirez en direction du deuxième robot et baissez-vous. Une fois les deux robots détruits et la mine récupérée, allez actionner l'ouverture de la porte. Vous vous retrouvez dans les couloirs du QG. Entrez dans la salle en face de vous et ressortez-en immédiatement. Passez ensuite par la première porte sur votre droite pour constater la salle de torture et ressortez-en.

Dirigez-vous ensuite vers le couloir du fond et examinez la porte en face de vous à gauche. C'est la cellule d'Alexandra. Parlez-lui de tous les sujets possibles et allez essayer d'ouvrir la porte au fond à droite du couloir. La porte ne s'ouvrant pas, retournez en parler à Alex. Une fois qu'Alex a appuyé sur le bouton d'alarme courez vous cacher dans le couloir d'à

côté. Suivez ensuite discrètement le garde qui arrive, avancez derrière lui et frappez-le pour l'assommer. Allez ensuite utiliser la porte qui est maintenant ouverte.

Entrez dans la salle en face et ramassez la clé des égouts. Ressortez et prenez les escaliers derrière les caisses sur votre droite. Entrez dans la salle du fond et parlez à l'agent de sécurité. Utilisez les escaliers sur votre droite. Dès que le signal d'alarme retentit, redescendez et reparlez à l'agent de sécurité pour lui demander où se trouvent les panneaux de contrôles des pistolets de sécurité. Entrez ensuite dans les deux pièces en face d'où vous êtes arrivé et interrogez les officiers qui s'y trouvent. Entrez ensuite dans les toilettes qui se trouvent à gauche de la caféteria. Parlez à l'homme qui s'y trouve. Retournez dans la caféteria et sortez dans la salle d'accueil où se trouve l'agent de sécurité. Prenez la porte en face de vous pour retourner dans le hall où se trouve l'escalier. Entrez dans la salle sur votre gauche et regardez le nom de l'officier de garde sur le tableau.

Entrez dans la pièce à gauche du tableau et utilisez l'ordinateur portable. Piratez le mot de passe de l'ordinateur et regardez les informations sur l'officier de service. Une fois le numéro de son casier obtenu, dirigez-vous dans les douches au fond des toilettes. Ouvrez le casier de l'officier qui se trouve sur la gauche de la porte d'où vous arrivez et prenez le passe. Redescendez au sous-sol et utilisez le passe sur le lecteur de la porte se trouvant sur votre droite. Entrez dans la pièce. Utilisez le Remora sur le panneau de contrôle pour désactiver les armes de sécurité. Une fois les pistolets éteints, vous pouvez monter au premier étage. Une fois en haut, prenez la porte du fond. Ignorez le comptable et entrez dans la pièce sur votre gauche. Regardez l'échelle en haut de vous et utilisez la clé des égouts dessus. Entrez dans la salle suivante, parlez aux deux techniciens et passez par la double porte au fond de la salle.

Regardez à travers la grille au sol et écoutez la conversation. Retournez ensuite à l'échelle, descendez et entrez dans le bureau du comptable. Utilisez la porte en face pour vous retrouver dans le couloir d'où vous êtes arrivé. Entrez dans la pièce tout au fond sur votre gauche. Utilisez la porte sur votre gauche. Vous êtes dans le bureau de Lukian. Utilisez le micro sur le terminal à droite de la porte et ressortez. Entrez dans la salle de gauche et parlez à l'informaticien. Retournez dans le bureau de Lukian et utilisez le mode infra-rouge de votre Remora sur le terminal où le micro a été installé. Utilisez le protocole que vous a donné l'informaticien. Retournez dans le couloir et entrez dans la salle en face de vous. Prenez la porte sur votre gauche et utilisez le terminal informatique. Il vous faut un outil spécial pour récupérer la cellule de données.

Retournez par la porte d'où vous venez et allez parler au technicien qui se trouve au fond de la salle. Rendez-vous ensuite dans le couloir et descendez les escaliers. Trois gardes vous attendent. Tuez-les vite à l'aide de votre arme et prenez la deuxième porte sur votre gauche. Avancez jusqu'au contre-maître et demandez-lui un outil pour extraire le disque dur. Une fois en possession de l'objet, retournez au terminal du premier étage pour récupérer la cellule de données à l'aide de l'outil.

Train

Placez la mine ventouse sur la porte et mettez-vous à l'abri dans le coin et entrez. Avancez le long de la passerelle et utilisez votre briquet sur le détecteur de feu. Attendez qu'un technicien arrive et parlez-lui. Utilisez l'ascenseur par lequel il est arrivé. Vous pouvez tuer le technicien ou le laisser sur place. Dès que l'ascenseur arrive au premier étage, utilisez votre arme pour neutraliser les deux employés avant qu'ils n'aient le temps de vous tirer dessus. Fouillez-les pour récupérer leurs munitions. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ouvrez-la et foncez vers le fond du couloir sur votre droite.

Entrez dans la salle devant vous, utilisez la mine EM sur le chargeur bleu près de la porte, et ressortez rapidement. Attendez que le robot explose et récupérez votre mine. Ressortez dans le couloir et entrez dans la pièce sur votre droite. Utilisez vote Remora sur l'ordinateur qui s'y trouve et désactivez les lasers. Retournez dans la salle où vous avez détruit le robot et prenez la porte en face de vous. Traversez la passerelle et entrez dans la salle en face. Le laser étant désactivé vous pouvez passer la porte sans crainte. Attendez que le robot soit retourné pour courir vous cacher derrière les caisses devant vous. Toujours sans vous faire repérer, allez placer la mine EM dans le chargeur, retournez vous cacher et attendez que le robot arrive. Une fois le robot explosé, récupérez la mine. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur au fond de la salle et utilisez-le.

Une fois arrivé, avancez doucement derrière le garde et frappez-le. Une fois à terre, récupérez ses munitions. Interrogez le technicien sur les ascenseurs et les prisonniers, puis utilisez le terminal informatique. Reprenez l'ascenseur d'où vous êtes arrivé, traversez la salle et prenez la porte au fond sur votre droite. Prenez ensuite la porte à votre gauche et entrez

dans la pièce en face de vous. Utilisez la porte devant vous sur votre gauche et allez tout au fond du couloir. Prenez la porte sur votre gauche. Vous vous retrouvez dans une salle d'entraînement de tir. Avancez derrière le premier garde et tirez sur lui. Faites de même avec le second. Vous trouverez sur un des deux hommes des munitions. Ressortez et placez-vous devant la porte en face de vous. Sortez votre arme et entrez. Tuez le garde en face de vous dès que vous entrez. Prenez ensuite la deuxième porte sur votre gauche et parlez à l'homme qui est allongé de tous les sujets possibles. A la fin de la conversation, il ne vous reste que 15 minutes avant que la bombe explose.

Allez dans la salle sur votre gauche et utilisez le terminal pour regarder les informations sur le prisonnier bléssé. Inspectez le casier 23 et réutilisez le terminal pour ouvrir le casier. Une fois l'ouverture effectuée, fouillez le casier pour récupérer une sonde. Retournez dans le couloir et placez-vous devant la porte en face de vous. Sortez votre arme et tirez sur le garde en face de vous dès que vous entrez. Deux autres gardes attirés par les coups de feu arrivent. Cachez-vous derrière les caisses et tuez-les. Vous trouverez des munitions sur deux des corps. Entrez dans la pièce sur votre gauche. Fouillez les étagères de droite pour trouver un détonateur et ressortez. Utilisez ensuite la porte en face de vous. Utilisez le terminal sur votre droite pour voir les wagons équipés de canons et ressortez dans le couloir. Utilisez la porte du fond et prenez la porte au bout du couloir. Vous êtes dans la salle où vous avez explosé le robot. Passez la porte en face de vous à gauche et avancez tout droit jusqu'à arriver au wagon cargo.

Prenez la porte sur votre droite et sauvegardez votre partie. Utilisez ensuite l'ascenseur au fond de la salle et montez. Vous êtes dans une salle avec de nombreux gardes. Dès que vous arrivez courez vous cacher derrière les caisses sur votre droite. Restez dans cette position et levez-vous de temps en temps pour tirer sur les deux gardes devant vous. Jetez un œil à la caisse 66 et utilisez votre sonde. Le compteur de la bombe est changé à 60 minutes. Allez fouiller les deux corps, vous trouverez sur l'un d'eux des munitions. Dirigez-vous au fond de la salle et utilisez la porte sur votre droite. Accroupissez-vous et avancez prudemment jusqu'au garde et assommez-le. Fouillez-le pour récupérer une trousse de secours et des munitions. Montez ensuite à l'échelle. Avancez un peu jusqu'à constater que le chemin est surveillé par un canon qu'il vous faudra désamorcer.

Redescendez par l'échelle et repassez par la porte sur votre droite. Reprenez l'ascenseur et parlez au technicien. Prenez l'autre ascenseur, traversez la salle et prenez la porte au fond sur votre droite. Allez dans la pièce sur votre gauche et continuez d'avancer jusqu'à arriver dans la salle du robot.
Prenez la porte sur votre droite et entrez dans la pièce au fond du couloir à gauche. Utilisez le terminal pour détruire le canon du wagon 4. Sortez, prenez la porte sur votre gauche et entrez dans la salle qui se trouve au fond sur votre gauche. Prenez ensuite la porte tout au fond du couloir. Prenez la porte en face de vous et avancez tout droit jusqu'à ce que vous puissiez prendre une porte à votre droite. Utilisez l'ascenseur du fond pour vous retrouver dans la salle du technicien. Prenez ensuite l'ascenseur au fond de la pièce. Avancez et prenez la première porte sur votre droite. Montez l'échelle. Avancez et prenez sur votre gauche. Prenez ensuite sur votre droite jusqu'à l'échelle et commencez à descendre. Attendez que le garde se tourne, faites-vous glisser jusqu'en bas et tuez-le à l'aide de votre arme. Fouillez-le pour récupérer ses munitions et dirigez-vous vers la porte.

Tuez le garde dès que vous passez la porte et entrez dans la pièce au fond sur votre droite. Cachez-vous derrière la caisse à côté de la porte et attendez qu'un garde arrive. Tuez-le et prenez la porte en face de vous. Continuez d'avancer jusqu'à arriver à un terminal. Utilisez-le pour constater la présence de nombreux gardes grâce à vote radar. Réutilisez le terminal pour bloquer les portes où se trouvent les gardes. Entrez ensuite dans la salle à gauche du terminal et utilisez l'échelle pour monter sur le toit. Avancez le long de la passerelle jusqu'à la prochaine échelle et descendez. Avancez jusqu'à la prochaine porte. Vous vous retrouvez dans une salle avec un robot qu'il vous faudra éviter. Longez le mur sur votre droite et prenez la porte. Attendez que le garde se retourne, suivez-le discrètement et entrez dans la salle sur votre gauche. Utilisez l'ascenseur, cachez-vous derrière le camion et attendez que le garde revienne. Avancez discrètement vers lui quand il est assez proche et assommez-le. Fouillez-le pour récupérer ses munitions et montez à l'échelle un peu plus loin. Quand le garde est retourné, tirez sur lui. Allez ensuite récupérer ses munitions et continuez d'avancer jusqu'à trouver une échelle qui vous conduira aux douches.

Placez-vous devant la porte du fond et utilisez votre Remora pour vérifier que le robot de l'autre côté n'est pas à proximité. Quand le champs est libre, passez la porte et utilisez une mine EM sur le chargeur. Entrez ensuite dans la pièce à gauche du chargeur et attendez que le robot se fasse exploser. Retournez dans le couloir où vous avez attendu que le robot soit détruit. Utilisez ensuite votre Remora sur la première porte sur votre gauche pour la déverrouiller. Retournez dans la salle où se trouve le chargeur, cachez-vous et attendez que passe un deuxième robot. Une fois détruit, récupérez votre mine et prenez la porte que vous avez ouverte avec votre Remora. Avancez tout droit et entrez dans la porte au fond sur votre droite. Tuez le garde dès que vous entrez et parlez au technicien en pointant votre arme

sur lui jusqu'à ce qu'il vous parle des missiles. Sortez et entrez dans la salle en face.

Utilisez le terminal qui se trouve au fond de la pièce et activez l'ouverture des conduits des missiles. Retournez dans la salle où vous avez interrogé le technicien et utilisez l'ascenseur. Dirigez-vous vers le terminal du fond et utilisez-le. Ouvrez la trappe et essayez de déployer la plate-forme de maintenance. Reprenez l'ascenseur et interrogez le technicien en pointant votre arme sur lui. Ressortez, prenez à votre gauche et continuez tout droit jusqu'à arriver dans un couloir perpendiculaire au vôtre. Prenez ensuite la porte sur votre droite jusqu'à la salle des robots. Prenez la porte en face de vous. Montez l'échelle pour passer sur le toit.

Avancez jusqu'à la prochaine échelle et descendez. Prenez la porte devant vous et continuez tout droit jusqu'à arriver dans une salle avec des caisses. Prenez la porte en face de vous à gauche. Allez ensuite dans la salle du fond et montez à l'échelle. Avancez jusqu'à la prochaine échelle et descendez. Vous vous retrouvez dans la salle où se trouve la bombe. Prenez sur votre gauche et utilisez l'ascenseur. Utilisez l'ascenseur en face de vous et prenez la prochaine porte sur votre droite. Entrez par la porte sur votre gauche et allez tout droit jusqu'à une salle où se trouve un chargeur pour robot. Entrez dans la pièce en face de vous. Ouvrez ensuite la porte devant vous, entrez dans la salle des commandes et utilisez le terminal qui s'y trouve pour pirater l'accès d'autorisation de stockage des missiles. Rebroussez chemin et foncez en direction du terminal que vous avez utilisé pour ouvrir la trappe. Utilisez le terminal pour déployer la plate-forme de maintenance. Montez sur le toit, avancez tout droit et utilisez l'échelle du fond.
Entrez par la grande porte. Avancez discrètement derrière le garde et assommez-le.

Prenez la porte suivante et débarrassez-vous du garde qui se tient là. Essayez de passer la porte sur votre droite. Entrez dans la salle du fond à gauche, attirez le robot en lui tirant dessus et ressortez avant qu'il ne vous touche. Rejoignez vite le toit par l'échelle avec laquelle vous êtes descendu et redescendez par l'autre côté. Une fois en bas, prenez la porte sur votre gauche et placez la mine EM dans le chargeur. Retournez vous cacher et attendez que le robot explose. Récupérez votre mine et utilisez le contrôle d'ouverture de porte à côté du chargeur. Retournez à la porte qui était fermée et ouvrez-la. Avancez tout droit et prenez la dernière porte sur votre gauche. Tuez le garde et passez dans la pièce suivante. Prenez sur votre droite et avancez au bout du couloir, tuez le garde et entrez dans la dernière pièce sur votre droite.

Vous trouvez l'agent Chi en bien mauvaise posture. Dès que Chi parvient à se défaire de son agresseur, tuez le. Parlez à Chi, une fois qu'elle a pris l'arme, interrogez-la sur Alex. Fouillez le cadavre du garde pour ramasser les munitions. Ressortez ensuite de la pièce et allez au bout du couloir à droite. Prenez la dernière porte sur votre droite. Tuez le garde qui arrive et entrez dans la dernière salle au bout du couloir sur votre gauche. Tuez le garde qui s'y trouve et ouvrez le coffre-fort sur votre gauche. Récupérez les deux passes et ressortez. Prenez la porte au fond du couloir et entrez dans la pièce en face de vous. Entrez ensuite dans la pièce suivante et donnez un des passes à Chi. Utilisez ensuite votre passe sur la porte correspondante au numéro inscrit sur la clé. Retournez dans le couloir qui conduisait à la chambre où était retenue Chi et entrez dans la cellule numéro 4. Aidez-vous des repères inscrits au sol devant chaque cellule. Une fois à l'intérieur jetez un œil à l'échelle qui s'y trouve. Vous constatez que la trappe d'accès est fermée. Retournez dans la cellule de Chi et utilisez le terminal à droite de la porte pour ouvrir la trappe de la cellule 4. Retournez dans la cellule 4 et montez à l'échelle. Une fois fait, continuez tout droit jusqu'à une prochaine échelle et descendez. Prenez la porte en face de vous et tuez les trois gardes. Descendez ensuite les escaliers et parlez au conducteur.

Attaque du chargement

Contournez le camion par le côté gauche et refermez le capot avant pour attirer un des gardes. Faites le tour du camion par derrière, approchez-vous discrètement du garde qui est resté et assommez-le. Tuez le second garde, fouillez les deux cadavres pour récupérer des munitions et approchez-vous de la porte. Utilisez votre Remora pour pirater l'ouverture de la porte. Une fois à l'intérieur, entrez dans la salle sur votre gauche. Parlez au technicien et utilisez le terminal tout à droite de la pièce. Regardez les informations disponibles et en particulier celles sur le plan des niveaux de la prison.
Ressortez par où vous êtes entré et utilisez l'ascenseur pour vous rendre au sous-sol. Avancez tout droit jusqu'à arriver à une grande porte sur votre droite. Regardez-la et utilisez votre Remora dessus.

Retournez ensuite au terminal du premier étage pour l'ouvrir. Regardez aussi les informations sur le projet Vodayoni. Redescendez au sous-sol et passez par la porte que vous avez ouverte en faisant attention de ne pas vous faire repérer

par un des gardes. Fouillez le cadavre du technicien devant vous et récupérez son passe. Ressortez et reprenez l'ascenseur. Entrez dans la salle sur votre gauche, puis prenez celle à votre droite. Approchez-vous du garde près de la porte et montrez-lui le passe. Une fois la porte passée, prenez le câble qui se trouve au fond de la pièce. Retournez utiliser l'ascenseur, et prenez la première entrée sur votre gauche. Passez par la première porte sur votre gauche et allez regarder la trappe d'accès rouge sur votre droite.

Montrez votre passe au technicien et ouvrez la trappe. Entrez dans la cage d'ascenseur et utilisez le câble sur le crochet sur votre droite. Vous voilà à l'étage inférieur. Utilisez le Remora sur le boîtier électrique à droite de la porte pour aggraver le court-circuit grâce au programme Beelzebub. Sauvegardez votre partie. Passez la porte et tuez rapidement les trois mini-robots. Fouillez tous les corps pour trouver des munitions. Prenez la porte en face à gauche et avancez tout droit en éliminant tous les mini-robots jusqu'à l'armurerie principale. Prenez la porte en face de vous en détruisant les robots et prenez sur votre gauche. Prenez la dernière porte sur votre droite. Vous trouverez un portable dans la salle. Utilisez-le et redémarrez-le. Consultez les deux messages de l'ordinateur. Ressortez de la pièce.

Vous êtes maintenant poursuivi par un robot. Vos balles ne peuvent rien contre lui, il vous faut l'éviter. Foncez vers la salle où vous êtes entré par la cage d'ascenseur avant que le robot ne vous rattrape et prenez l'avant-dernière salle sur votre gauche. Ouvrez le coffre et récupérez le fusible. Ressortez ensuite de la pièce et prenez la première porte sur votre droite. Prenez ensuite la porte dans le même mur sur votre gauche. Vous vous trouvez dans une pièce avec un bras de robot mécanique. Utilisez le terminal qui se trouve au fond de la salle et utilisez toutes les fonctions disponibles. Ressortez de cette salle et prenez la première sur votre droite pour retourner dans le couloir principal. Prenez la dernière porte au fond à gauche. Si vous croisez le robot, faites demi-tour et semez-le. Avancez tout au bout du couloir et prenez l'avant-dernière porte sur votre droite. Tuez le mini-robot et montez les escaliers. Placez le fusible dans la boite à gauche des armoires électriques.

Utilisez votre Remora pour envoyer l'électricité vers les cellules. Retrouvez ensuite le robot qui est à votre poursuite et attirez-le dans la salle où se trouve le bras mécanique. Placez-vous devant le levier et actionnez-le quand le robot est à proximité du bras. Une fois le robot détruit, allez fouiller ce qu'il reste de lui. Vous récupérez une clé à puce. Retournez dans le couloir principal et allez utiliser la clé à puce sur la porte au fond à droite. Entrez dans la porte. Descendez par l'ascenseur et tuez-le garde avant qu'il ne vous voit. Fouillez-le pour récupérer une trousse de secours. Utilisez ensuite le terminal de droite. Regardez tous les fichiers puis utilisez le terminal de gauche. Appuyez sur le bouton 8 et parlez à Oliakov. Appuyez ensuite sur le bouton rouge de la cage pour le faire sortir et allez regarder la porte principale. Vous devez passer par le balcon. Utilisez le terminal de gauche et faites monter la plate-forme numéro 11. Faites-la ensuite redescendre et retournez parler à Oliakov plusieurs fois jusqu'à ce qu'il vous propose de faire un jeu. Acceptez et il vous dira un secret. Reparlez-lui et proposez-lui de jouer à un autre jeu. Emmenez-le sur la plate-forme 11 et dites-lui de ne pas bouger. Allez utiliser le terminal de gauche pour élever la plate-forme.
Faites-la ensuite redescendre et placez-vous à votre tour sur la plate-forme. Une fois en haut, regardez le balcon et sautez.

Passez dans la salle suivante et descendez les escaliers. Prenez ensuite la porte derrière les escaliers sur votre droite. Appuyez sur le bouton rouge sur votre gauche. Nagarov apparaît avec Alex. Parlez-lui de tous les sujets possibles et sortez pour le suivre. Il a disparu! Essayez d'ouvrir la porte en face de vous et retournez dans la salle des mutants. Parlez au technicien qui vous ouvre la porte fermée. Suivez-le et entrez dans la nouvelle salle. Regardez le côté droit de l'armoire métallique. Ouvrez l'armoire. Regardez le fusil d'assaut qui s'y trouve et utilisez-le. Avant d'emprunter le passage secret qui s'est ouvert, allez utiliser le terminal à gauche de l'armoire. N'ayant pas le mot de passe nécessaire, prenez le passage secret. Utilisez l'échelle sur votre gauche.

Attendez que le garde au-dessus de vous se retourne, montez, et tuez-le. Une fois que l'hélicoptère de Nagarov a décollé, envoyez un message à Chi. Elle vous répond que l'hélicoptère est impossible à localiser. Allez parler au technicien qui se trouve un peu plus loin et demandez-lui le mot de passe du terminal du bas. Une fois récupéré, retournez au terminal et utilisez le mot de passe. Le premier essai échoue. Essayez une seconde fois et désactivez le radar. Utilisez ensuite votre Remora; Chi vous informe qu'elle a réussi à localiser l'hélicoptère de Nagarov et qu'elle vous attend. Retrouvez Chi sur le toit.

Sabotage de la raffinerie

Essayez d'ouvrir la grille qui se trouve derrière vous. Elle est fermée. Demandez à Gregor. Devant le manque apparent

de solutions, longez les rails en direction du fond de la mine jusqu'à arriver à un garde qui parle à un technicien. Dirigez-vous discrètement derrière les deux hommes et assommez le garde. Examinez le levier contre la paroi et essayez de l'utiliser. Le levier ne reste pas en position. Parlez-en au technicien qui vous aidera. Courez ensuite vers la grille qui était fermée et attendez que le technicien l'ouvre. Entrez ensuite dans la salle. Passez les lasers rouges sans vous faire toucher et en restant le plus éloigné du canon fixé au mur. Approchez-vous discrètement derrière le garde et assommez-le. Récupérez ses munitions et prenez sur votre gauche après le pont.

Avancez tout droit jusqu'à arriver à un technicien. Gregor le tue. Continuez d'avancer. Vous arrivez à une grosse machine en marche. Menacez l'ouvrier devant la machine et parlez-lui. Il vous indique le chemin. Continuez votre progression jusqu'à arriver à un pont gardé par un mini-revolver. Parlez-en à Gregor qui vous proposera d'attirer l'attention de l'arme. Dès qu'il vous le dit, traversez le pont en courant et allez vous cacher derrière les pierres devant vous. Trois gardes arrivent. Tuez-les en vous servant des pierres comme protection. Vous trouverez des munitions sur un des cadavres. Vous vous retrouvez maintenant seul. Continuez votre progression et cachez-vous derrière le wagon devant vous. Attendez que le garde ne vous voit pas et tuez-le. Avancez vers la porte et utilisez le terminal à proximité pour l'ouvrir. Entrez dans la salle et parlez aux deux techniciens. Donnez ensuite un coup de poing dans le terminal qui se trouve devant vous. Utilisez-le pour actionner la troisième grue. Prenez ensuite l'ascenseur. Dirigez-vous vers l'échelle un peu plus loin et montez-y. Regardez la fenêtre sur votre gauche. La vitre est brisée.

Entrez par la fenêtre et parlez au professeur Tolstov. Après la conversation, un garde arrive. Tuez-le rapidement et ressortez immédiatement par la fenêtre. Descendez par l'échelle opposée de celle par laquelle vous êtes monté et entrez dans le laboratoire par la porte en haut des escaliers sur votre droite. Allez vite placer une mine EM dans le chargeur et ressortez. Une fois le robot détruit, récupérez votre mine et allez parler à Tolstov. Une fois son passe récupéré, descendez les escaliers, sortez, et prenez la porte en face de vous. Tuez le garde sans vous faire toucher et allez regarder à travers la vitre de la grande porte en face de vous. Utilisez l'échelle à proximité de la porte et rendez-vous à l'ascenseur au bout de la passerelle. Utilisez le passe de Tolstov sur l'ascenseur et montez. Sauvegardez votre partie.

Avancez sur le tapis roulant, placez vous au centre et attrapez la barre au dessus de vous pour passer de l'autre côté de la broyeuse. Avancez tout droit et tuez les deux gardes qui se trouvent sur votre gauche. Mettez-vous sur le tapis roulant et allez sur la petite plate-forme sur votre droite avant de rentrer dans le feu. Montez l'échelle, passez la passerelle et redescendez. Placez-vous ensuite sur le tapis roulant, sortez votre arme, tuez le garde sur votre droite montez sur la plate-forme où il se trouve. Actionnez le levier, retournez-vous, et prenez l'ascenseur tout droit en face de vous. Tuez les deux gardes restants et placez la bombe sur le pupitre de contrôle de Baby Blue. Il vous reste dix minutes avant l'explosion. Sortez par la porte à gauche de la machine et aidez Gregor à vous débarrasser des gardes. Longez le bâtiment et prenez la dernière porte sur votre gauche. Gregor vous aidera à l'ouvrir. Une fois à l'intérieur, descendez les escaliers sur votre gauche et entrez par la porte. Montez les marches et prenez la porte de droite. Tuez les deux gardes et prenez l'ascenseur. Tuez les trois gardes et prenez l'ascenseur du fond. Vous êtes dans les douches. Tuez le garde et prenez la porte du fond. Tuez le garde et entrez dans la pièce sur votre droite. Tuez le garde et sortez par la grosse porte. Tuez les deux gardes et avancez vers la sortie.

Base principale

Montez à l'échelle et avancez vers le bunker. Cachez-vous derrière les caisses. Contournez ensuite les rochers par la gauche et avancez discrètement jusqu'au pneu posé sur le grillage. Déplacez le pneu et entrez par le trou. Avancez lentement en vous cachant derrière les caisses en évitant d'être vu par les gardes et le robot. Allez jusqu'au garage devant vous et montez à l'échelle. Une fois sur le toit, attendez qu'un des gardes entre dans le battement. Regardez par une des fenêtres du toit et allez utiliser l'antenne de télévision qui se trouve derrière vous. Au bout d'un moment, le garde viendra voir ce qu'il se passe. Tuez-le et récupérez son passe. Redescendez du toit et utilisez le passe pour entrer dans le battement.

Utilisez l'interrupteur à gauche du meuble de la télévision et cachez-vous derrière le camion. Attendez que le garde arrive et tuez-le. Ressortez et dirigez-vous vers le bâtiment devant vous. Utilisez le passe pour entrer et parlez au technicien. Utilisez ensuite votre mine EM dans le chargeur près de la porte et allez utiliser l'ordinateur sur la table. Faites revenir un des robots. Une fois qu'il est détruit rappelez le second. Une fois le deuxième robot explosé, ressortez. Dirigez-vous vers le grillage d'où vous êtes arrivé et approchez-vous du bunker sur votre droite. Jetez un œil à la valve d'ouverture de gaz et actionnez-la. Utilisez ensuite votre briquet sur l'arrivée du produit. Retournez ensuite vers le

bâtiment d'entretien des robots et avancez jusqu'aux barrières derrière le bâtiment. Utilisez votre passe sur la grille pour passer et montez les escaliers.

Entrez par la porte sur votre gauche. Montez à l'échelle sur votre droite. Attendez que le garde de gauche ait le dos tourné pour vous diriger discrètement vers celui de droite. Assommez-le et tirez sur le garde qui reste. Vous trouverez sur les deux corps des munitions. Regardez ensuite le lanceur de missile. Cherchez une cible et lancez le missile. Retournez ensuite au grillage d'où vous êtes arrivé en contournant les gardes et passez par le trou. Dirigez-vous ensuite vers le bunker derrière les rochers. Tuez les deux gardes, entrez dans le bunker et utilisez la console qui s'y trouve. Retournez ensuite au début du niveau où vous aviez laissé Chi. Utilisez le code que vous avez téléchargé sur la console d'ouverture de la porte du monorail. Avancez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une salle avec quatre gardes. Laissez Chi les attirer et tuez-les quand ils arrivent par la droite. Vous trouverez sur un des corps une trousse de secours. Une fois l'alarme déclenchée, un garde et trois mini-robots arrivent. Tuez-les et montez à l'échelle sur votre gauche. Avancez le long du toit du train en tirant sur les deux gardes qui y sont cachés et utilisez l'échelle devant vous. Avancez vers la porte sur votre gauche et tirez rapidement sur le garde qui en sort. Entrez ensuite dans la salle.

Allez dans la salle en face de vous où deux autres gardes vous attendent. Une fois tués continuez d'avancer droit devant vous en tuant tous vos ennemis jusqu'à arriver dans une salle avec une console. Examinez-la et attendez que Chi prenne l'opération en charge. Vous vous retrouvez seul. Dès que vous avez descendu l'ascenseur, tirez sur les deux gardes. Utilisez ensuite le monte charge sur votre gauche. Placez une mine EM dans le chargeur bleu et allez utiliser le terminal informatique sur votre droite. Activez l'ouverture des portes et attendez l'arrivée du robot. Une fois détruit, récupérez la mine et retournez utiliser le terminal. Mettez le funiculaire en marche et courez vers la porte d'où est arrivé le robot. Prenez rapidement la porte en face de vous et longez la passerelle sur votre gauche en direction du funiculaire.

Entrée de la base

Accroupissez-vous derrière les caisses devant vous et attendez que le garde revienne dans votre direction. Approchez discrètement derrière lui et assommez-le. Allez ensuite utiliser la console informatique. Faites tourner la plaque tournante trois fois dans la même direction pour que le sens soit inversé. Avancez sur le tapis roulant devant vous et laissez-vous mener jusque dans la salle suivante. Avancez discrètement vers la valve rouge devant vous et activez-la. . Avancez vers l'échelle sur votre droite sans être vu et montez. Une fois en haut, avancez lentement derrière le garde et assommez-le. Fouillez-le pour récupérer ses munitions. Utilisez ensuite la console devant vous. Faites pivoter la plaque tournante dans le sens inverse des aiguilles d'une montre deux fois.

Retournez-vous de la console et prenez sur votre gauche. Laissez-vous porter par le tapis roulant pour accéder de l'autre côté. Une fois arrivé, approchez-vous discrètement derrière le garde, assommez-le et récupérez ses munitions. Utilisez ensuite la console pour faire tourner la plaque tournante dans le sens des aiguilles d'une montre. Récupérez la cellule d'énergie rouge fixée sur le mur et prenez la passerelle derrière vous. Placez-vous ensuite sur le tapis et laissez-vous transporter de l'autre côté. Dirigez-vous discrètement vers le chargeur du fond, et placez-y une mine dès que le robot ne vous voit pas. Retournez vous cacher derrière les caisses et attendez que le robot passe devant la mine. Une fois le robot détruit, allez récupérer votre mine. Placez ensuite la capsule d'énergie dans le boîtier électrique à gauche de l'ascenseur. Utilisez l'ascenseur. Prenez la porte en face de vous et longez la passerelle sur votre droite. Entrez dans la salle suivante. Regardez la valve devant vous et actionnez-la. Attendez que le technicien arrive, pointez votre arme sur lui et dites-lui de ne pas réparer la fuite. Attendez qu'un garde arrive, tuez-le et utilisez l'ascenseur par lequel il est arrivé. Une fois en bas, tuez le deuxième garde et courez vers la porte devant vous.

Montez les escaliers devant vous et passez la porte. Prenez ensuite la dernière porte sur votre droite. Tuez le garde et placez une mine EM dans le chargeur. Prenez la porte sur votre gauche, allez au bout de la passerelle devant vous, entrez dans la salle et tuez le garde. Le bruit attire le robot. Attirez ensuite le robot dans la salle où vous avez placé la mine EM et récupérez la mine une fois que le robot est détruit. Retournez dans la salle d'où vient le robot et prenez la porte du fond. Descendez les escaliers et entrez par la porte. Tuez le garde devant vous et prenez l'ascenseur. Attendez que le robot s'en aille et entrez dans la salle sur votre droite et interrogez le technicien. Utilisez votre scanner pour éviter d'être surpris par les robots. Ressortez de la salle et cachez-vous derrière les caisses. Dès que le robot va dans la direction opposée, dirigez-vous discrètement vers la porte en face de vous.

Prenez la première porte sur votre droite, avancez dans la pièce suivante, et descendez les escaliers. Regardez par les

barreaux de la salle sur vote droite pour parler à Alex. Remontez les escaliers et passez la porte. Utilisez votre scanner pour vérifier qu'aucun robot se trouve dans la salle suivante et entrez-y. Dès que la voie est libre, allez vous cacher derrière les caisses sur votret droite et entrez discrètement par la porte sur votre droite. Passez ensuite dans la salle suivante et tuez le garde. Utilisez ensuite la console informatique. Ouvrez la porte numéro 11. Attendez que le robot entre dans la salle tout à gauche du plan et fermez la porte numéro 12. Attendez que le robot à droite du plan passe dans la salle de droite et fermez la porte numéro 4. Quittez le terminal et passez la porte par laquelle vous n'êtes pas entré. Tuez les deux gardes et passez par la porte à gauche de celle par où vous êtes arrivé. Utilisez l'ascenseur jaune et descendez au niveau du quai. Sortez pour constater que l'endroit est bien trop gardé.

Reprenez l'ascenseur et rendez-vous au niveau du réacteur. Longez le couloir et regardez la première salle sur votre gauche. Elle est fermée, entrez dans la salle du fond. Descendez les escaliers sur votre droite et tuez le garde devant le terminal. Utilisez l'ordinateur, regardez les informations concernant les pompes. Remontez ensuite les escaliers et prenez l'ascenseur en face de vous. Descendez parler au technicien. S'il ne vous répond pas de suite, pointez votre arme sur lui et interrogez-le de nouveau. Reprenez l'ascenseur, ressortez de la salle et reprenez l'ascenseur principal. Arrêtez-vous à l'étage de l'arrimage du funiculaire.
Avancez lentement vers le chargeur sur votre gauche et placez-y une mine EM. Tirez ensuite sur le robot pour qu'il se retourne.

Une fois le robot détruit, récupérez la mine, avancez dans la salle et regardez la valve rouge sur votre gauche. Utilisez-la et reprenez l'ascenseur principal. Rendez-vous à l'étage du réacteur. Allez dans la salle du fond utiliser le terminal et piratez le code d'entrée de la pompe primaire. Ressortez et entrez dans la salle que vous venez d'ouvrir avec le terminal. Regardez la valve sur votre droite dès que vous entrez et actionnez-la. Tuez le garde qui arrive et ressortez. Vous ne pouvez plus utiliser l'ascenseur principal. Entrez dans la salle sur votre gauche en faisant attention au robot qui garde l'ascenseur principal. Utilisez l'ascenseur sur vote gauche et descendez les escaliers devant vous. Menacez le technicien de votre arme et interrogez-le. Remontez les escaliers, prenez sur votre droite, continuez d'avancer et descendez les escaliers sur votre droite. Parlez au technicien, remontez les escaliers et utilisez l'ascenseur en face de vous. Utilisez enfin l'ascenseur sur votre gauche pour descendre sur le quai. Tuez le garde devant vous et continuez d'avancer jusqu'à arriver devant un sous-marin. Regardez le pont devant vous. Retournez ensuite à l'endroit où se trouvait le garde que vous venez de tuer et montez les escaliers.

Évasion

Sortez de la salle de torture. Prenez la porte en face de vous. Passez ensuite la dernière porte que vous trouvez et prenez l'ascenseur principal. Rendez-vous aux quais pour constater que le sous-marin est déjà parti. Il vous faudra utiliser l'hélicoptère. Montez les escaliers derrière vous et utilisez le super ordinateur pour monter le pont. L'opération échoue. Ressortez et utilisez l'ascenseur principal sur votre droite. Rendez-vous à l'étage de l'arrimage des funiculaires. Avancez dans la salle et utilisez l'échelle devant vous pour monter à la plate-forme. Utilisez la console pour faire bouger la plaque tournante dans le sens des aiguilles d'une montre. Empruntez le tapis roulant pour passer de l'autre côté.

Utilisez la console devant vous pour faire tourner la plaque dans le sens des aiguilles d'une montre, passez la passerelle et passez de l'autre côté du tapis. Une fois de l'autre côté, allez récupérer la capsule d'énergie rouge près de l'ascenseur et revenez sur vos pas jusqu'à la salle du super ordinateur près des quais. Au fond de la salle, près des armoires se trouve une boite électrique dans laquelle vous devez placer la capsule. Vous pouvez maintenant utiliser l'ordinateur pour monter le pont. Ressortez et traversez le pont jusqu'à arriver à l'hélicoptère. Avancez prudemment et tuez les trois gardes. Récupérez leurs munitions et examinez le panneau de contrôle de l'hélicoptère. Retournez à l'ascenseur principal et montez au niveau de la production. Une fois arrivé, avancez dans la salle suivante.

Prenez la première porte sur votre droite, puis à droite encore une fois pour arriver dans la salle de production. Inspectez la table de travail sur votre droite et récupérez le conducteur métallique et la mini ventouse. Ressortez de la pièce et retournez à l'ascenseur principal. Rendez-vous au niveau de la sécurité. Prenez la porte sur votre gauche. Prenez ensuite la troisième porte sur votre gauche. Passez dans la pièce suivante et descendez parler à Alex. Placez la mine ventouse sur la porte de la cellule et écartez-vous. Une fois la porte détruite allez parler à Alex. Retournez rapidement à l'ascenseur principal et redescendez au quai. Dirigez-vous vers l'hélicoptère et utilisez le conducteur métallique sur le panneau de contrôle.

Sous-marin

Dès le début du niveau, deux gardes vous tirent dessus. Éliminez-les et récupérez leurs munitions. Descendez l'échelle et tuez les gardes qui arrivent. Prenez la porte à droite de l'échelle et tuez le garde. Continuez votre progression jusqu'à ce qu'un garde sorte brusquement d'une porte devant vous. Tuez-le et examinez la porte. Pendant que Chi essaie de l'ouvrir prenez l'ascenseur sur votre droite. Utilisez le terminal pour déverrouiller les ascenseurs et descendez l'échelle qui se trouve dans la pièce suivante. Tuez les deux gardes devant vous. Fouillez les corps et utilisez l'échelle au bout du couloir. Examinez le coffre-fort en bas à gauche de la salle et utilisez l'ascenseur à droite du coffre. Prenez ensuite la première porte sur vote droite et parlez au technicien. Continuez tout droit jusqu'à ce qu'un garde vous bloque la route. Tuez-le et récupérez ses munitions.

Allez tout droit jusqu'au bout du couloir et prenez la dernière porte sur votre droite. Essayez d'ouvrir le coffre-fort . Le code n'étant pas le bon, retournez voir Chi. Utilisez votre Remora et consultez le message que Chi vous a laissé. Courez vers l'endroit où vous avez laissé Chi. Elle se fait enlever par Lukian. Entrez par la porte que Chi a ouverte et parlez au capitaine. Une fois en possession du code du coffre-fort du capitaine, faites demi-tour pour l'ouvrir. Vous êtes maintenant en possession de la première clé. Sortez de la salle et avancez le long du couloir jusqu'à rencontre Lukian. Dès qu'il finit de vous parler, donnez lui un coup de poing pour qu'il tombe dans la turbine. Continuez votre progression, passez tous les techniciens jusqu'à la salle de l'ascenseur. Introduisez la première clé dans la console informatique qui se trouve dans cette pièce et piratez le code de sécurité. Nagarov arrive.

Après lui avoir parlé, il se fait piéger par une échelle qui lui tombe dessus. Profitez-en pour le fouiller. Vous récupérez une petite clé. Utilisez l'ascenseur derrière lui. Ouvrez le coffre-fort à gauche de l'ascenseur et récupérez la clé de lancement. Reprenez l'ascenseur et dépêchez-vous d'introduire la deuxième clé dans la console pour annuler le lancement. Reprenez ensuite l'ascenseur et utilisez l'échelle. Foncez au bout du couloir et parlez à Chi. Utilisez la petite clé récupérée sur Nagarov pour libérer Chi et faites demi-tour vers la salle de lancement du missile. Une fois dans la salle de lancement, utilisez l'échelle pour remonter à la surface du sous-marin et avancez vers l'hélicoptère. Bravo ! Vous avez terminé le jeu !

Dead Ball Zone

© Sony / Rage Software

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ÉQUIPES, LES DÉMOS, LES STADES

Sur l'écran de sélection des langues, placez le curseur sur Italian. Puis, maintenez enfoncés les boutons suivants pendant une dizaine de secondes : L2 + R1 + Haut +

ARMES ILLIMITÉES

Mettez "Français" en surbrillance dans l'écran de sélection du langage. Appuyez ensuite sur Haut, Haut, Bas, Bas, Select, , , , , Droite, Droite, Gauche, Gauche, Start.

Dead Head Trial

nc

+ D'INFOS FORUM

VOIR TOUTES LES SÉQUENCES VIDÉO

A l'écran des options, choisissez "Video Clip". Puis, faites : L1 + L2 + R1 + R2 + Haut + Select + .

TOUS LES VÉHICULES

Choisissez le mode "Road GP" ou "Time Attack". Mettez en surbrillance le "F D 7" sur l'écran de choix du véhicule, et faites : L1 + L2 + R1 + R2 + Bas + Select + .

Dead In The Water

© ASC Games 1999

CHEAT CODES

Au menu principal, appuyez simultanément sur + , et attendez le son d'un poulet, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Invulnérabilité (God mode)

R2, L2, R1, R2

Argent supplémentaire

L1, R1, R1, R2

Grosses vagues

R2, L1, R1, R1

Mode poulet

R1, R1, R2, L2

Mode RC boat

L1, L1, L2, L1

Spéciaux illimités

R1, L1, L2, L2

Turbo illimité

L2, R2, L2, R1

Missiles infinis

L1, R1, L1, L2

Tous les circuits

L2, L2, R1, L1

Circuits inversés

R2, R2, L1, L1

Bateaux niveau 2

R2, R1, R1, L1

Bateaux niveau 3

L1, R2, L2, L1

Dead or Alive

© Tecmo 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OPTIONS DE L'EXTRA MENU

Pour avoir certaines options de l'extra menu (vide au départ), voici comment procéder :

Sélection de l'ordre des combats

Finissez le jeu ou laissez votre console allumée pendant trois heures.

Choix de la taille de la zone de combats centrale

Finissez le mode Time Attack en mode normal, en moins de cinq minutes ou laissez votre console allumée pendant six heures.

Choix du degré de dégâts dans la zone de danger

Finissez le jeu avec 9 personnages ou battez 10 adversaires en mode Survival ou bien laissez la console allumée pendant neuf heures.

Désactiver le bond lors de l'explosion quand vous retombez hors du ring

Finissez le Kumite avec 80% de réussite ou laissez la console allumée pendant douze heures.

Avoir le system voice

Laissez la console allumée pendant quinze heures.

Avoir l'extra voice

Faites tous les coups d'un personnage en mode Training en mettant le Command Mode sur "On".

Avoir la galerie CG

Ayez tous les costumes de tous les personnages.

POSES DE VICTOIRE

A la fin du combat, appuyez sur , , ou pour voir différentes poses de victoire.

CHANGEMENT DE VUE

Appuyez sur Haut, Bas, Gauche ou Droite pour changer la vue pendant la séquence de victoire. Appuyez sur L1 ou R1 pour zoomer.

REPLAY DE LA FIN DU ROUND

Tenez enfoncées les touches + puis appuyez sur à la fin du combat, mais avant la pose de victoire.

DÉBLOQUER RAIDOU

Déverrouillez tous les costumes de chaque personnage. Sélectionnez ensuite le costume 5 pour les personnages masculins ou 14 pour les personnages féminins et terminez le jeu en mode de difficulté Normal et avec les paramètres par défaut.

DÉBLOQUER AYANE

Terminez le jeu avec Raidou en mode de difficulté Normal et avec les paramètres par défaut.

Deadly Skies

© Konami

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites la manipulation suivante :

Choix du niveau

L2, L1, , Haut.

A l'écran de sélection de l'avion, faites l'une des manipulations suivantes :

F-19

Haut, Bas, R1, , , Gauche, L1

F-117

, R1, R2, , Haut, , L2

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

Fusil laser

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

Plus de missiles téléguidés

Droite, Bas, Gauche, Haut, , Select, R1, R2,

Technique S illimitée

Droite, Bas, Gauche, Haut, , Select, Gauche, Droite,

A l'écran de sélection du mode Versus, faites l'une des manipulations suivantes :

Commencer au niveau du boss en mode 2 joueurs

L2, L1, , Haut

Commencer au niveau du second boss en mode 2 joueurs

L2, L1, , Down

Deathtrap Dungeon

© Eidos Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Sur l'écran où apparaissent les 3 crânes, appuyez successivement sur les boutons L1, R1, , , , , R1, L1. Un son se fera entendre. En choisissant le crâne de chargement de la sauvegarde, vous pourrez voir la liste d'accès à tous les niveaux.

INVINCIBILITÉ

Au menu principal, faites : Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, L1, R1, Droite, Bas, Gauche.

TRIOMPHER DES NAINS BOTTÉS AU CIRQUE

Lors du tout premier Cirque, vous tomberez très vite sur un couloir calme de prime abord mais abritant deux cellules contenant chacune un nain botté. Inutile de vous dire qu'ils sont invincibles et accessoirement particulièrement puissants. Il vous faudra donc fuir ces monstruosités ... et tomber. N'ayez pas peur du vide ; outre la découverte d'un secret, vous gagnerez quelques items sympathiques (les potions de santé font un grand bien à ce stade du jeu) et serez ramenés à l'entrée du niveau.

DefCon 5

© Psygnosis / Millennium 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEU CACHÉ

Allez vers un terminal VOS, dans la station défense. Entrez dans "Communication Area", puis "Local Communications". Lorsque le message disant que l'option n'est pas disponible apparaît, appuyez sur ...

Defeat Lightning

nc

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LA COULEUR DES COSTUMES

A l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur , ou .

Delta Force : Urban Warfare

© Novalogic / Rebellion 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

manipulation suivante sur le menu principal
our activer le menu de cheat.
Select, Droite, Haut, Bas, , Gauche, , , Dans le nouveau menu vous pourrez choisir d'activer ou non l'invincibilité, l'invisibilité, les munitions infinies, le mode grosses têtes. Vous pourrez aussi choisir votre niveau.

CHEAT MODE

Sur le menu principal, appuyez sur Select, Droite, Haut, Bas, , Gauche, , , . Vous pourrez alors accéder au menu des cheats qui vous permettra d'être invisible, invinsible, silencieux, de posséder des munitions infinies, de modifier la taille des têtes et de choisir le niveau.

Demain Ne Meurt Jamais

© Electronic Arts / Black Ops Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES ET 50 MEDIKITS

Faites puis appuyezs ur Select, Select, , , L1, L1, R1, R1

CHEAT CODES

Toutes les armes

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , L1, L1, R1, R1. Vous aurez alors toutes les armes disponibles pour la mission en cours, avec le plein de munitions.

Choix de la mission

Au menu principal, faites : Select, Select, , , L1, L1, , L1, L1. Un siganl sonore confirmera l'entrée du code.

Réussir la mission

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , Select, , afin de réussir automatiquement la mission en cours.

50 kits médicaux

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , , Select.

Mode vol

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , Select, Select, , . Ce mode vous permettra aussi de voir à travers les murs.

Mode Ethereal

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , , , , . Ceci vous permettra aussi de devenir invincible dans certaines parties du jeu où le kit de santé ne peut être utilisé come dans les voitures ou à ski.

Geler tous les objets

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , Select, Select, R1, R1. Tous les objets du jeu, dont les ennemis seront gelés, vous permettant de finir le niveau en toute tranquilité.

Voir toutes les cinématiques

Au menu principal, faites : Select, Select, , , L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1. Un signal sonore confirmera l'activation du code. A l'écran des options, choisissez "Mov" pour voir toutes les cinématiques du jeu.

Informations de debugging

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , L2, R2, L2. Plusieurs nombres et positions seront alors affichés. Pour désactiver cette affichage faites : Select, Select, , , R2, L2, R2.

Invulnérabilité

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , , Select. Bond sera alors intouchable par des balles mais ne pourra pas traverser les obstacles.

Contrôler la caméra

Faites une pause au cours du jeu, puis : Select, Select, , , R2, R2. Vous retournez alors au jeu automatiquement. Utilisez R1 pour avancer, L1 pour reculer, L2 pour aller à gauche, R2 à droite, pour aller en haut et pour aller en bas. Refaites le code pour désactiver le contrôle de caméra.

Demolition Racer

© Infogrames / Pitbull Syndicate 1999

+ D'INFOS FORUM

DÉTRUIRE UNE VOITURE D'UN SEUL COUP

Essayez de tomber dessus quand il y a une montée. Cela vous rapportera 500 points.

CHEAT CODE

Pour obtenir toutes les voitures et tous les circuits, tapez au menu principal.

Descent

© Interplay / Parallax 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES D'ACCÈS AUX NIVEAUX 2 À 9

2. dbg4b-jb7s7-ds4-msby
3. dbg4b-7b7s7-dhtlq-8vbx
7. xortb-sqgtb-hbmc8-vbf
8. rh2fb-nv70*-gbl5q-*bbbb
9. 8shkb-9wlt*-jpld8-cckb

CHOIX DU NIVEAU

Pour avoir accès à tous les niveaux (quand vous commencez une partie, vous pouvez aller n'importe où), faites :

INVINCIBILITÉ

Pour être invincible, tapez au cours du jeu, faites :

AVOIR TOUTES LES ARMES

Pour avoir toutes les armes, tapez au cours du jeu :

CHEAT CODES

Pendant une partie, effectuez les manipulations suivantes :

Toutes les clés

Turbo mode

Mega Zowie Wowie

More Zowie Wowie

Pour obtenir 10 vies, toutes les armes et le choix du niveau, faites :

Vie supplémentaire

Protection maximale

Ecran en négatif

Ecran psychédélique

Cloaking

Robots fous

Ecran délirant

CODES ACTION REPLAY

`800D1816 0064`	Energie infinie
`800D181E 0006`	Laser au niveau maximum
`800D1836 000F`	Mega missiles

Descent 2

© Interplay / Parallax 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

800E80C6 0064	Energie infinie
800E80CC 000A	Vies infinies
800E80D4 FFFF	Toutes les armes primaires
800E80D8 FFFF	Toutes les armes secondaires
800E80F6 0063	Petit missile
800E80F8 0063	Mega missiles
800E80FC 0063	Missiles guidés

ASTUCES DIVERSES

Entrez les manipulations suivantes pendant le jeu en vous assurant d'avoir au préalable inscrit le bon pseudo.

Armes, énergie et boucliers

Pseudo : ACE
Manipulation :

Armes, énergie, boucliers,clés et choix du niveau

Pseudo : $40
Manipulation :

Toutes les clés

Pseudo : MIK
Manipulation :

Activer ou pas l'invincibilité

Pseudo : DCD
Manipulation :

Boucliers à fond

Pseudo : BUG
Manipulation :

Activer ou pas la combinaison

Pseudo : RED

Manipulation :

Tous les accessoires

Pseudo : TOY
Manipulation :

Turbo

Pseudo : SVT
Manipulation :

Vie supplémentaire

Pseudo : +1 UP
Manipulation :

Activer ou non le mode "Go Wingnut"

Pseudo : 4AD
Manipulation :

Robots rapides mais tirs lents

Pseudo : JAVA
Manipulation :

Couleurs étranges

Pseudo : LSD
Manipulation :

Mode acide

Pseudo : ACID
Manipulation :

Mode Hello Minnie

Pseudo : XO
Manipulation :

Destrega

© Sony / OMEGA Force 1999

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU ALÉATOIRE

A l'écran de sélection des niveaux, appuyez sur Start.

CHANGER LE COSTUME DE GRADD

A l'écran de choix du personnage, mettez Gradd en surbrillance et maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie infinie joueur 1

```
800C923C 00C8
```

Plus du tout d'énergie joueur 1 (victoire joueur 2)

```
800C923C 0000
```

Energie infinie joueur 2

```
800C9414 00C8
```

Plus du tout d'énergie joueur 2 (victoire joueur 1)

```
800C9414 0000
```

Pouvoirs spéciaux illimités joueur 1

```
800C923E 0708
```

Pas de pouvoirs spéciaux joueur 1

```
800C923E 0000
```

Pouvoirs spéciaux illimités joueur 2

```
800C9416 0708
```

Pas de pouvoirs spéciaux joueur 2

800C9416 0000

Destruction Derby

© Psygnosis / Reflections 1996

+ D'INFOS FORUM

ASTUCE SUR LES NOMS

Commencez un Wreckin' Championship en entrant REFLECT! comme nom. Il est alors possible de choisir la course bonus (Monastery Ruins) en mode 'Practice'.
Entrez !DAMAGE! comme nom pour ne plus avoir de dégâts.
Entrez NPLAYERS comme nom pour choisir le nombre d'adversaires.

TEMPS PENDANT LE TOTAL DESTRUCTION

Dès que le jeu démarre, mettez en pause et quittez. Le temps réussi est de 0 seconde, ce qui donne accès au tableau des meilleurs avec 566,?? secondes...

CODE ACTION REPLAY

Nombre de points maximal

```
801E6462 6300
```

CIRCUIT RIDGE RACER

En mode 2 joueurs, entrez RIDGE comme nom du joueur 1 et RACER comme nom du joueur 2 pour débloquer le circuit Ridge Racer.

Destruction Derby 2

© Psygnosis / Reflections 1997

+ D'INFOS FORUM

GÉNÉRIQUE

Choisissez un mode championnat et tapez CREDITZ! à la place de votre nom. Vous verrez apparaître la démo des Credits du jeu.

DÉMO DE FIN

Choisissez un mode championnat et tapez ToNyPaRk pour votre nom. Vous pourrez ainsi profiter de la séquence de fin du jeu (attention, respectez les majuscules et minuscules) !

CODES ACTION REPLAY

500 points

```
800947DE 01F4
```

Etre toujours premier

```
800947DA 0001
```

Temps de course gelé

```
8009DD30 0000
```

Tous les circuits

```
8007A2C8 0007
8007A2CC 0004
```

Voiture incassable

```
80089490 0000
80089498 0000
800894B4 0000
800894A0 0000
800894AC 0000
800894A4 0000
```

CHEAT CODES

Entrez ces codes en temps que nom en Championship.

Débloquer les circuits

```
MACSrPOO
```

Animer les crédits

```
CREDITZ!
```

FMV crédits

```
ToNyPaRk
```

Destruction Derby Raw

© Sony / Studio 33 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AM GENERAL HUMVEE

Entrez "humall" à l'écran des codes.

VOITURE DE POLICE

Entrez MINIBUS en guise de mot de passe

SUV

Entrez SEDAN en guise de mot de passe

Devil Dice

© Sony / Dreamcatcher 1999

AIDES COMBINAISONS

Voici quelques conseils pour mieux manipuler les dés :

Obtenir le même chiffre sur la case d'à côté

Haut, Droite, Bas ou Haut, Gauche, Bas
Ca marche dans toutes les directions

Pour obtenir sur la même case la face de devant

Haut, Droite, Bas, Gauche ou Haut, Gauche, Bas, Droite

Pour obtenir sur la même case la face de gauche

Droite, Haut, Gauche, Bas

Pour obtenir sur la même case la face de droite

Gauche, Haut, Droite, Bas

Pour obtenir sur la même case la face de derrière

Droite, Droite, Haut, Gauche, Bas, Gauche

Pour obtenir sur la même case la face de dessous

Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite

Diablo

© Blizzard Entertainment / Climax 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DUPLIQUER DES ARMES

Pour dupliquer une arme, faites un town portal dans le dungeon. Ne rentrez pas. Prenez l'arme que vous vouler dupliquer et mettez-la dans le town portal. Rentrez dans le town portal. Vous verrez votre arme. Prenez-la puis retournez dans le town portal. Quand vous retournerez dans le dungeon nous verrez l'arme dupliquée.

CODES ACTION REPLAY

Pour accroitre infiniment les capacités du personnage sans pour autant augmenter le niveau (vous pourrez ainsi avoir par exemple un personnage de niveau 1 avec le maximum dans tous les attributs), entrez les codes suivants sur votre Action Replay :

```
D00047AC 0000
800D9388 FFFF
D00047AC 0000
8007014C 0000
D00047AC 0000
80070150 0000
```

Attention, ce code est à utiliser seul sans aucun autre code activé.

OR INFINI

Commencez une partie en solo et essayez de trouver un peu d'or. Sauvez deux fois votre personnage sur la Memory Card (vous avez donc deux sauvegardes du personnage qui a de l'or). Recommencez une partie en duo en chargeant le personnage qui a de l'or et sa copie identique de la memory card et transférez la totalité de l'or sur un des deux personnages. Ensuite, sauvez deux fois le personnage qui a de l'or. Vous pouvez renouveler cette opération indéfiniment et ainsi obtenir une réserve d'or maximale, à force de patience.

DUPLIQUER DES FIOLES

Tout d'abord, faites un tas de 9 objets et placez-vous au centre de celui-ci. Ouvrez votre inventaire et mettez la fiole de votre choix à la ceinture et faites comme si vous vouliez la jeter. Sortez de l'inventaire, la fiole sera dupliquee. Vous pouvez renouveler cette manipulation autant de fois que vous le voulez (à chaque fois, ramassez bien la fiole et gardez-la dans votre inventaire. Avec cette astuce, vous pourrez librement dupliquer les fioles de vie, de mana, d'elixirs, etc...

Die Hard Trilogy

© Fox Interactive / Probe 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DES ARMES ET MUNITIONS INFINIES

Faites une pause au cours du jeu, puis tout en maintenant enfoncé le bouton R2, faites : , , , , Droite.

CHEAT CODES

Piège de cristal

Invincibilité

Faites une pause, puis maintenez R2. Ensuite faites : Gauche, Droite, L2, L1, Haut, Bas, .

58 minutes pour vivre

Invincibilité

Faites une pause et maintenez R2. Puis, faites : Gauche, Droite, L2, L1, R1, Haut, Bas, . Refaites une pause et choisissez "User map on". Revenez au jeu : vos insignes disparaitront, mais vous ne mourrez pas.

Fusil permanent

En cours de jeu, faites une pause. Maintenez la touche R2 enfoncée et faites : Bas, , , Bas. La pause se désactivera automatiquement et vous remarquerez que tous les personnages du jeu sont devenus des squelettes.

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur L1, L1, , , , au menu principal pour choisir votre niveau.

RALENTI

Faites pause pendant le jeu en mode arcade et appuyez sur , L1, , L1, , L1

RECHARGEMENT AUTOMATIQUE

Faites pause pendant le mode arcade et appuyez sur , , , , ,

Die Hard Trilogy 2

© Electronic Arts / Fox Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Faites pause pendant la partie et appuyez sur , , , , L1 et L2 en mode troisième personne.

TOUTES LES ARMES

Appuyez sur , , , , L1, L1 après avoir mis la pause

GROSSES TÊTES

Faites pause et appuyez sur R1, R1, L1, L1, , en vue à la troisième personnne.

SÉLECTION DU NIVEAU

Appuyez sur L1, L1, , , , au menu principal pour pouvoir choisir votre niveau.

MODE SQUELETTE

Faites pause et appuyez sur , , , , , en mode troisième personne.

MODE MATRIX

Finissez le jeu et rendez-vous au 1er niveau. Ne touchez à rien, et maintenez pendant 13 secondes + + L2 + R1 + haut.

Digimon Rumble Arena

© Bandai / Infogrames 2002

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX DIGIMONS

Gallantmon

Entrez KIMJOY en guise de mot de passe

Imperialdramon

Entrez LINMON en guise de mot de passe

Imperialdramon (Mode Paladin)

Entrez ROYBOY en guise de mot de passe

MegaGaruromon

Entrez MINNYN en guise de mot de passe

Omnimon

Entrez SERIUS en guise de mot de passe

Sakuyamon

Entrez KENSAN en guise de mot de passe

WarGreymon

Entrez QRIOUS en guise de mot de passe

NOUVEAUX COSTUMES

A l'écran de sélèction du personnage maintenez les boutons L1+L2+R1+R2 enfoncés puis valider par X

BATTRE REAPERMON

Avant le combat, activez le chrono. Dès le debut, foncez lui mettre un ou deux coups avant de repartir au fond de l'arène. Faites des pas de côté pour éviter ses attaques et attendez patiemment la fin du chrono sans vous faire toucher.

Digimon World

© Bandai 2001

TOUS LES DIGIMONS

Après l'intro, appuyez sur + + pour faire apparaître un nouveau menu. Relâchez les boutons et allez chercher de la nourriture dans votre inventaire pour nourrir une créature. Appuyez ensuite rapidement sur + +

SOLUTION COMPLÈTE

La capitale

Durant la vidéo d'introduction, vous avez le choix entre 2 Digimon pour vous aider dans votre quête : Gabumon ou Agumon. Après la discussion de Jijimon, votre quête commence, à vous d'explorer ce monde, de trouver et convaincre les Digimon à retourner dans la capitale. Direction donc la forêt originelle située tout autour de la capitale.

La forêt originelle

Au moment d'entrer dans cette forêt vous êtes confronté à un premier combat obligatoire mais sans difficulté. Gagnez et ce Digimon retournera à la capitale et ouvrira une boutique. N'hésitez pas à vous y rendre régulièrement. Kunémon se trouve à l'est de cette forêt, il est assis, prenez de la nourriture dans votre inventaire et donnez-lui la, il vous défie alors, battez-le, puis allez lui parler une fois qu'il est retourné dans la capitale, il vous parle d'un chemin qu'il a dégagé et qui va vous permettre de gagner de temps. Suivez ensuite le chemin au sud et sur le pont, la nuit, un Digimon apparaît aléatoirement. Battez-le et il retourne à la capitale. Allez ensuite parler à Tsunomon puis Yuramon, puis rendez-vous à l'endroit mentionné durant l'après-midi. Parlez à cette mystérieuse hombre, avancez puis au bout, faites demi-tour. Parlez alors à Coleamon et il retourne dans la capitale. Localisez ensuite l'arbre avec une porte, rentrez dedans, triomphez de votre adversaire, Etemon retourne dans la capitale. Enfin, allez au sud, localisez le Digimon en forme de fleur, il se dit être une fleur, continuez à lui parler plusieurs fois et un combat se déclenche. Battez Palmon pour qu'elle retourne elle aussi dans la capitale. Avant d'aller plus loin, retournez dans la capitale et regardez toutes les nouveautés, fouillez les différents endroits, allez dans les boutiques et faites vos emplettes. Direction maintenant la jungle tropicale en passant par le chemin dégagé par Kunémon.

La jungle tropicale

Vous voici dans la jungle, les combats vont commencer à se corser. Avancez dans la section est de cette jungle, traversez le pont en bois, allez au nord, avancez encore, puis à l'ouest et vous rencontrerez Betamon. Parlez-lui simplement et il accepte de retourner dans la capitale. Un autre Digimon, Piximon, se trouve dans cette jungle, mais il n'apparaît hélas que très rarement. Il vous faudra persévérer pour le trouver. Parlez-lui, battez-le et il retourne dans la capitale. Localisez ensuite dans l'est de cette jungle une plante qui meurt de soif. Allez voir Tanemon à une certaine date, le 15, prenez la plante disponible, retournez vers celle qui meurt de soif, utilisez-la et Vegiemon apparaît. Il retourne dans la capitale. Allez enfin à l'est du pont, puis au nord et vous trouverez Centarumon. Battez-le et il retourne à la capitale. Retournez vous aussi à la capitale, les objets... ont été "mis à jour" grâce à ces nouveaux Digimon. Faites des achats, si vous le désirez puis rendez-vous dans le tunnel driller situé à l'ouest de la forêt originelle.

Le tunnel driller

Allez au second niveau dans ce tunnel, avancez, traversez le pont et parlez au Drimogemon. Battez-le et il accepte

d'aller aider ses compagnons à creuser le tunnel menant au mont. Faites ensuite demi-tour, traversez de nouveau le pont, et allez au sud. Avancez, discutez avec le Drimogemon puis faites demi-tour là où les autres creusent le tunnel. Allez sur la droite, parlez au Drimogemon et acceptez de l'aider. Cette tâche remplie, attendez quelques jours pour que le tunnel soit débloqué. Avancez alors en déplaçant le rocher. Vous trouvez alors Meramon, battez-le et il retourne dans la capitale. Continuez ensuite votre progression, rien de bien difficile, vous trouverez d'ailleurs de nouveaux amis, les DemiMeramon. Attendez encore quelques jours et le chemin menant au mont est totalement débloqué. Ceci étant fait parlez au Drimogemon et il décide de retourner dans la capitale. Avancez encore, vous trouverez Ogremon qui essaie de fuir, battez-le définitivement. Progressez encore, vous rencontrez Nanimon, il vous remet les tablettes. Faites ensuite demi-tour, allez dans la grotte sur la gauche et vous retrouvez Nanimon, il vous remet un objet vous permettant de transporter plus d'objets avec vous. Direction maintenant le mont Panorama, via le tunnel.

Le mont Panorama

Vous voici maintenant au mont Panorama. Vous trouverez un premier Digimon, il s'agit de Unimon. Il est blessé, donnez-lui un de vos soins pour le guérir et il acceptera de se rendre dans la ville. Allez ensuite an nord-est, localisez les éléments sur le sol, suivez-les et au bout vous trouverez Vademon (aléatoire). Parlez-lui et il se rendra dans la ville. Allez encore au nord, vous trouverez peut-être Mamemon, il apparaît aléatoirement lui aussi. Battez-le. Quittez ensuite ce mont pour vous rendre dans la savane.

La savane

Une fois dans cette savane avancez au nord puis allez à l'ouest. Rentrez dans le magasin, achetez des objets et surtout les cartes, puis retournez à l'entrée de la savane, allez à l'est, puis au nord, vous trouvez Paamon mais Lemon vient à son secours. Parlez à Lemon il charge un objet, retournez alors dans le tunnel Driller, au troisième niveau, et vous récupérerez grâce au Digimon les tablettes convoitées par Lemon (attention niveau 45 requis). Ramenez-les ensuite à Lemon et il retourne dans la ville. Retournez ensuite à l'entrée de la savane, allez au nord, parlez 3 fois à Elecmon pour qu'il se joigne à vous. Allez maintenant sur la droite, vous retrouvez Patamon, battez-le plusieurs fois pour qu'il abdique et retourne dans la ville. Allez ensuite au sud, vous trouvez Byomon. Parlez et avancez, résolvez le puzzle et Byomon retourne dans la ville. Vous en avez fini avec la savane, direction les marais, au nord de la savane.

Les marais

Une partie très courte et facultative. Vous trouverez dans ces marais une boutique de jeu dans lequel vous obtiendrez de points pour vos cartes. Consultez la liste des objets qui sont en vente, vous pourrez en obtenir en fonction du nombre de points que vous possèdez. Partez ensuite dans le bosquet.

Le bosquet

Une zone assez difficile, mais pas très longue. Allez au nord-est de ce bosquet et vous trouverez Cherrymon. Allez ensuite au nord, Gabumon se trouve là et essaie de se cacher derrière des arbres. Parlez-lui, il vous défie, battez-le pour qu'il se rende en ville. Attendez ensuite que ce soit la nuit, allez à l'est et vous rencontrerez Kokatorimon. Battez-le, il retourne en ville. Les combats ne sont pas aisés dans ce bosquet, aussi si vous ne parvenez pas à gagner, quittez cet endroit pour aller progresser et retentez. Direction maintenant le pays des dinosaures (faites avant un petit détour par la décharge, parlez au Digimon, faites le parcours et reparlez-lui).

Le pays des dinosaures

Une zone assez étrange, mais pas difficile. A l'entrée de cet endroit, Tyrannomon vous défie, battez-le mais il part. Retrouvez-le dans la zone, il vous ouvre un passage, passez dedans. Avancez vers le nord et vous trouver Saberdramon.
Battez-le, il vous parle d'un passage secret. Faites alors légèrement demi-tour, approchez-vous du mur de gauche, et avancez dessus. Vous trouvez un petit passage secret, avancez, puis au bout parlez à Meteormon. Faites demi-tour vers Tyrannomon, il se joint à vous. Retournez ensuite dans la zone où se trouvait Meteormon, vous trouvez Nanimon. Parlez-lui, il se joint à vous, retourne dans la ville et vous donne un objet vous permettant de porter 10 objets de plus dans votre inventaire. Quittez ensuite cet endroit, direction est, vers l'"Overdell".

L'Overdell

Vous trouverez 3 Digimon dans cette zone. Le premier est Bakemon, il est dans le cimetière, parlez-lui il vous pose des questions, répondez oui à la première, oui à la seconde et non à la troisième. Partez ensuite visiter le manoir, rien de bien difficile. Avancez dans cettemaison, passez par le seul chemin disponible, prenez la clé dans la cheminée. Avancez encore jusqu'au digimon, il vous remet une clé, allez ouvrir le réfrigérateur. Malheureusement il n'y a rien dedans, sortez de cette maison, prenez la viande, apportez-la au Digimon. Vous pourrez ainsi accèder à des nouvelles pièces dans cette maison, vous trouverez à droite Skullgreymon. Direction le grand canyon.

Le grand Canyon

Avancez direction nord, traversez le gouffre via le pont invisible et rentrez dans le magasin. Monochromon est là, parlez-lui et relevez son défi. Ce dernier rempli, il acceptera de se retourner dans la ville. Vous trouverez aussi un Digimon aussi dans cette zone. Allez chercher dans son nid en hauteur, battez-le, il accepte de vous rejoindre. Allez ensuite voir Yuramon, écoutez-le puis vous êtes attaqué. Triomphez de vos adversaires, ils prennent la fuite. Direction leur repaire, utilise l'ascenseur pour atteindre la forteresse en bas, rentrez dedans, avancez et éliminez encore Ogremon et vos adversaires. Malheureusement il prend encore la fuite, inutile de rester ici, après avoir fouillé les lieux, ressortez de cette forteresse. Retournez vers l'ascenseur et vous trouverez peut-être Nanimon, il apparaît aléatoirement. Si tel est le cas, parlez-lui. Allez ensuite en haut du Canyon et vous apercevrez Shellmon dans les airs. Utilisez l'ascenseur pour le sortir de cette situation délicate et, pour vous remercier, il retourne dans la ville. Vous en avez maintenant fini avec le Canyon, direction le pays des glaces, vous retrouverez entre autre Ogremon qui a pris la fuite.

La pays des glaces

Direction le sanctuaire pour commencer, rentrez dedans et vous verrez la statue de Angemon. Allez sur la gauche, avancez le long du petit passage jusqu'à la lumière puis faites demi-tour et vous trouverez Angemon, il retourne dans la ville. Retournez dehors, allez ensuite sur la droite, puis au sud et vous trouverez Penguinmon. Il vous propose un petit jeu, acceptez de jouer et battez-le pour qu'il retourne dans la ville. Enfin, près de cette zone, vous trouverez un Mjyamon qui cherche des objets (il y en a un autre au sud et un dernier au sud-ouest). Vous devez les leur ramener (en faisant des échanges) pour qu'ils se joignent à la ville. Eliminez ensuite Ogremon dans la forteresse(pour en finir), allez à l'ouest et vous verrez Whamon. Aidez-le, suivez-le dans la caverne et éliminez vos adversaires pour l'impressionner. Whamon retourne alors dans la ville. Allez encore plus à l'ouest et Garuromon vous attend. Un combat aérien se déclenche, battez-le pour qu'il se joigne à vous. Vous pouvez enfin quitter ce pays, ou plutôt progresser un peu plus pour vous rendre au mont éternel non loin de là.

Le mont éternel

Pour monter le long de ce mont vous allez devoir progresser le long de divers niveaux en utilisant des ascenseurs. A la fin de chaque niveau se trouve un boss que vous devrez battre, il retournera alors dans la ville. En haut de ce mont vous attendent les boss. Ils sont assez simples à éliminer. Eliminez le digimon de Analogman, il possède beaucoup de points de vie mais n'est pas très fort. Analogman vaincu, il prend la fuite, mais par chance vos amis sont là pour le stopper. Après la vidéo, retournez au mont éternel, retournez dans la pièce où se trouvait Analogman, observez les lieux, éliminez le digimon et il retourne dans la ville. Direction maintenant le grand lac.

Le lac dragon

Profitez de cette escapade pour vous initier à la pêche et attrapez des Digimon. Vous pourrez pêcher Sedramon, il vous conduira sur une île un peu éloignée et vous pourrez récupérer 2 Digimon supplémentaires. Cette pause finie, fouillez les endroits traversés auparavant pour trouver la zone cachée, elle apparaît aléatoirement.

La phase finale

La fin est proche, il s'agit ici que d'une zone de combat, avancez et éliminez les divers MegaDragon pour finir ce jeu en beauté. MegaDragon n'est pas très fort mais assez résistants, surveillez votre niveau avant de partir l'attaquer.

MONZAILLAMON

Après avoir fait digivolver votre digimon en Numémon, rendez-vous dans la maison des déguisements à Ludobourg (la ville des jouets). Identifiez l'ours en peluche sur la chaise. Votre digimon se digivolvera alors en un digimon très puissant du nom de Monzaillamon.

GIGADRAMON

Remportez le tournoi S de Greymon pour gagner la Megamain. Placez cette main sur un Tyranomon, un Airdramon ou un Seadramon. Le digimon se digivolvera lors en Gigadramon !

ATTAQUES SPÉCIALES

Vous ne pourrez apprendre ces attaques qu'une seule fois pendant le jeu.

Tonnerre (force 586)
Allez combattre Warumonzaemon ou Machinedramon avec Monzaemon, Bakemon, Devimon, Etemon ou Digitamamon.

Insecte (force 500)
Allez combattre Piximon avec Piximon ou Vademon.

Dimension DG (force 722)
Allez combattre Megadramon avec Megadramon, Metalgreymon, Vademon, Andromon ou Giromon.

Mega Rayon (force 573)
Allez combattre Machinedramon avec Megadramon, Metalgreymon, Vademon, Andromon, Giromon ou Metalmamemon.

METAL ETEMON

Pour obtenir un Metal Etemon, vous devez avoir Etemon avec 5000 PV et PM, ainsi que des caractéristiques à 550. Faites-le combattre 25 champions Digimon par jour pendant 3 jours. Il se digivolvera alors en Metal Etemon.

Digimon World 2

© Bandai / BEC

INTRODUCTION DIFFÉRENTE

Laissez l'introduction se dérouler une fois sans rien toucher. La seconde fois, vous verrez une animation avec un Digimon différent.

Digimon World 2003

© Infogrames / Bandai 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE MASQUE DE SEPIKEMON

Rendez-vous à Asuka City. Juste à l'entrée de la ville, où il y a les gardes, allez à droite pour trouver le masque.

LA FIN APRÈS LA FIN.

Quand vous avez terminé le jeu, laissez défiler les crédits, attendez une dizaine de minutes et vous pourrez reprendre le jeu avec tout votre inventaire et découvrir quelques changements dans le monde.

EXPÉRIENCE FACILE

Battez-vous contre des Numemon bleus (dans le temple de la jungle asuka) avec Paildramon en ayant recours à la digivolution ADN. Vous gagnerez 222 points d'XP.

GUILLEMON LE MALIN

Rendez-vous à l'auberge à la sortie de la forêt vive pour trouver Guillemon le Malin.

DIGIVOLUTIONS ADN

Pour faire une digivolution ADN, utilisez l'option changer avec un Digimon qui possède l'autre forme. Par exemple, si Kotemon est sous la forme de Dinohumon, changez-le pour Renamon sous forme de Kyubimon. L'option ADN apparaîtra et Agunimon fera sa venue. Voici la liste des différentes combinaisons :

Dinohumon + Kyubimon = Agunimon
Greymon + Hookmon = Agunimon
Exveemon + Stingmon = Paildramon
Wargeymon + Metalgarurumon = Omnimon
Taomon + Magnaangemon = Phoenixmon
Grizzmon + Growlmon = Bladegarurumon
Digitamamon + Wargrowlmon = Megagargomon
Diaboromon + Imperialdramon PM = Ancientgreymon
Malomyotismon + Gallantmon = Beelzemon
Blackwargreymon + Grankuwagamon = Diaboromon
Imperialdramon + Seraphimon = Impraildramon PM

Digital League

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM

AUTRES VISAGES

A l'écran titre, faites : , Droite, , Bas, , Gauche, , Haut, R1, L1, R2, L2.

Dino Crisis

© Virgin Interactive / Capcom 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie infinie

```
800B9A1C 083C
```

Toutes les armes

```
800C1A50 FFFF
```

Toutes les armes customisées

800BA0C0 07FEE

Sauver n'importe où en appuyant sur L1 + L2

```
D00B18C0 0005
800B7EF0 0007
```

NOUVEAUX COSTUMES

Terminer le jeu une fois pour obtenir 2 tenues supplémentaires et finissez deux fois le jeu pour avoir la 3ème tenue.

LANCE-GRENADES

Terminez le jeu trois fois de suite. Le lance-grenades avec munitions infinies sera alors disponible au début de la partie suivante.

MODE WIPEOUT

Finissez le jeu en moins de 5 heures et avec un nombre limité de sauvegardes. Vous accéderez alors à un mode ou il faut terminer certaines missions originales.

SOLUTION COMPLÈTE

Découverte des lieux

Rentrez dans las salle de stockage après avoir parlé avec vos collègues et récupérez la clé zone G secours au fond à gauche. Poussez ensuite l'étagère derrière les caisses et ramassez un phénixir. Retournez à votre point de départ et vous recevrez une communication puis suivez Gail vers le générateur de secours. Fouillez le cadavre, récupérez un maxitonic puis allez voir Gail près de la porte avant de rentrer dans la salle. Allez jusqu'aux batteries et appuyez sur les boutons suivants : droite, centre, droite puis démarrez le générateur en appuyant sur le bouton de droite. Retournez en arrière et sortez, échappez au raptor en courrant vers votre point de départ. Allez ensuite rejoindre Rick en entrant par le hall du bureau. Avancez dans le couloir montez dans la bouche d'aération et redescendez dès que possible. Quittez le hall P. commande en partant tout droit et prenez la porte avec la lumière verte. Vous entrez dans le poste de commande 1F où travaille Rick. Parlez avec lui, ressortez, ramassez les munitions et prenez la porte en face de vous quand vous arrivez de nouveau à la bouche d'aération. Récupérez le fusil à pompe à gauche ainsi que la cheville et le disque DDK-H Input sur l'étagère. Allumez ensuite l'ordinateur en appuyant sur le boîtier avec la lumière rouge (près de la porte en face) puis allez consulter le mail. Examinez ensuite le cadavre dans la deuxième partie de la pièce et récupérez la clé de tableau 2 à coté de lui. Allez dans le hall du bureau de gestion (porte près du boîtier) puis passez dans les vestiaires (porte en face des lasers, attention au dinosaure) et prenez le disque DDK-H Code et la médicaïne. Notez le code 0426 dans le journal des gardes. Retournez au bureau de gestion (à coté de la salle à l'ordinateur) et ouvrez le coffre grâce au code. Récupérez la clé de l'entrée et un phénixir. Allez désactiver les lasers dans le hall du bureau de gestion puis montez à l'étage dans la pièce de l'entrée principale (poussez le bloc gris pour récupérer un anesthésique).

Avancez jusqu'à l'entrée du hall 2F et prenez les chevrotines près des canapés (tuez le raptor si vous voulez), puis prenez la porte tout au fond. Lisez le cahier dans le local de l'opérateur et relevé le code 8159. Retournez dans le hall 2F et allez tuer de raptor dans la pièce à gauche. Récupérez un phénixir dans un coin et allez ouvrir le coffre grâce à la combinaison (votre pistolet sera amélioré). Retournez dans le hall 2F et allez à la porte près des canapés. Ouvrez-la grâce aux deux clés DDK-H et au mot de passe HEAD. Récupérez la clé de tableau 1, les munitions et enfin le DDK-N Input sur le meuble, insérez les deux clés sur le tableau et tapez le code 705037 puis prenez la clé à puce L et enfin, tirez sur le T-Rex pour le faire fuir. Repartez vers l'entrée principale et ouvrez la grande porte en face des escaliers. Ramassez l'anesthésique puis allez de l'autre coté du parterre vers un autre cadavre. Prenez le disque DDK-N code, les munitions et relevez les chiffres 57036 dans les notes. Retournez à l'intérieur et passez par la porte sous l'escalier grâce aux disques DDK-N et au mot de passe NEWCOMER. Ramassez une cheville et regardez attentivement le plan de l'étage. Allez désactiver le laser dans le hall de l'amphithéâtre et passez dans la pièce à gauche et tuez le raptor. Ressortez et continuez votre route. Tuez deux autres reptiles en avançant puis récupérez la cheville d'ouverture sur un nouveau cadavre avant de pénétrer dans l'amphithéâtre par la porte de gauche. Au fond, récupérez la clé G secours S. B1. Gail vous aidera pour le prochain raptor et vous donnera rendez-vous au poste de commande 1F. Retournez dans le bureau, ramassez le maxitonic et relevez les chiffres 58104 dans les notes avant de mettre le téléphone en position attente. Sortez par la double porte pour la déverrouiller, désactivez le laser et retournez au poste de commande en montant par la bouche d'aération. Après le dialogue, retournez-y pour atteindre la cour arrière du complexe. Prenez à droite jusqu'à la grille et entrez grâce à la clé du générateur de secours S. B1. Descendez vers la salle B1 et récupérez la batterie rouge de l'autre coté du générateur (près des lumières vertes) ainsi qu'une cheville derrière l'étagère. Déposez la batterie derrière la vitre au fond et placez-les dans l'ordre rouge, bleu, vert, blanc. Allez rejoindre vos coéquipiers au poste de commande 1F et choisissez entre Gail et Rick.

Tous avec Rick

(la version avec Gail n'est pas beaucoup plus compliquée)
Allez vers la cour arrière puis suivez Rick vers le grand ascenseur (tuez les deux reptiles). Récupérez les munitions et le phénixir, ouvrez la grande porte et évitez l'attaque du ptéranodon (n'oubliez pas de ramasser votre arme) puis rendez-vous à la salle de commande au fond à droite) où vous obtiendrez les DDK-L input et code. Prenez ensuite la porte de gauche et sortez au fond après avoir examiné le plan (évitez une nouvelle attaque des reptiles volants). Rejoignez le poste électrique. Descendez par l'échelle, récupérez l'hémopatch derrière l'étagère et la carte grue B1. Mettez-vous ensuite entre les pupitres (tourné vers le mur métallique) et faites les manipulations suivantes : rouge en bas à gauche, rouge en haut à droite, vert au milieu à gauche, vert au milieu à droite, bleu en bas à droite et bleu en haut à gauche.

Ressortez et laissez-vous attraper par un des terribles oiseaux, libérez-vous puis allez au grand ascenseur pour le mettre en marche (bouton vert) puis retournez voir Rick. Allez monter l'échelle à gauche puis utilisez la carte de la grue B1 sur la console pour libérer le passage (haut, bas, gauche, attraper ; gauche, lâcher ; haut, attraper). Avancez puis récupérez la médicaïne près du cadavre (lisez aussi les notes). Prenez une des deux portes puis courrez tout droit jusqu'à celle qui mène au hall B1. Allez vous débarrasser des mini-reptiles dans l'entrée de la salle hospitalière puis retrouvez Rick derrière la première porte. Récupérez la carte ID et lisez les notes. Ressortez pour montez au hall du poste de commande par l'escalier. Passez le couloir, le bureau de gestion et prenez à gauche aux vestiaires. Allez récupérer un maxitonic dans les toilettes à droite puis entrez dans la salle de stratégie et ramassez le releveur d'empreintes, le DDK-E code puis lisez les notes sur la table. Retournez à l'entrée principale, sortez par les grandes portes et allez prendre les empreintes du pauvre défunt. Allez ensuite au bureau et utilisez la carte ID sur l'ordinateur avec le numéro 57036. Allez dans le hall des ascenseurs et prenez celui de gauche, tuez les raptors quand la porte s'ouvre.

Niveau B

Lisez les notes et mémorisez le plan contre le mur puis insérez les disques DDK-L pour ouvrir la porte avec le mot de passe LABORATORY. Profitez des lasers pour tuer deux raptors sans risque puis entrez dans la bibliothèque. Prenez la porte vers le passage pour la zone de recherche (attention aux nouvelles bestioles) près d'un maxitonic puis allez dans la salle de réunion. Lisez le journal et les notes au mur, récupérez le DDK-E input puis utilisez l'ordinateur et notez le code 7248 avant de partir pour la salle informatique. Récupérez une cheville à droite et un tournevis dans la trousse à outils (sur un siège). Utilisez-le sur un panneau métallique à coté puis installez-vous à l'ordinateur de l'autre coté. Déverrouillez la chambre à gaz avec le code, lisez le manuel puis repartez à la salle de réunions. Prenez la porte que vous venez de déverrouiller, allez à l'ordinateur, appuyez sur les boutons vert, rouge, bleu puis entrez dans la pièce. Récupérez la puce clé B1 (code 3695) et une petite clé sur le chercheur, ressortez, battez-vous puis appuyez sur un des bouton pour vous débarrassez du raptor. Partez pour la bibliothèque, insérez la puce clé B1 dans l'ordinateur sur le mur et tapez le code. Placez le curseur sur la deuxième ligne en partant du haut et appuyez deux fois, appuyez une fois sur la ligne juste en dessous (troisième) puis une fois sur la troisième en partant du bas. Ouvrez le casier allumé grâce à la clé à puce B1 et récupérez la R. Ramassez aussi la lunette de visée au centre de la pièce et partez pour la salle informatique. Insérez votre nouvelle clé à droite dans le gros ordinateur et Gail vous donnera un coup de main (mot de passe : ENERGY). Entrez pour ramasser la maxicaïne et les munitions derrière l'étagère puis ressortez. Allez débloquer le système de fermeture au panneau que vous avez démonté. Tournez les schéma B et C une fois sur la droite puis placez-les dans l'ordre C-A-B. Choisissez ensuite Rick (plus facile) et retournez au laboratoire près du grand écran bleu. Résolvez l'énigme (reproduire trois séries de lettres aléatoires … pas trop dur) et passez par la trappe vers la salle d'exécution B1.

Le Dr Kirk

Récupérez la carte IC COM et retournez à la salle de commande 1F puis prenez l'ascenseur grâce à la carte ID. Dans la salle de communication, récupérez les munitions et la clé de l'antenne à gauche de la porte. Sortez ensuite et allez au local de l'antenne pour placer la clé sur le panneau de contrôle. Ressortez et courrez vers la porte de la salle précédente (cardiaques, fermez les yeux) puis faites feu dans la gueule du T-Rex jusqu'à ce qu'on vous ouvre la porte (ouf !). Retournez à l'entrée principale, prenez la grande double porte et allez jusqu'au passage près du cadavre. Suivez le corridor, fuyez les reptiles trop agressifs et entrez par la petite porte grise. Montez ensuite à l'échelle et ramassez le pistolet lance-grenade et ses munitions. Quittez l'endroit (en déplaçant les caisses pour sortir) puis attendez l'appel de Rick après la scène cinématique. Tuez les lézards qui vous attaquent et prenez le couloir de droite vers le magasin. Lisez les notes et ramassez le carte d'accès exécution derrière l'étagère puis sortez vers l'ascenseur de liaison N-2. Prenez à gauche une fois dans la salle d'exécution B3 et récupérez la batterie blanche ainsi que la prolifériné derrière l'étagère du fond avant de sortir par la petite porte grise à gauche du rideau de fer à moitié défoncé. Prenez les cartes grue B-3 1 et 2, lisez les notes puis parlez à vos coéquipiers.

Passez dans la pièce suivante, tuez les trois dinosaures, récupérez le matériel (notamment la carte grue B-3 3 et la clé de la zone d'exécution derrière le rideau de fer). Montez ensuite à l'échelle dans la pièce précédente et utilisez la carte grue B-3 1. Les séquences sont : droite, attraper ; gauche, lâcher ; haut, attraper ; lâcher ; droite, haut, attraper ; haut, bas, lâcher ; droite, haut, bas, attraper. Allez près du cadavre récupérer le disque DDK-W input. Retournez dans la salle d'exécution B3 et allez ouvrir la porte métallique au fond (attention aux reptiles) puis mémorisez le plan dans la salle de repos et récupérez la cheville sur le cadavre de la scientifique. Prenez le passage de l'escalier central, tournez à droite et montez vers la zone de test puis entrez dans le bureau des badges. Prenez la porte après l'écran vert puis allez

récupérer la clé DDK-S input sur un des tableau de commande (profitez-en pour éteindre l'alarme). Ramassez aussi la puce clé B2-1 et une cheville. Enfin lisez les notes puis sortez pour prendre la bouche d'aération. Descendez dans le passage vers la salle des tests et partez tout droit. Tuez un dinosaure, ramassez la puce clé niveau C et entrez dans le bureau d'étude du stabilisateur. Récupérez le disque DDK-W code et lisez les notes puis ressortez et tournez à gauche. Au fond, entrez dans la salle de repos des chercheurs et discutez avec Gail puis récupérez une cheville dans l'armoire et lisez les notes. Ressortez et passez par le conduit d'aération pour retourner au poste de repos. Déverrouillez la porte grâce aux disques DDK-W et au mot de passe WATERWAY. Récupérez une cheville sur le cadavre dans le bureau des arrivées. Avant de partir, ramassez la clé B2-2 avec le numéro 0392.

Repartez pour la salle d'exécution B3. Prenez la batterie blanche derrière la vitre après l'apparition du T-Rex puis allez à gauche vers la salle du générateur de secours B3. Insérez la batterie dans son emplacement et mettez-les dans l'ordre (toujours rouge, bleu, vert, blanc). Appuyez sur le bouton à droite puis partez pour le rideau de fer du grand ascenseur. Ouvrez-le et récupérez la carte clé du port et le deuxième disque DDK-D input sur les cadavres. Allez ensuite récupérer le DDK-S code au bureau des arrivées. Retournez à l'ordinateur sur le mur du bureau des badges et démarrez-le avec les clés B-2 1 et B-2 2 ainsi qu'avec le code 0392. Commencez par la gauche: placez le curseur sur la deuxième ligne en partant du bas et appuyez deux fois; puis troisième ligne en partant du bas, appuyez une fois; quatrième ligne en partant du bas, une fois; troisième ligne, deux fois; quatrième ligne, deux fois. Recommencez du coté droit avec les instructions suivantes: première ligne en partant du haut, deux fois; deuxième ligne en partant du haut, deux fois; troisième ligne en partant du bas, une fois; ligne du milieu, une fois; troisième ligne en partant du haut, deux fois; ligne du milieu, deux fois. Intervertissez les espaces vides de gauche avec ceux de droite et récupérez les puces clés. Sortez par la porte coulissante puis ouvrez la porte de gauche avec le DDK-S et le code STABILIZER.
Dans ma salle de stockage des pièces, avancez tout droit et prenez le passage vers la salle des tests. Allez dans la salle des tests stabilisateurs (après vous être débarrassés des reptiles) et récupérez une cheville le DDK-D code.

Retournez dans la salle de stockage des pièces, prenez à gauche, puis la porte à droite au fond (disques DDK-D, DOCTORKIRK). Insérez les clés B-2 2 puis 1 dans les boîtiers verts et passez dans la zone tri énergie B2. Appelez la passerelle grâce au bouton tout droit et allez jusqu'au poste de commande tri énergie. Récupérez la puce clé niveau B sur l'ordinateur en bas des marches et lisez les notes un peu plus loin puis retournez vers la chambre de routage tri énergie en haut. Inspectez le plan puis allez vers l'ordinateur bleu et blanc. Premier et deuxième schémas: faites tourner une fois vers la gauche. Ne touchez pas au dernier puis placez-les dans l'ordre B-C-A. Examinez les notes derrière vous et notez 31415. Retournez dans la salle précédente, lisez le dossier jaune puis utilisez l'ordinateur. Retournez dans la chambre de routage et lisez le mémo de la scientifique (notez le 1281) puis utilisez le releveur d'empreintes sur la tache de sang du petit caisson à coté du corps. Continuez tout droit et suivez le Dr Kirk. Après la discussion vous obtiendrez la clé puce niveau A.

Avec Gail

Cette fois, suivez Gail (ça vous changera). Sortez par la porte derrière vous et allez au poste de commande tri énergie. Allez au fond à gauche et montez dans l'ascenseur pour rejoindre le poste de repos. Prenez le passage vers la salle d'exécution et continuez jusqu'au poste de commande B3 (attention aux dinosaures). Prenez la salle du grand arsenal et passez le rideau métallique. Prenez la porte de sécurité avec un grand A et entrez dans l'armurerie spéciale. Partez par la porte du fond après avoir lu les notes sur l'ordinateur. Allez monter dans l'ascenseur au fond de la pièce puis récupérez le stabilisateur et l'inilializor (vers les grands tubes translucides). Repartez pour le bureau des badges et gravez une carte ID avec les empreintes du Dr Kirk et le code 31415. Allez ensuite utilisez l'ordinateur du poste de commande tri énergie, puis passez la zone tri énergie B2, la passerelle et appuyez sur le bouton vert au fond à droite avant de déposer le stabilisateur dans son emplacement. Repartez en arrière en tournant toujours à droite jusqu'à la plate-forme d'ascenseur. Avancez en bas et placez l'initializor dans son logement puis allumez l'ordinateur. Retournez en haut et allumez l'ordinateur près du stabilisateur. Allez ensuite au laboratoire privé du Dr Kirk puis allez retrouver Gail derrière la porte de gauche. Prenez le récepteur d'impulsion et continuez avec Gail. Sortez du poste de repos pour vous diriger vers l'escalier central (attention au dinosaures). Prenez à droite et montez vers le bureau des badges, passez la salle de stockage et allez discuter avec Gail dans la salle des tests stabilisateurs. Récupérez le disque puis quittez la salle des arrivées par la gauche pour aller jusqu'au port. Récupérez tout le matériel que vous trouvez en entrant dans le port de l'hydroglisseur (comme d'habitude) et débarrassez-vous du T-Rex depuis le pont de l'engin (plus facile à dire ...). Sachez qu'il y a trois autres fins possibles suivant vos actions, alors n'hésitez pas à tout explorer. De plus, si vous finissez le jeu en moins de 5 heures et 10 sauvegardes, vous aurez accès aux 3 missions Wipeout.

Dino Crisis 2

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie

800EC6A80FFF

Fusil à pompe infini

800AED5000FF

Points Ext au maximum

800AEE80 967F
800AEE82 0098

DINO COLISEUM

Terminez le jeu une fois pour pouvoir combattre tous les dinosaures.

DINO DUEL

Après avoir acheté Rick, Gail et le Tank pour les jeux Extra Crisis à l'écran d'entrée des joueurs, vous pourrez choisir de nouveaux dinosaures. Utilisez vos Extinct Points pour les acheter et les combattre en Dino Duel.

EPS PLATINUM CARD

Terminez le jeu et collectez les 11 fichiers Dino. Vous pourrez alors voir la carte EPS Platinum à l'écran des sauvegardes. La prochaine fois, vous jouerez avec des munitions illimitées

NOUVEAUX DINOSAURES

En mode hard, le Triceratops et le Compsagnathus deviennent disponibles une fois que vous avez acheté tous les autres dinosaures pour le Dino Duel et le Dino Coliseum.

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause, tenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur ⊗ , ○ , Haut, Bas, ⊗ , □ , ⊗ , ⊗

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Votre aventure débute dans la Jungle. Commencez par récupérer un Médikit S caché dans les herbes en bas de la falaise. Passez ensuite par la porte à droite de la falaise. Avancez, après la vidéo, tuez les vélociraptors, puis avancez jusqu'à une échelle. Allez à droite pour récupérer un Médikit M, puis montez l'échelle située à votre gauche. Avancez en exterminant les ennemis, puis descendez par l'échelle au bout du chemin. Continuez votre route en vous débarrassant des dinosaures, descendez deux échelles, avancez encore, descendez deux nouvelles échelles, puis gravissez-en une autre au bout du chemin. Montez ensuite sur la caisse métallique sur la droite afin de prendre un Médikit S. Redescendez, puis parcourez le chemin, sautez au niveau inférieur puis avancez encore. Arrivé au bout, rentrez dans le baraquement par le volet métallique. Après la vidéo, avancez légèrement pour récupérer le Dossier Dino situé par terre, puis utilisez l'ordinateur à votre gauche pour sauvegarder et acheter des armes et munitions.

Avancez ensuite puis montez prendre un Médikit L situé en hauteur. Puis redescendez et sortez par la porte voisine. De retour à l'extérieur, avancez le long du chemin en tuant les vélociraptors et récupérez un Médikit S au bout d'un tunnel en cours de route. Puis sortez en passant par la grille au bout de ce chemin. Descendez l'échelle, avancez et sortez au bout du chemin par la double porte en ferraille. Après la vidéo illustrant la rencontre avec un nouveau type de dinosaures, montez l'échelle rouge, allez à droite et redescendez par une autre échelle. Puis avancez et montez sur le container en face de vous afin de récupérer un Médikit L situé en hauteur, marchez ensuite sur les containers et redescendez de l'autre côté. Avancez ensuite en direction de la porte. Dans la nouvelle salle, allez au fond à droite pour trouver un nouveau Dossier Dino puis sortez par la porte à gauche de la réception. Puis avancez le long du couloir et rentrez dans la salle médicale. Récupérez-y une note du Médecin ainsi qu'une clé plate sur la gauche. Sauvegardez puis ressortez. Allez à gauche et prenez le Médikit M situé dans les débris à gauche de la porte fermée électroniquement. Faites ensuite demi-tour et retournez dehors. Avancez en évitant les attaques du dinosaure et ouvrez la porte située à gauche. Avancez, récupérez le Dossier sur les Besoins en Matériel, puis utilisez votre clé plate sur le boîtier au fond de la salle pour l'ouvrir et récupérer une Carte Clé C. de Recherche. Après la vidéo, vous avez le contrôle d'un nouveau personnage, du nom de Reggina.

Avancez, montez sur le container situé à votre droite pour prendre le Médikit M, redescendez, puis utilisez votre sabre électrique afin de provoquer un court-circuit dans le système de verrouillage de la porte. Passez ensuite cette porte, prenez le Médikit L sur votre droite, puis fouillez le cadavre à droite de la porte afin de trouver un autre Dossier Dino. Traversez ensuite le pont et passez la nouvelle grille. Avancez le long du chemin en tuant les dinosaures puis grimpez à l'échelle. Avancez encore et, arrivé à une intersection avec une porte en face de vous et un chemin sur la gauche, empruntez le chemin, puis ouvrez la porte située au bout de ce dernier. Avancez et montez l'échelle. Après la vidéo, continuez votre route rapidement en grimpant le long d'une nouvelle échelle, et passez par la porte. Montez l'échelle sur votre gauche, avancez en éliminant les dinosaures, puis descendez la nouvelle échelle. Avancez, récupérez le Médikit S situé au bout du pont en bois. Faites ensuite demi-tour, et rentrez dans le bâtiment sur la droite. A l'intérieur, prenez le dossier sur les Plantes Vénéneuses, achetez un lance-flammes et sauvegardez. Puis ressortez. Après la vidéo, ressortez de la bâtisse, et faites demi-tour jusqu'à l'intersection. Sur votre route, tuez le gros dinosaure et prenez un

nouveau Médikit L sur la gauche. De retour à l'intersection, prenez la porte. Équipez ensuite votre lance-flammes et avancez en brûlant toutes les plantes toxiques.

Arrivé à une intersection, allez à gauche, puis avancez encore. Une fois au bout du chemin, prenez le Médikit M et passez par la grille. Faites ensuite de même dans ce nouveau chemin, puis descendez l'échelle et passez par la porte. Vous vous retrouvez alors dans une zone déjà franchie auparavant avec Dylan. Sauvegardez puis avancez pour suivre le même chemin que lui. Dans la nouvelle zone, après la vidéo, avancez le long du chemin et passez par la grille au bout. Avancez, descendez par l'échelle, et passez par la nouvelle porte métallique. Avancez ensuite en prenant garde aux dinosaures volants, puis rentrez dans le complexe Stockage de Marchandises, là où est prisonnier votre collègue. Récupérez la clé plate puis sortez. Allez sur votre gauche et rentrez dans un nouveau bâtiment. Passez par la porte à gauche de la réception, avancez dans le couloir, puis utilisez votre sabre électrique afin de déverrouiller la porte située au fond du couloir. Passez ensuite dans la nouvelle pièce, montez les quelques escaliers sur votre droite, puis récupérez un dossier Administration des Clés. Puis redescendez et avancez dans la salle jusqu'au panneau de gestion des clés. Mettez-y votre clé plate, activez le système et choisissez d'appuyer sur le bleu. Vous obtiendrez alors une nouvelle clé plate. Ressortez alors de cette pièce, rebroussez chemin dans le couloir (sauvegardez et faites vos achats au passage dans la salle médicale. Retournez ensuite dehors, et allez dans le complexe où est enfermé votre collègue. Utilisez alors la clé plate sur l'ordinateur à gauche de la porte fermée afin de libérer Dylan.

Partie 2

Après la vidéo, vous avez de nouveau le contrôle de Dylan. Sortez sur le pont par la porte bleue. Avancez sur le pont, tournez à gauche et montez l'échelle. Avancez ensuite et tuez le dinosaure. Sortez ensuite par la seule porte qui n'est pas verrouillée, descendez l'échelle, tuez un nouveau dinosaure puis montez par la nouvelle échelle. Avancez et descendez par l'échelle, fouillez ensuite les rochers situés à votre gauche afin de trouver une Carte clé Tri-Energie. Avancez ensuite, montez l'échelle et sortez par la droite. Montez ensuite directement par l'échelle située à gauche, avancez, descendez les cinq échelles successives tout en avançant, puis montez la nouvelle échelle, avancez et entrez dans la zone protégée par le volet métallique. Sauvegardez, puis allez à gauche et passez par la porte. Montez le long de l'échelle, avancez le long du chemin et passez la nouvelle grille. Avancez ensuite le long du nouveau chemin tout en nettoyant les lieux et franchissez la porte métallique. Allez ensuite sur la gauche, et franchissez la grille. Puis avancez en montant les diverses échelles afin de rentrer dans le bâtiment. Montez par l'échelle à gauche, avancez sur la plate-forme, redescendez et dégagez la porte bleue bloquée par du lierre avec votre machette avant de la franchir. Avancez, puis après la vidéo, avancez dans la salle tout en éliminant les ennemis, et utilisez la carte Clé C. de Recherche afin de débloquer la porte. Empruntez ensuite le couloir sur votre gauche, puis ouvrez la porte située au bout. Avancez dans la salle afin de prendre le dossier Silo lance-missiles. Dégagez ensuite la porte située à droite avec la machette et franchissez-la. Avancez dans la nouvelle salle, emparez-vous du dossier Le Compy, puis sauvegardez. Sortez ensuite par la porte de droite après l'avoir dégagée. Allez ensuite sur votre gauche et déverrouillez la porte grâce à la carte Clé C. de Recherche. C'est alors qu'apparaît un petit dinosaure qui vous vole une clé. Vous devez le retrouver et la capturer.

Commencez par aller dans la salle de Rechercher afin d'ouvrir la cage et de récupérer un Dossier Dino. Fermez ensuite les deux bouches d'aération communiquant avec le couloir. La seule bouche ouverte doit communiquer avec l'autre salle. Allez ensuite dans l'autre salle et assurez-vous que la bouche d'aération du couloir est bien ouverte. Allez maintenant dans le couloir, et effrayez le dinosaure en le poursuivant afin qu'il se réfugie dans une salle en passant par la bouche ouverte. Rentrez ensuite dans la salle, fermez la bouche par laquelle le dinosaure est passé, puis poursuivez le encore afin qu'il aille dans l'autre salle en passant par la nouvelle bouche d'aération. Suivez-le et fermez la bouche par laquelle il est passé, puis enfin, poussez-le à se réfugier dans la cage ouverte. Vous récupèrerez ainsi votre carte qu'il vous avait dérobée. Retournez maintenant dans le couloir et allez ouvrir la porte que vous désiriez débloquer quand le dinosaure vous a chipé votre carte. Ouvrez-la avec la carte, avancez et récupérez le dossier Corps non-identifié ainsi qu'une batterie de démarrage. Faites maintenant tout le trajet en sens inverse pour retourner au bâteau. Rentrez ensuite dans la cabine, après la vidéo, sauvegardez. Utilisez ensuite votre tableau de bord afin de vous rendre dans de nouveaux lieux. Choisissez de vous rendre au Complexe Tri-Energie.
En cours de trajet, vous allez affronter votre Premier Boss. Sortez sur le pont et utilisez la mitrailleuse afin de détruire tous les dinosaures apparaissant à l'écran. Aucune difficulté, pensez toutefois à déplacer régulièrement la mitrailleuse sur les côtés afin d'éviter d'avoir de mauvaises surprises.

Partie 3

Arrivé à destination, vous reprenez le contrôle de Reggina. Faites le plein en armes, munitions et soins, sauvegardez et sortez sur le pont. Descendez sur les quais, avancez, prenez le Médikit M dans le container, puis continuez votre route et franchissez la grille. Traversez le nouveau quai et franchissez une nouvelle grille. Avancez encore en évitant les dinosaures volants et ouvrez la grille en bout de chemin. Avancez dans la nouvelle zone, approchez-vous du camion vert pour y trouver dessous un nouveau Dossier Dino puis un nouveau dossier près du soldat mort. Sortez ensuite par la porte à droite après l'avoir débloquée avec la carte Clé Tri-Energie. Avancez ensuite le long de la nouvelle passerelle flottante, et passez par la porte bleue située au bout. Montez les escaliers, récupérez en fouillant la salle une Clé de la boîte, un Dossier Dino, et un Agenda des Mécaniciens. Sauvegardez ensuite, puis sortez par la porte située à droite de ce point de sauvegarde. Traversez la passerelle, récupérez une Carte de mécanicien sur le cadavre ainsi qu'un Médikit S. Retournez ensuite à la salle précédente, sauvegardez de nouveau si désiré, descendez les escaliers et sortez. Retraversez la passerelle, puis arrivé sur le petit bateau faisant la jointure, utilisez votre Clé de la boîte sur le boîtier afin d'obtenir le code de l'ascenseur. Ce nouveau code est 2350. Retournez maintenant dans la salle d'où vous venez, approchez-vous du boîtier rouge avec la lumière clignotante, utilisez la Carte de mécanicien et entrez le code de l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur et actionnez-le afin de descendre au niveau inférieur. Descendez les escaliers, avancez et sortez au bout du couloir. Dans la nouvelle salle, allez à droite et utilisez le Terminal afin de rétablir l'électricité. Durant le rétablissement du courant, utilisez votre sabre électrique sur les interrupteurs lorsqu'ils deviennent rouges. Après quelques dizaines de secondes, le système sera opérationnel.

Descendez ensuite dans le bassin vide, allez à gauche, montez l'échelle, prenez le document sur le Rétablissement du courant, puis prenez la combinaison de plongée. Retournez ensuite dans le bassin et actionnez le Terminal juste à côté de l'échelle. Après la vidéo, éliminez les dinosaures, allez ensuite sur la droite, laissez-vous tomber au niveau inférieur, prenez le Médikit S, puis laissez-vous tomber d'un autre niveau, avancez sur la plate-forme et arrivé au bout, descendez au niveau inférieur. Puis sortez par la porte. Avancez, sauvegardez, prenez le document Maintenance de Générateur un peu plus loin, continuez votre route et descendez au niveau inférieur. Puis sortez par la porte la plus éloignée de l'échelle. Avancez en tuant les dinosaures, sautez par dessus la barrière, et sortez. Traversez la nouvelle salle, puis dans la salle suivante, prenez le Médikit M, et grimpez sur les plates-formes en hauteur à partir de là. Avancez en sautant au dessus des trous. Vous arriverez alors devant un pilier fragile supportant une plate-forme. Tirez sur le pilier avec votre lance-grenades aquatique, sautez ensuite sur la plate-forme et gagnez la sortie. Actionnez ensuite le levier situé à gauche de la porte, avancez ensuite et récupérez une Cheville près du cadavre situé à gauche, légèrement en contrebas. Laissez-vous ensuite tomber à gauche, et sortez par la porte. Retraversez les couloirs à sens inverse pour revenir vers l'ancien point de sauvegarde. Là, utilisez la Cheville pour actionner le Terminal voisin. Retournez ensuite dans la salle qui vous a permis de monter en hauteur, il y a une porte au niveau du sol, franchissez-la, sauvegardez et empruntez l'élévateur. Avancez, sautez par dessus les deux petites barrières, récupérez ensuite une carte Clé d'Edward City près du cadavre et un Dossier Dino à côté de l'élévateur. Empruntez le puis avancez et franchissez la porte. Vous allez alors être confronté à un deuxième Boss. Lui aussi est très simple à battre : allez tout d'abord à droite en évitant ses attaques jusqu'à ce que vous aperceviez un Médikit. Prenez-le puis montez sur la plate-forme voisine à gauche. Équipez votre lance-grenades aquatique et tirez-lui dessus dès qu'il s'approche. 3 coups suffisent pour en venir à bout. Avancez ensuite sur les plates-formes en hauteur pour gagner la sortie de cette salle. Activez l'ascenseur en appuyant sur le bouton situé à droite. De retour à l'air libre, descendez les escaliers.

Partie 4

Après la vidéo, vous réincarnez Dylan. Sortez de cette zone par la porte qu'a ouverte Reggina. Avancez en tuant les dinosaures puis passez par la porte bleue sur la gauche. Tuez ensuite le gros dinosaure et sauvegardez. Ressortez ensuite de cette zone, allez à gauche, récupérez un Médikit S et un Dossier Dino. Allez ensuite à droite et dégagez la porte avec la machette. Franchissez-la. Avancez, puis après la vidéo, continuez votre progression et passez par la grille. Avancez encore et passez une nouvelle grille. Utilisez ensuite le pistolet à mines afin de détruire le rocher en calcaire qui bloque la route. Avancez ensuite dans le tunnel et montez l'échelle. Arrivé en haut, exterminez les dinosaures et avancez. Arrivé à l'intersection, récupérez un Médikit M à gauche puis allez à droite et à gauche. Avancez, montez l'échelle, détruisez le rocher à droite, avancez et dès que vous arrivez à une intersection prenez à droite. Avancez, montez l'échelle et arrivé face à deux rochers, détruisez celui de gauche, avancez jusqu'à une nouvelle intersection, prenez à gauche et vous arriverez au Centre Com. Sauvegardez, montez l'échelle. Après la vidéo, vous serez confronté à un troisième boss. Vous allez devoir progresser à tour de rôle dans une zone infestée de dinosaures. Utilisez le lance-fusées pour guider les tirs de votre partenaire qui vous couvre. Tirez lorsque vous êtes proche d'un container afin que votre collègue le fasse exploser, vous permettant ainsi de poursuivre votre route. Dans la nouvelle zone, prenez le Dossier Dino, puis sauvegardez. Avancez ensuite pour tomber face à un quatrième Boss. Vous allez devoir tuer des Tricératops à coups de mitrailleuse.

Attendez que les Tricératops se rapprochent du véhicule pour tirer dessus. Méfiez-vous lorsque certains se déplacent sur les côtés et vous attaquent par surprise. Après la cinématique et la vidéo, fouillez le cadavre à droite pour trouver un Dossier Dino. Puis avancez, et rentrez dans le magasin avec la porte verte. Prenez le document Missile de Tri-Energie, un Médikit S et une Clé des Logements. Sauvegardez puis retournez dehors. Retraversez la zone et sortez par la porte. Avancez ensuite en tuant les dinosaures, récupérez un Medikit S puis utilisez la Clé des Logements pour débloquer la nouvelle porte. Sortez. Après la vidéo, vous affronterez un cinquième Boss. Vous êtes aux commandes d'un Tank et devez avancer pour fuir la zone. Utilisez le canon pour détruire les containers qui bloquent le passage, mais aussi pour ralentir le dinosaure. Après la vidéo, avancez et prenez le masque à gaz situé par terre. Après la nouvelle vidéo, utilisez le poste de pilotage avec Reggina pour retourner dans le Jungle. Sortez ensuite sur le pont du navire, avancez et grimpez à l'échelle. Allez tout droit, utilisez le sabre électrique afin de débloquer la porte, franchissez la porte, avancez, traversez le pont, puis passez par la grille. Avancez ensuite puis montez l'échelle. Avancez le long du nouveau chemin puis arrivé à l'intersection, passez par la porte bleue. Avancez encore puis à la nouvelle intersection prenez à gauche et descendez le long de l'échelle. Avancez ensuite le long du chemin en descendant les deux échelles, puis rentrez dans le bâtiment. Sauvegardez, passez ensuite par la porte verte située à gauche. Avancez en éliminant les dinosaures, puis descendez les escaliers et franchissez la nouvelle porte. Prenez le Medikit S, allumez l'ordinateur pour récupérer les Données Tri-Energie, et prenez aussi un Dossier Dino. Puis ressortez et remontez. Après la vidéo, vous voilà face au sixième Boss. Pour le battre déplacez-vous sur la passerelle en actionnant les Terminaux et utilisez le Sabre électrique dessus afin de projeter un jet de flammes sur le dinosaure. Faites cela 3-4 fois pour en venir à bout. Avancez ensuite jusqu'au bout de la passerelle et actionnez l'ordinateur. Utilisez ensuite le sabre électrique sur les interrupteurs lorsqu'ils deviennent rouges, en attendant que le programme soit lancé. Passez ensuite par la nouvelle passerelle. Avancez et montez au niveau supérieur grâce à l'élévateur. Avancez et actionnez le Terminal afin d'ouvrir le couvercle de l'ogive. Désactivez ensuite la mise à feu sur le missile. Faites ensuite demi-tour.

Après la vidéo, sauvegardez, puis descendez les escaliers et sortez. Traversez ensuite deux nouvelles salles en éliminant les dinosaures. Après la vidéo, vous devez couvrir David en tirant sur les Vélociraptors qui s'apprêtent à l'attaquer. Lorsqu'ils arrivent par 3, tuez d'abord celui derrière-lui, puis celui à sa gauche et enfin celui qui vient du dessus.

Après la nouvelle vidéo, avancez dans la jungle tout en protégeant la fille des dinosaures. Une fois que vous vous retrouvez seul, avancez et grimpez à l'échelle.
Avancez pour passer et là vous êtes bloqué par des Lasers. Redescendez et actionnez les 4 panneaux. Il y en a 2 de chaque côté de l'écran. Retournez ensuite vers les Lasers et actionnez le Terminal afin de les faire disparaître. Puis avancez et passez par la porte. Prenez le document de Mr Will, Directeur en face de vous, puis avancez dans la salle suivante. Traversez divers couloirs avant d'arriver dans une salle avec un document Opération Arche de Noé. Puis sauvegardez, et allez à gauche. Franchissez la porte, puis descendez les escaliers en face de vous. Après la vidéo, vous voici face à l'ultime Boss de ce jeu.

Avancez à droite puis franchissez la passerelle avant que le dinosaure ne la fasse s'effondrer. Allez ensuite vers la gauche, actionnez le dispositif du satellite, puis allez à droite afin d'actionner la communication du satellite. Retournez ensuite au milieu, au niveau de la passerelle écroulée afin de mettre en route le système anti-satellite. Tout au long de cette opération, tirez régulièrement sur le dinosaure afin de le ralentir. Sortez ensuite de la pièce et admirez ensuite la séquence de fin.

Dinosaur

© Ubisoft / Digital Eclipse 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

d007742af7ff	Energie infinie pour Aladar
800e3bbc03e7	
d007742af7ff	
8006119003e7	
d007742af7ff	
8006119003e7	
8006115c0063	Force maximale pour Zini
80060c2c0063	Maximum de fruits
800611840009	Maximum d'expérience pour Aladar (lvl)
800611880190	Maximum d'expérience pour Aladar (%)
800611940063	Maximum de dommages pour Aladar
800611c803e7	Energie maximale pour Flia
800611620009	Maximum d'expérience pour Flia (lvl)
800611d00063	Maximum de dommages pour Flia
800611d80063	Vitesse maximale pour Flia
800611640063	Surveillance maximale pour Zini
800611600063	Vitesse maximale pour Zini
800611580063	Maximum de dommages pour Zini
800611480009	Maximum d'expérience pour Zini (lvl)
8006115403e7	Energie infinie pour Zini
800ddc6403e7	Maximum d'énergie pour Zini
8006115003e7	
80060c400063	Maximum de billes d'énergie
80060c3c0063	Maximum de cristaux
80060c340063	Maximum de rochers
800611dc0063	Surveillance maximale pour Flia
800611d80063	Force maximale pour Flia
800611c60190	Maximum d'expérience pour Flia (%)
800611cc0063	Energie infinie pour Flia
800611a00063	Surveillance maximale pour Aladar
800611980063	Force maximale pour aladar
8006119c0063	Vitesse maximale pour Aladar

TOUS LES NIVEAUX

Enlevez la carte mémoire de la console et allez au sur le menu principal. Maintenez les touches L1 et L2 puis appuyez sur , Haut, , . Attendez que le message "Accessing memory card" et appuyez sur Bas, Gauche, Droite, .

Discworld Noir

© GT Interactive / Perfect World 2000

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

ACTE 1

Allez sur les Quais et interrogez M. Scoplet à propos des passagers mystérieux, de l'étranger curieux et du Milka. Allez au café Ankh. Volez le pied-de-biche sur la charrette près du Golem, à droite de l'entrée du café. Entrez dans le café. Parlez à Chicard de tous les sujets jusqu'à ce qu'il donne l'emplacement du Guet des Orfèvres. Allez parler au capitaine de tous les sujets : il ne veut pas vous laisser monter à bord. Revenir aux quais et utilisez le pied-de-biche sur les caisses à gauche du Milka.

Une fois à l'intérieur, prendre l'étiquette et allez aux cabines. Là, fouillez le lit du bas pour récupérer le bout de carton. Essayez de ressortir du bateau en vain. De retour au bureau, allez au Guet des Orfèvres et parlez à Chicard des passagers mystérieux. Dehors, le troll Malachite vous demandera de retrouver Verma. Allez au Perroquet Octarine et parlez à Saphir la chanteuse de Verma et de Malachite. Elle dit que Malachite travaille à l'atelier de Rhodan et que Verma s'appelle aussi Madame Magnétite. Rendez-vous ensuite au Guet des Orfèvres et parlez à Chicard de Madame Magnétite. Allez dans le mausolée et essayez de chercher Verma, sans succès.

Retournez au café Ankh. Discutez avec Ilsa et lui montrer l'étiquette. Allez à votre bureau et parlez avec Al Khali. Là, parlez au garde à l'entrepôt n°5, ce qui ne donne rien. Retournez au bureau et ramassez l'invitation de Carlotta par terre. Allez au château des Von Uberwald. Le majordome vous retient. Quand il est parti, regardez en l'air le portrait de Carlotta. Celle-ci arrive à ce moment. Demandez-lui de vous aider à vous repérer dans le mausolée des Sélaciens. Elle accepte mais le comte demande à vous voir avant de partir. Allez lui parler et quitter le château pour le mausolée. Là, Carlotta vous guidera jusqu'à la tombe de Verma. Retourner ensuite au château et interrogez le majordome au sujet du comte, il vous parle de son compagnon disparu. Demandez à voir le comte et parlez-lui de son compagnon. Il vous donne alors un iconographe de Regin le nain.

Allez dans le magasin de Rhodan et passez directement dans l'arrière boutique. Parlez à Malachite de Verma dans le mausolée. Vous vous y rendez et ce n'est pas Verma... Profitez en pour piquer une dent en diamant au cadavre. Retournez à l'atelier et récupérez le grappin à côté de Malachite. Allez à l'entrepôt n°5, faites le tour et utilisez le grappin sur la lucarne. Une fois en haut, utilisez le pied-de-biche sur la lucarne pour descendre. Dans l'entrepôt cherchez la boîte d'allumettes et combinez là avec le bout de carton du Milka. Dirigez-vous ensuite vers le Perroquet Octarine et confondez Humanite grâce au paquet d'allumettes. Il vous dit où est Mundy et vous allez le voir.

ACTE 2

Examinez la corde effilochée et utilisez cet indice sur les bottes de Mundy. Regardez de manière approfondie ses bottes. Inspectez le message sur le mur et utilisez alors l'indice "Mundy pendu par les pieds" sur ce message. Descendez voir Humanite et parlez lui de l'indice " Mundy pendu par les pieds". Continuez avec "corde effilochée" et achevez le par les bottes. Il vous donne alors une pièce de monnaie. Demandez-lui à présent pour le mensonge de Saphir et il vous dit qu'elle se trouve dans sa loge et qu'elle a eu un rendez-vous secret. Quand vous y allez, vous la trouvez avec un gros paquet de fric. Quand vous lui en parlez, elle vous donne l'emplacement du casino le Saturnalia.

Allez ensuite jusqu'au Milka pour montrer la photo de Regin à M. Scoplet. Celui-ci vous dira que Regin est venu prendre une cargaison et qu'il est reparti en carrosse. Si vous allez au Guet des Orfèvres et parlez à Chicard du carrosse, il vous dira qu'on l'a vu rouler à fond la caisse vers le Pont Larmoyant. Retournez aux Quais et utiliser la corde par terre avec le grappin. Allez jusqu'au Pont Larmoyant et examinez les traces de dérapage. Ensuite utilisez le grappin sur la rivière Ankh. Trop lourd.

Rendez-vous au Saturnalia et corrompez le croupier de droite pour obtenir des renseignements sur la poisse de saphir. Dans votre bureau, vous aurez de nouveau la visite de Al Khali qui vous emmène chez Horst. Ce dernier vous demande de lui ramener l'épée en or. En retournant au Perroquet Octarine, parlez à Saphir de ses pertes d'argent puis du rendez-vous secret et confrontez-la avec les faits. La deuxième visite au Saturnalia sera plus mouvementée. En effet, vous y rencontrez Ilsa et son mari Deuxmarrons. Mais un assassin les attaque et heureusement que vous êtes là. Parlez à Carlotta de l'épée et vous finirez la discussion chez elle. Parlez-lui de la cargaison du Milka et elle vous donnera un ordre de cargaison que vous vous empresserez de montrer au garde de l'entrepôt n°5. Cela vous permettra d'obtenir des informations sur la cargaison du Milka.

Allez voir Malachite et demandez-lui de vous aider à soulever le carrosse de Regin. Dedans, vous trouverez une petite boîte que Malachite prendra tout de suite. Examinez ensuite le corps de Regin et comparez-le à l'iconographe. Il est en fait chauve et en soulevant sa perruque, vous trouverez une clé. Parlez de la clé au croupier du Saturnalia et il vous mènera aux casiers. Allez parler au comte du meurtre de Regin et du bracelet à breloques. Bien, allez au café Ankh pour parler avec Sam des tonneaux de vin. Vous obtenez ainsi la clé de la cave. Allez-y pour trouver Ilsa et Deuxmarrons qui se cachent. Ilsa vous demande de lui trouver une planque sure pour Deuxmarrons. Interrogez la sur les caisses Varberg et regardez les reçus de livraisons dans la cave.

Quand vous retournez à votre bureau, vous trouvez une note de Saphir vous donnant rendez-vous sur les toits. Allez vite chercher Malachite et allez sur les toits. Hélas, on vous assomme et on élimine Malachite. Vous êtes encore retrouvé par la police sur les lieux d'un crime... Vous finissez en prison. Attendez que le rat passe dans le trou et examinez le trou, puis la pierre. Vous rencontrez le plus grand inventeur du disque-monde. Parlez lui et allez voir le trou béant au fond de la pièce. Chicard arrive alors pour vous libérer. Retournez alors chez le patricien, allez sur le mur à côté et regardez-le avec l'indice "la planque". Voyez Ilsa et proposez-lui de placer Deuxmarrons chez l'inventeur. Ilsa vous amène alors à la guilde des archéologues où vous pénétrez. Parlez à Laredo Cronk (Héhé ! Elle vous rappelle pas quelqu'un ?) puis parlez d'elle à Horst et revenez lui donner le rendez-vous. Une fois seul, tirer le livre à charnière de la bibliothèque et entrez dans la cheminée. Tentez de trouver le code de la zone 51 et filez au Saturnalia. Là, allez parler à Vinche le joueur à la table de Jacknoir. Il vous dira qu'il travaille chez Sécurités Invisibles et là proposez-lui d'échanger le bracelet à breloques contre le passage de derrière. Utilisez ce dernier sur le digicode de la zone 51. Utilisez le code de Mundy sur les caisses puis la dent en diamant sur le verre. Vous trouvez l'épée en or et quittez la guilde pour mourir.

ACTE 3

Parlez à Gaspode. Gaspode vous apprend à sentir les odeurs sous forme couleurs. En double-cliquant sur une odeur, elle est enregistrée dans un inventaire à odeurs. Suivez l'odeur violette avec des taches en double-cliquant sur celle-ci. La piste vous amène au Saturnalia. Reprenez forme humaine et prenez la mousse. Allez à droite du café Ankh pour récupérer le pied-de-biche. Revenez dans votre bureau pour prendre Chicard en train de piller votre bureau. Transformez-vous en loup et sentez l'odeur pourpre. Allez au manoir des Von Uberwald et demandez à voir Carlotta. Une fois le majordome parti, changez de forme et sentez les odeurs. Allez voir le comte mais il est mourant. La Mort arrive, parlez de tout et plus particulièrement de la mousse. Le comte vous donne alors accès à la bibliothèque. Cherchez les fiches sur les mousses afin d'obtenir l'indice des égouts. Utilisez cet indice sur les fiches. Une fois dedans, changez-vous en loup et suivez l'odeur violette jusqu'à une tanière sur la gauche. Allez-y, fouillez les débris et prenez un pendentif en forme de scarabée. Vous pouvez parler à la Mort des rats et partir. Allez interroger Deuxmarrons sur le pendentif pour l'indice du temple de Anu-Anu.

Allez au Perroquet Octarine et examinez l'écriteau sur le mur de gauche. L'Université Invisible a besoin d'un valet. Parlez à Humanite à propos du meurtre du Marchand et allez voir la loge de Saphir. Transformez-vous alors en loup et sentez la bouteille de parfum. Rechangez vous et prenez le parfum. Dirigez-vous vers l'Université et parlez à M. Bannes à propos de l'emploi, à propos du meurtre du magicien et des chaussures pointues. Devenez loup et examinez le tableau octarine. Une fois redevenu humain, fouillez les casiers. Un casier contient des livres. Regardez les livres et changez le tableau avec l'indice du Temple de Anu-Anu. Continuez par la porte à gauche et parlez à Bledlow au sujet du meurtre. Vous allez découvrir que le magicien a été empoisonné. Foncez au palais du Patricien puis à droite et sentez sous forme de loup les tonneaux de vin. Comparez cette odeur à celle de votre odeur de vin de l'inventaire à odeur. Allez alors à la cave du Café Ankh et utilisez le pied-de-biche sur un tonneau. Vous voilà de nouveau au Palais du Patricien. Sentez. Retransformez vous et avancez dans le corridor jusqu'à trouver des doubles portes. Là, transformez-vous en loup et écoutez. Une fois tout entendu, fuyez jusqu'à votre bureau où un assassin vous attend. Maintenant, vous savez que le Clerc du Patricien a été noyé.

Allez à la guilde des marchands et parlez à l'homme des chaussures pointues. Zut ! Allez voir le comte et parlez à la Mort du meurtre du marchand. Il va faire une erreur et vous dire que le marchand a été étrangle. Retournez vite fait à l'Université Invisible et fouillez le casier. Il y a un livre à propos des temples. Utilisez le sur le pendentif en forme de scarabée pour enfin obtenir une liste de noms. A ce moment, allez voir Carlotta au Café Ankh. Carlotta vous attend. Parlez-lui de "Mundy pendu par les pieds" de Mundy puis si elle l'a tué. Continuez avec le meurtre du nain puis celui du troll afin qu'elle parle d'Errata. Allez au Temple des Petits Dieux et entretenez Gobelalune au sujet de la liste. Sortez du temple et allez dans le cimetière. Faîtes le tour jusque derrière la verrière et transformez-vous en loup. Retournez au temple et parlez à l'autre prêtre, Malaclypse. Demandez-lui au sujet d'Errata et des croyants véritables, il vous parlera alors du saint des saints. Demandez lui et il vous emmènera. Cherchez alors le lutrin et allez dedans. Quand vous verrez les bottes de Gobelalune, aspergez les avec le parfum. Après la cérémonie vous pourrez le suivre jusqu'au Sanctuaire. Ecoutez la réunion jusqu'à ce que vous soyez chassé. Revenez au Sanctuaire et examinez la fresque, puis l'étrange symbole afin d'en faire un dessin. Allez à la bibliothèque du Comte et apprenez en plus sur Nylonathatep et le symbole étrange. Retour au Sanctuaire, utilisez absolument les 6 indices des meurtres sur la carte de Ankh-Morpork. Vous obtiendrez l'accès à la plaisance des mages, à la rue Dagon et au théâtre du Dysk.

Allez au théâtre et prenez le billet sur la chaise. Dirigez-vous vers la bibliothèque du comte et utilisez le prospectus sur les fiches. Vous apprenez des informations sur les huit grandes tragédies. Au théâtre, approchez-vous de la scène et changez-vous en loup. Examinez l'odeur qui s'évanouit sous la scène. Retransformez vous et regardez les marques étranges de plus près. Utilisez le signe de l'anguille sur les marques pour ouvrir la scène. Utilisez l'indice grandes tragédies sur l'autel et allez à la rue Dagon.
Usez de votre pied-de-biche sur les planches pour accéder au magasin. Fouillez les débris et examinez l'os. Rendez-vous à la plaisance des mages et cachez-vous dans les buissons.

ACTE 4

Examinez l'inscription sur le mur et fouillez les débris pour récupérer l'épée en or. Allez au manoir pour voir le comte. Allez quand même dans sa bibliothèque. Recherchez l'indice Nylonathatep pour trouver des informations sur un trapezoèdre radiant. Allez voir Léonard et discutez avec lui du cristal. Deuxmarrons vous remet alors la carte des étoiles. Dans le Sanctuaire, vous allez trouver Kondo et vous en débarrasser. Fouillez son corps et emparez-vous de l'amulette. Allez au Temple des Petits Dieux et utilisez l'indice de l'amulette sur Gobelalune, parler lui des traîtres pour le pousser à se suicider. Allez à l'atelier de Rhodan et dirigez-vous vers l'emplacement où Malachite se trouvait. Vous voyez des bandages de plâtre. Montrez les à Rhodan et faîtes-le avouer où se trouve Foïd. Allez à Dagon street et parlez à Foïd de l'épée, de l'amulette jusqu'à ce qu'il révèle le contact de Satrap. Allez en vitesse à l'Université Invisible et Mme Bannes vous vire. Allez voir Chicard et parlez-lui de Gelid pour obtenir un avis de recherche. Avec l'avis en poche, retournez à l'Université Invisible et montrez-le à Mme Bannes. Allez à la porte jusqu'à des taches de sang. Changez-vous en loup et suivez la piste jusqu'à l'Observatoire. Parlez à Satrap et combattez-le.

Allez au télescope, prenez l'astrolabe et utilisez la carte des étoiles sur les constellations dessinées sur le sol. Vous trouvez la constellation qui vous intéresse. Dîtes au golem de tourner le télescope dans la direction de cet amas d'étoiles et regardez à travers le télescope. Le bijou est dans le mausolée. Allez-y et utilisez l'astrolabe sur le ciel. Maintenant, utilisez Grotesque pour ouvrir la crypte. Utilisez ensuite la pièce de Mundy sur la découpure. Parlez alors au zombie et demandez le bijou en parlant de l'épée en or. Dans votre bureau, servez-vous du bijou pour localiser Horst et allez au Pont Larmoyant. Tuez le et arrêtez Carlotta. Retournez à la prison de Léonard. Dégagez les gravats sur le trou et parlez à Léonard. Prenez son engin et utilisez le signe de l'anguille sur l'avion. Réutilisez l'avion.

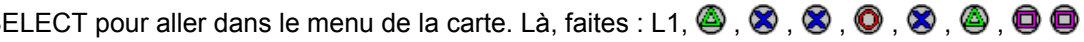
Fin

Disruptor

© Sony / Insomniac Games 1996

+ D'INFOS FORUM

REMETTRE DE LA VIE

Au cours du jeu, appuyez sur SELECT pour aller dans le menu de la carte. Là, faites : L1, 

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Pendant une partie, appuyez sur SELECT pour aller dans le menu de la carte. Là, faites : L1,

CODES DE NIVEAUX (PAL)

Niveau 2 :
Niveau 3 :
Niveau 4 :
Niveau 5 :
Niveau 6 :
Niveau 7 :
Niveau 8 :
Niveau 9 :
Niveau 10 :
Niveau 11 :
Niveau 12 :
Niveau 13 :

Diver's Dream

© Konami 2001

CODES ACTION REPLAY

Santé illimitée:

800C04DA 0376

Lances illimitées:

800C04E4 0004

Air illimité:

800C04D4 1C08

Donald Couak Attack ?*!

© Ubisoft / Disney Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUVEMENT SPÉCIAL

Pour pouvoir apprendre un nouveau mouvement, vous devez collecter rapidement 5 rouages pour obtenir une lettre du mot "SPECIAL" dans chaque niveau. Une fois toutes les lettres en votre possession, et si vous terminez le niveau, vous apprendrez une technique spéciale.

Doom

© Williams Electronics 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A n'importe quel endroit du jeu, faites une pause et entrez ces codes pour :

Armes et munitions	, , L1, Haut, Bas, R2, Gauche, Gauche
Invincibilité	Bas, L2, , R1, Droite, L1, Gauche,
Map ALL	, , L2, R2, L2, R2, R1,
Map OBJECTS	, , L2, R2, L2, R2, R1,
Free Stuff	, , L1, Haut, Bas, R2, Gauche, Gauche
Level Warp	Droite, Gauche, R2, R1, , L1, ,
Vision rayons X	L1, R2, L2, R1, Droite, , , Droite

CODES DES NIVEAUX

N°	Energie	Armure	Armes	Code	Nom
ULTIMATE DOOM					
02	125%	200%	Toutes	CR!3WDD3DB	Plant
03	200%	200%	Toutes	3JJCMK8W64	Toxin Refinery
04	200%	200%	Toutes	03LTJ0Y!02	Command Control
05	200%	200%	Toutes	H33!1HFTHK	Phobos Lab
06	200%	200%	Toutes	04MSKZX9Z1	Central Processing
07	125%	200%	Toutes	YTTLCXXLXV	Computer Station
08	200%	200%	Toutes	09SMBY04YW	Phobos Anomaly
09	200%	200%	Toutes	7KKBLD7V53	Diemos Anomaly
10	100%	200%	Toutes	FM4217GSGJ	Containment Area
11	200%	200%	Toutes	H!!3WDGLDB	Refinery
12	200%	200%	Toutes	07QPDW26WY	Deimos Lab
13	350%	150%	1234 6	WTXQ9C3W12	Command Center
14	100%	200%	123456	RBR4G!LDLN	Halls of the Damned
15	300%	175%	123 6	WTXQ9C3W11	Spawning Vats
16	50%	75%	1234567	548C7DFWYX	Hell Gate
17	100%	125%	1234567	JOC89DZPQS	Hell Keep
18	100%	125%	1234567	JGB9CT0NRT	Pandemonium
19	100%	200%	Toutes	9QLTKR0!02	House of Pain
20	100%	200%	Toutes	78M63QX921	Unholy Cathedral
21	200%	200%	Toutes	S!61FHVQJG	Mt. Erebus
22	200%	200%	Toutes	33QHFTT6WY	Limbo
23	200%	200%	Toutes	VBGQPJ!Y46	Tower of Babel
24	200%	200%	Toutes	ZYKTLW7V53	Hell Beneath
25	200%	200%	Toutes	0DJSM4HW64	Perfect Hatred
26	200%	200%	Toutes	LS5YPTCRKH	Sever the Wicked
27	200%	200%	Toutes	ZDJSMVRW64	Unruly Evil
28	200%	200%	Toutes	1YKTX4QV53	Unto the Cruel
29	200%	200%	Toutes	XKF6R8LZ97	Twilight Descends
30	200%	200%	Toutes	DJX07Q4HTR	Threshold of Pain

DOOM II

31	200%	200%	Toutes	C0W1!QNJQS	Entryway
32	125%	200%	Toutes	VM!3V1D3DB	Underhalls
33	150%	200%	Toutes	W394W2DMFC	The Gantlet
34	150%	200%	Toutes	ZQ58ZKJRKH	The Focus
35	175%	200%	Toutes	Z758ZKJ8KH	The Waste Tunnels
36	200%	200%	Toutes	5C2V3DQBNL	The Crusher
37	200%	200%	Toutes	NCKBLX7V53	Dead Simple
38	200%	200%	Toutes	1Q580FCRKH	Tricks and Traps
39	100%	200%	Toutes	HTMSKZZ9Z1	The Pit
40	200%	200%	Toutes	WS58ZKCRKH	Refueling Base
41	200%	200%	Toutes	CSNRG2W820	O of Destruction!
42	200%	200%	Toutes	WT670JBQJG	The Factory
43	200%	200%	Toutes	DQLTJ1Y!02	The Inmost Dens
44	100%	200%	Toutes	2N94VFFMFC	The Suburbs
45	200%	200%	Toutes	CQLTJ0Y!02	Tenements
46	200%	200%	Toutes	WR492GDSGJ	The Courtyard
47	200%	200%	Toutes	PFFGXH3777	The Citadel
48	200%	200%	Toutes	JWCJV2X479	Nirvana
49	200%	200%	Toutes	CJJTM35964	The Catacombs
50	200%	200%	Toutes	M!T174XZXV	Barrels of Fun
51	200%	200%	Toutes	5770MX2CDF	Bloodfalls
52	200%	200%	Toutes	YJLW3PPCPM	The Abandoned Mines
53	200%	200%	Toutes	DKKBLM58J3	Monster Condo
54	200%	125%	Toutes	7L3!266DJK	Redemption Denied

BONUS

55	150%	0%	Toutes	BBBBBBB666	Fortress of Mystery
56	200%	200%	Toutes	3P67ZNBQJG	The Military Base
57	100%	0%	Toutes	JCGDNFL555	The Marshes
58	250%	25%	Toutes	BXXBXXB778	The Mansion
59	150%	25%	Toutes	JCGDNFL556	Club Doom

CODES ACTION REPLAY

800A8888 0001	
800A8880 00C7	
800A887C 0064	Invincibilité
800A88FC 0064	Roquettes infinies
800A88F8 0064	Plasma infini
800A88E0 0001	Donne le lance-roquettes
800A88EC 0001	Donne la tronçonneuse
800A88A0 0001	Donne la clé rouge
800A88A4 0001	Donne la clé bleue
800A88A8 0001	Donne la clé jaune
800A889C 0001	Vision de nuit
800A8898 0001	Dévoile toute la carte

Double Dragon

© Technos Japan 1996

+ D'INFOS FORUM

BOSS DE FIN DE NIVEAU

Pendant l'écran des "player select", vous devez rester environ 4 à 5 secondes sur les personnages : Billy, Marian, Chang-fu et Jimmy. Ainsi, les boss de fin de niveau apparaîtront.

RÉTRÉCIR LES PERSONNAGES À L'ÉCRAN DE JEU

Pour rétrécir vos personnages à l'écran de jeu, faites en pleine partie : Start, , , et / . Ensuite, faites pause et variez leur taille avec / / /

Downhill Snow

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Terminez le jeu en mode de dificulté Hard pour accéder à deux personnages supplémentaires.

MODE MIRROIR

Terminez le jeu en mode de dificulté Normal. Désormais, en mode Practice, vous pourrez choisir une version inversée des circuits.

VÊTEMENTS BONUS

Terminez le mode scénario avec chacun des personnages. 4 costumes supplémentaires seront alors disponibles en mode arcade.

Dracula 2 : Le Dernier Sanctuaire

© Wanadoo / Index + 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ORDRE POUR TIRER LES CHAINES

Dans le monde du feu, il faut tirer les chaines dans l'ordre suivant :
- 1ère chaîne à gauche
- 2ème à droite
- 2eme à gauche
- 3ème à droite
- 1ère chaîne à droite
- 3ème à gauche

SOLUTION COMPLÈTE

DISQUE 1

Votre enquête débute à Carfax, à la recherche de traces laissées par le Vampire. Vous êtes tout d'abord dans le jardin, allez à droite de la maison et ramassez l'huile située par terre, à côté de l'arbre juste à droite de la maison. Continuez ensuite tout à droite, jusqu'au mur et prenez l'objet situé sur le cadre incrusté dans ce mur. Allez maintenant à gauche de la maison, avancez dans le petit bassin vide, regardez les bords et prenez l'objet situé sur le cadre. Approchez-vous ensuite de la porte d'entrée, et utilisez la clé dans votre inventaire pour ouvrir la porte. Rentrez ensuite dans la maison. Montez à l'étage et rentrez dans le bureau. Approchez-vous du bureau situé sur la droite, ouvrez le tiroir de droite et prenez tout d'abord la boussole, puis l'objet jaune allongé, le livre rouge et enfin la bougie qui était cachée dessous. Examinez ensuite le coffre situé derrière le bureau, prenez la longue-vue puis le chandelier. Puis approchez-vous de la commode sur la gauche, examinez les boîtes dessus, ouvrez la plus proche de vous et prenez le jeton, le papier et les allumettes. Examinez ensuite le tableau au dessus de la commode, tournez-le et emparez-vous du papier. Allez ensuite à l'opposé de la pièce, derrière l'espèce de paravent. Placez votre chandelier sur le meuble. Allumez ensuite la bougie avec les allumettes et posez la bougie sur le chandelier. Prenez maintenant la clé visible sur le mur grâce à la lumière de la bougie. Ressortez de derrière le paravent et utilisez cette clé pour débloquer la porte non loin de là. Arrivé dans un nouveau couloir, avancez jusqu'au cadavre et observez-le. Prenez la clé accrochée à sa ceinture. Après la venue d'un monstre, chargez votre pistolet et tirez sur le cadenas bloquant la porte à côté du cadavre. Passez ensuite par cette porte. Avancez dans la salle et faites demi-tour. Poussez la commode située à gauche de la porte devant cette dernière afin de bloquer la progression du vampire. Approchez-vous ensuite de la cheminée, et déplacez la chaise qui se situe devant sous la lucarne sur la droite.

Fouillez l'intérieur de la cheminée pour récupérer un objet au milieu du cadre et une sorte de pied de biche sur la droite. Approchez-vous ensuite de la lucarne, et utilisez ce pied de biche pour arracher les planches obstruant le passage de la lumière. Allez ensuite à droite de la porte que vous avez bloquée avec une commode, et prenez un grand miroir. Positionnez-le ensuite au centre de cette pièce. Enlevez la commode bloquant la sortie puis, le vampire mort, prenez l'autre grand miroir à droite de la porte et sortez de cette salle. Traversez de nouveau le couloir. Avancez dans le bureau sans vous soucier du monstre, placez le miroir que vous avez au centre de la pièce pour qu'il réfléchisse la lumière et extermine le nouveau vampire. Sortez ensuite de ce bureau pour vous retrouver dans le hall. Allez sur la gauche et approchez-vous du lustre. Vous échapperez ainsi à de nouveaux vampires. Allez ensuite à gauche de l'escalier, utilisez le pied de biche sur les planches en face de vous pour libérer l'accès à la cave de cette demeure. Avancez et déplacez une caisse sur la droite. Prenez ensuite la pince qui était dissimulée dessous. Déplacez ensuite une nouvelle fois la caisse, et prenez l'objet au centre du cadre ainsi dévoilé. Ressortez ensuite de cette pièce puis de la maison. Allez sur

la droite, près du petit bassin vide, et observez le haut d'un étrange mécanisme. Utilisez votre pince pour couper la chaîne, mettez ensuite de l'huile sur le gond droit de la grille. Levez ensuite la grille, posez le plan que vous possédez de ce mécanisme, placez de l'huile sur ce plan. Placez ensuite les 4 objets ressemblant à des clous, que vous possédez, dans les endroits prévus à cet effet (placez les objets dans les bons trous en vous aidant des motifs). Faites ensuite correspondre les symboles fléchés avec les flèches dessinées à côté de chaque motif. Observez ensuite le bas de ce mécanisme et actionnez-le.

Le bassin se remplit alors d'eau. Retournez dans la maison, puis dans la cave et sortez par la porte en métal située sur la gauche. Vous arrivez dans les égouts. Allez sur la gauche, avancez jusqu'à être bloqué. Montez le long de l'échelle sur la gauche et sortez par la bouche d'égout. Vous voilà dans la petite cour de l'asile. Avancez et frappez à la porte. Vous rentrez dans l'asile, avancez et passez dans le bureau en face de vous. Discutez avec le Docteur des 2 sujets possibles. De retour dans le hall, allez derrière le comptoir, utilisez la clé que vient de vous donner le Docteur pour débloquer la porte. De retour dans les égouts, avancez et prenez sur la droite dès que possible. Avancez légèrement, prenez la corde accrochée sur le mur de droite.
Continuez votre chemin jusqu'à voir un voyant rouge sur le mur de gauche. Regardez par terre en face de ce voyant pour trouver une vanne. Prenez-la, puis avancez dans ce souterrain jusqu'à ce que vous soyez bloqué par une zone d'eau. Associez alors la corde et la vanne et utilisez cela pour pouvoir avancer sur l'échelle ainsi déployée. Arrivé de l'autre côté, examinez la caisse à outils sur le sol et prenez la clé à l'intérieur. Faites ensuite demi-tour là où vous avez trouvé la vanne. Observez la vanne sur le tuyau en face du voyant rouge, et utilisez la clé pour la démonter et la prendre. Retournez ensuite sur la zone avec l'échelle, là où vous avez trouvé la clé, avancez sur l'échelle et regardez le tuyau sur la droite. Placez la vanne dessus, puis utilisez la clé pour la visser. Actionnez ensuite la vanne, avancez vers la caisse à outils, puis emparez-vous de l'échelle. Utilisez ensuite cette dernière sur le côté droit du puits pour descendre dedans maintenant qu'il a été vidé de son eau. Reprenez ensuite l'échelle, et avancez dans le puits. Arrivé au bout, utilisez l'échelle sur la droite et montez.

Equipez ensuite votre pistolet et tirez pour détruire la grille en hauteur. Sortez par la nouvelle ouverture. Avancez dans le cimetière jusqu'à la grande grille, tournez ensuite à droite et jetez un oeil aux alentours. Observez l'échelle accrochée sur un mur, utilisez la clé pour retirer le cadenas, puis prenez-la. Retournez à l'entrée du cimetière et allez sur la droite. Avancez, et utilisez l'échelle pour monter sur le caveau situé à votre gauche. Fouillez le sac pour récupérer un crucifix et un pieu. Redescendez, brandissez le crucifix devant le vampire. Gravissez ensuite les marches sur la droite, et allez dans la tombe où le vampire est tombé. Achevez-le avec votre pieu. Fouillez-le pour récupérer sa montre et un carnet. Examinez ensuite son carnet dans votre inventaire. Lisez le contenu. Remontez sur le caveau, là où vous avez trouvé le crucifix et le pieu. Utilisez votre boussole et examinez les environs du côté nord-ouest. Utilisez la montre récupérée précédemment, puis la longue vue. Redescendez ensuite de ce caveau, allez là où vous venez de voir Dracula, examinez la statue, appuyez sur l'oeil, puis rentrez dans le tombeau. Après la cinématique, vous voilà de retour à l'Asile. Rentrez dedans et allez dans le bureau du Docteur. Approchez-vous de son bureau sur la gauche et examinez les tiroirs de gauche. Prenez le stéthoscope. Allez ensuite de l'autre côté de la salle et observez le sol vers la table, du côté de la fenêtre. Ramassez l'anneau. Approchez-vous ensuite de la cheminée, observez le tableau. Il s'ouvre, laissant place à un coffre-fort. Commencez par examiner le bouton en haut, sur la gauche. Placez le stéthoscope en bas à gauche, puis faites tourner ce bouton sur la valeur 8. Faites ensuite de même avec le bouton en bas à gauche, valeur 4. Puis avec le bouton en haut à droite, valeur 3. Et enfin avec le bouton en bas à droite, valeur 6. Ouvrez le coffre, prenez l'anneau pour vous protéger contre les vampires, puis examinez le sac pour récupérer un cahier vert, un négatif, de la cire, et une bouteille. Observez ensuite le dossier en haut du coffre et prenez la clé à l'intérieur. Retournez vers le bureau du Docteur et observez l'objet sur la gauche. Ouvrez l'étui sur la droite, prenez ensuite le rouleau situé au milieu et mettez-le dans l'étui.

Placez le rouleau que vous possédez sur la machine. Actionnez le lecteur pour lire le message. Ressortez ensuite de ce bureau, avancez dans le hall et franchissez la porte à droite. Avancez sur la passerelle, descendez, approchez-vous du bureau et observez la tasse posée dessus. Prenez le sucre. Associez-le avec la boîte d'allumettes et posez cette boîte sur la table. La mouche sera prise au piège, reprenez la boîte. Montez ensuite le petit escalier à droite et avancez. Utilisez votre clé pour ouvrir la cellule du milieu, rentrez dedans et approchez-vous d'Hopkins. Utilisez alors la boîte d'allumettes avec la mouche à l'intérieur. Après la petite discussion, ressortez et allez au bout de cette passerelle. Franchissez la porte. Brandissez le crucifix devant l'ennemi. Une fois que ce dernier est assis, brandissez une nouvelle fois le crucifix sur son front pour l'achever. Fouillez-le ensuite pour trouver une clé accrochée à sa ceinture. Ressortez et retournez vers le bureau. Examinez le tiroir et ouvrez-le avec la clé. Prenez la seringue. Retournez maintenant là où vous avez tué le vampire, placez la seringue sur son bras pour récupérer de son sang. Approchez-vous ensuite du bureau, examinez-le et ouvrez-le. Prenez ensuite votre bouteille dans l'inventaire et videz son contenu dans le récipient

au dessus du bec bunsen.
Videz ensuite le contenu de la seringue dans le récipient, puis placez la bouteille vide à droite du récipient, là où s'échappe le liquide. Allumez ensuite le bec bunsen en faisant deux fois +. Dès que la température atteint 35°C, éteignez-le avec le - (une seule pression) et récupérez la bouteille pleine. Associez maintenant la bouteille avec votre pistolet. Ressortez dans cette salle et retournez dans la cellule d'Hopkins. Approchez-vous de lui et parlez-lui. Après votre dilem, ressortez et retournez dans le bureau du Docteur et répondez au téléphone. Retournez ensuite là où vous avez tué le vampire. Le mort a disparu, passez par la trappe métallique qui était placée sous le siège. Avancez dans les égouts, puis tournez à droite.

Avancez encore jusqu'à un nouveau tournant, prenez à droite puis équipez les lunettes de Hopkins. Vous verrez alors apparaître des traces de pas. Suivez-les. Vous arrivez dans une nouvelle salle, avancez le long de la passerelle, puis observez le panneau électrique sur la gauche. Actionnez la manette de gauche. Observez ensuite rapidement les alentours, et utilisez les lunettes sur le vampire. Equipez ensuite le pistolet et tirez-lui dessus, dans la zone du coeur (le point rouge). Avancez ensuite le long de la nouvelle passerelle jusqu'à une porte fermée. Observez le panneau à sa gauche, tirez le petit anneau en haut, prenez dans votre inventaire l'objet jaune allongé (récupéré en début de jeu) et utilisez-le sur la serrure. Récupérez ensuite cet objet, associez le cahier rouge avec la petite clé (à gauche dans votre inventaire). Utilisez les lunettes sur la feuille sous vos yeux, déplacez ensuite l'objet métallique sur le symbole représentant un rond avec une croix dessous, et notez les chiffres qui apparaîssent : 3-5-8-2. Observez ensuite l'objet jaune dans votre inventaire, et entrez le code trouvé ci-dessus. Associez ensuite cet objet avec la petite clé et utilisez cela sur la serrure pour débloquer la porte. Récupérez ensuite l'objet et avancez. Vous voici maintenant dans une salle de cinéma. Avancez jusqu'à l'appareil qui sert à la projection des films, examinez-le et mettez le jeton que vous possédez dedans. Avancez ensuite vers l'écran, montez les escaliers sur la gauche et examinez l'orgue. Placez les feuilles de carton que vous avez à droite des tuyaux pour faire jouer un morceau. Après la cinématique, faites le tour du lit et ramassez le pistolet qui est dessous. Sortez de cette pièce, utilisez ensuite les lunettes en face de vous pour localiser le monstre et tirer sur le point rouge pour l'éliminer. Avancez ensuite dans le studio de tournage. Allez sur la gauche et localisez la boîte électrique. Examinez-la, ouvrez-la et actionnez la manette. Observez le dragon vert sur votre gauche, et prenez l'épée dessus. Utilisez ensuite cette épée sur la figurine de Dracula à votre droite. Puis observez le mur face à vous, utilisez une nouvelle fois l'épée, et coupez la corde. Vous voici au niveau supérieur.

Avancez sur votre gauche, prenez le grappin et la corde, puis la manivelle. Utilisez l'échelle sur la droite pour monter d'un niveau supplémentaire. Observez le mécanisme au sol et insérez la manivelle à l'intérieur, puis tournez-la. Avancez ensuite sur votre droite, et arrivé au bout de la passerelle, utilisez l'épée pour couper une corde sur la droite. Tournez-vous sur la gauche, grimpez le long du module métallique et rentrez dans le système de ventilation. Avancez jusqu'à voir un ventilateur sur la droite. Placez l'épée dedans pour le bloquer, avancez par ce nouveau conduit, prenez à gauche et récupérez une clé sur la grille au fond de ce conduit. Faites ensuite demi-tour jusqu'à l'intersection et prenez à droite. Avancez, et ouvrez la dernière grille avec la clé. Regardez ensuite par l'ouverture, utilisez le grappin sur la figurine visible en bas. Descendez, et observez la figurine détruite : prenez le diapason à l'intérieur de son torse, puis une petite clé au bout d'un doigt de sa main droite après avoir ouvert son poigné, l'avoir dévissé et remis. Montez ensuite dans l'ascenseur non loin de là, prenez la petite clé et enfoncez-la dans la serrure à droite. De retour dans la salle de projection, descendez devant l'écran et parlez à l'homme. Allez ensuite vers l'orgue, observez-le, utilisez les lunettes, et actionnez la touche, sur la gauche, qui apparaît de façon plus claire. Avancez ensuite par la nouvelle porte. Nouveau retour dans les égouts, avancez dans le couloir et franchissez la nouvelle porte. Avancez sur le bateau et allez sur la gauche. Vous rejoindrez ainsi un nouveau quai à bord du bateau. Avancez le long du quai, tournez à gauche, et avancez encore jusqu'à voir une porte verrouillée sur la gauche.
Observez la serrure à gauche de la porte, tirez la petite goupille en haut, utilisez l'objet jaune dans la serrure, puis récupérez-le, associez le cahier rouge avec la sorte de clé sur la gauche de votre inventaire, utilisez ensuite les lunettes sur le cahier, et déplacez la barre métallique sur le symbole d'un rond avec une croix au dessus. Notez alors la combinaison : 8-4-6-2. Observez ensuite l'objet jaune et entrez la combinaison précédente dessus. Associez cet objet avec la clé de gauche, et utilisez-le de nouveau sur la serrure.

La porte se débloque, reprenez l'objet et passez par cette porte. Vous voici de retour dans la cave de la maison à Carfax. Prenez les cagettes sur la droite qui sont recouvertes d'un tissu blanc, et allez dans le hall de la maison. Prenez alors les cagettes et posez-les sur votre gauche, à côté de l'escalier. Examinez ensuite ces caisses : prenez les cisailles, le marteau, et la hachette. Montez ensuite à l'étage et rentrez dans le bureau. Approchez-vous du bureau sur la droite, et détruisez-le avec le marteau. Prenez alors les planches cassées. Allez maintenant derrière l'espèce de paravent et emparez-vous de la bougie située sur le chandelier. Sortez ensuite de cette pièce par la porte à droite. Avancez dans le couloir et approchez-vous de la fenêtre sur la droite. Utilisez les cisailles pour couper les rideaux, et

ramassez-les. Faites ensuite demi-tour dans la cave de la maison. Détruisez le cercueil sur votre droite avec la hachette, et prenez les planches. Retournez dans le hall, et observez les cagettes sur la gauche. Posez dedans les rideaux coupés, puis les planches récupérées dans la maison. Associez ensuite allumettes et bougie, et enflammez tout ça après vous être éloigné un peu. De retour dans la cave, avancez jusqu'à la porte en face de vous, prenez la clé dans la petite niche sur la gauche. Utilisez-la ensuite sur la porte à droite et franchissez-la. Avancez, tournez-vous et actionnez la vanne à côté du petit escalier. Descendez dans l'eau et plongez. Approchez-vous rapidement d'un tas de détritus près du mur, enlevez-le, et actionnez la vanne. Remontez ensuite à la surface après avoir effectué une sauvegarde pour remettre à neuf votre niveau d'oxygène. Puis retournez sous l'eau, restez au niveau de la surface et observez rapidement les alentours. Engagez-vous dans une petite ouverture qui vous ramène dans les égouts. Avancez, et grimpez le long de l'échelle sur la gauche. Sortez par la plaque et vous arrivez dans la cour de l'asile. Rentrez dans l'asile et retournez dans la pièce où vous avez vu le vampire et effectuez vos manipulations chimiques. Approchez-vous de l'armoire sur la droite et utilisez une clé pour l'ouvrir. Observez le rideau situé en bas de l'armoire et tirez-le. Voilà donc un labo pour développer les photographies. Utilisez le négatif que vous possédez dans la machine sur la gauche. Actionnez ensuite l'interrupteur, cliquez sur la pochette noire à droite de cet interrupteur, puis sur la machine à gauche, et enfin sur le papier en dessous de la machine. Examinez ensuite la photographie, puis l'étagère qui se situe au dessus de cette installation. Lisez les notes du professeur, et observez ensuite le verso de la feuille. Prenez ensuite l'aimant en forme de fer à cheval et placez-le en haut à gauche dans la boîte. Examinez-le et réglez-le sur 8.

Prenez ensuite le tube, placez-le sous l'aimant, observez-le et réglez-le sur 4. Placez ensuite l'ampermètre dessous, puis le rhéostat en bas de l'installation. Examinez ensuite l'ampermètre et réglez l'intensité sur 7. Retirez l'antenne en haut du montage et placez votre diapason à la place. Fermez la boîte, retirez la manivelle sur la droite et emportez cette boîte. Sortez de cette salle par la trappe voisine. Autre passage dans les égouts, avancez, et vous allez être bloqué par un mur de rats. Associez alors la manivelle que vous venez de récupèrer avec le mécanisme que vous venez de fabriquer. Examinez ensuite l'engin, actionnez le bouton en bas à gauche. Pointez-le ensuite sur les rats, il s'allume. Examinez-le de nouveau, et réglez le cadran de droite sur la même valeur que celui de gauche en tournant le bouton à droite. Actionnez ensuite l'interrupteur en bas à gauche et utilisez l'appareil sur les rats une nouvelle fois. Le passage dégagé, avancez et tournez à gauche, arrivé au bout de ce couloir. Avancez, traversez la passerelle et approchez-vous du panneau électrique. Examinez-le et utilisez la petite clé que vous avez. Actionnez alors la manette de droite. Avancez par la nouvelle passerelle et, arrivé au bout du couloir, prenez les planches par terre, et placez-les au dessus du trou. Avancez, et sortez par la bouche d'égout.
De retour dans le cimetière, avancez jusqu'à la grille, allez à gauche et observez les plaques sur le mur de droite. Retirez celle de Bram Stoker et prenez un papier et l'anneau de protection. Localisez ensuite trois gargouilles, en hauteur, dans le cimetière, grâce à l'objet que vous avez fabriqué, et détruisez-les en procédant de la même façon qu'avec les rats dans l'égout. Il y a une gargouille en haut à droite du cimétière, une en bas à droite et une en bas à droite. Allez ensuite dans le tombeau de Dracula, entrez dedans. Examinez la serrure devant le cercueil, et entrez les valeurs suivantes : 7 en bas à gauche, 9 en haut à gauche, 2 en haut à droite et 8 en bas à droite. Actionnez ensuite l'interrupteur en bas du motif et rentrez dans le tombeau.

DISQUE 2

Avancez dans le couloir jusqu'à voir une porte fermée. Observez la serrure, puis examinez le carnet rouge que vous avez. Tournez la page jusqu'à celle représentant la constellation lunaire. Utilisez alors les lunettes, et notez les chiffres de la deuxième ligne, après la lettre G : 9-4-2-6. Entrez alors ce code sur la serrure : 9 en haut à gauche, 4 en haut à droite, 2 en bas à droite et 6 en bas à gauche. Actionnez ensuite le petit interrupteur, la porte s'ouvre. Avancez, examinez le tissu à droite au bout du tunnel, et enlevez-le. Prenez alors la pelle et la barre à mine. Faites ensuite demi-tour et empruntez les escaliers descendants sur la droite. Allez à gauche du tas de pierres et observez les pierres sur le sol. Utilisez la barre à mine pour déplacer une pierre, tirez le fil et ramassez le détonateur. Montez ensuite en haut du tas de pierres, et emparez-vous du burin et du marteau. Redescendez ensuite, approchez-vous de la table sur la gauche, et examinez-la. Utilisez votre marteau et le burin pour ouvrir le tiroir. Prenez la bobine de câble. Utilisez de nouveau le marteau et le burin au fond du tiroir, tirez un peu plus le tiroir et prenez la clé. Observez ensuite la caisse située derrière la table, ouvrez-la avec la clé et récupérez la dynamite. Remontez ensuite dans le couloir et allez au bout. Observez la bouche de la statue, placez dedans la dynamite, reliez le câble à la dynamite, éloignez-vous, et branchez le détonateur au bout du câble. Actionnez le détonateur pour faire exploser la statue, avancez, récupérez la gemme, sur le sol, près de la statue explosée, et passez par le trou dans le mur. Avancez et allez sur la droite vers le jeu de dames. Tournez-vous sur la droite et examinez le motif. Placez la gemme dans l'oeil droit de la tête du dragon. Avancez dans le couloir en longeant les cellules jusqu'à en trouver une dont la grille est cassée.

Rentrez dedans, allez sur la gauche et examinez le squelette par terre, dans l'angle. Enlevez le squelette puis utilisez la pelle pour creuser légèrement et trouver un os. Prenez-le, continuez à avancer et examinez le squelette dans le nouvel angle. Faites de même, creusez pour trouver un crâne et un parchemin. Faites ensuite demi-tour dans le couloir longeant les cellules, revenez vers l'entrée et passez par la porte sur la gauche. Avancez jusqu'à la porte fermée avec des crânes autour et passez par la porte à droite. Prenez l'arbalète et la lanterne sur la table, grimpez sur la table et emparez-vous des flèches sur l'étagère. Observez ensuite le tiroir de la table, ouvrez-le et prenez la médaille rouge. Ressortez, posez le crâne par terre, sur le rayon de lumière sortant de la salle voisine. Associez ensuite la médaille avec l'os, et posez ça sur le crâne. Allumez ensuite la lanterne avec les allumettes et posez-la derrière le crâne. La porte s'ouvre, avancez dans le nouveau couloir jusqu'à un escalier. Associez alors les flèches avec l'arbalète, puis la solution dans la bouteille avec l'arbalète. Equipez-le et tuez le monstre en hauteur, sur la droite. Descendez ensuite le long des escaliers, avancez jusqu'à voir un homme dans une armure, suspendu et attaché. Observez son visage, enlevez le masque et prenez la pierre de Radu. Après votre chute, avancez et vous voilà dans un nouveau cimetière. Allez sur la gauche pour pouvoir vous rendre derrière le gros caveau. Repérez l'oiseau sculpté sur la gauche, observez la zone en dessous de cet oiseau. Creusez avec la pelle et prenez l'objet. Observez ensuite la tombe sur la droite, dans l'angle, pour trouver derrière une croix dans une main. Retournez ensuite devant le grand caveau. Allez un peu sur la gauche et observez le motif sur votre droite. Placez l'objet trouvé en creusant pour compléter le dessin. Retournez ensuite vers la tombe ouverte, et tournez-vous de l'autre côté. Utilisez les lunettes pour observer un rideau de flammes. Brandissez alors la main avec le crucifix sur la flamme blanche pour détruire l'ennemi.

Rentrez maintenant dans le caveau de Dracula. Allez sur le côté et avancez. Sortez ensuite du caveau, vous voici dans la cour de son château. Allez sur la gauche, puis sur la droite, et passez par la porte dans l'angle. Descendez les escaliers. Avancez dans la salle et observez la sorcière. Observez ensuite votre parchemin déroulé, tournez-le, puis parlez ensuite du parchemin à la sorcière, prenez ensuite la pierre de Radu et donnez-la à la sorcière. Ressortez de cette salle, retournez dans la cour du château, allez sur la droite et montez les escaliers. Examinez la serrure de la porte, utilisez les lunettes dessus, puis la bague que vous possédez. La porte se débloque, rentrez à l'intérieur. Avancez au fond du couloir et prenez le grappin avec la corde.
Faites ensuite demi-tour, ressortez. Associez alors votre grappin avec l'arbalète, et utilisez cette dernière pour atteindre l'autre côté de la cour, en hauteur, à gauche d'une porte marron. Suivez la corde et passez par la porte. Allez au fond de cette bibliothèque, et examinez le bureau. Ouvrez-le, prenez le papier représentant un jeu de dames, utilisez ensuite la barre à mine sur la partie gauche du bureau. Regardez dans l'ouverture dégagée, et examinez le papier. Examinez alors l'autre parchemin que vous possédez, prenez-le et posez-le sur celui qui est sur le bureau. Déplacez le parchemin du dessus sur chaque figure en cliquant dessus. Vous verrez alors apparaître deux chiffres romains, suivant les figures : le I et le III. Retournez maintenant vers l'entrée de cette salle, et observez l'espace entre deux bibliothèques, sur la droite. Ouvrez le panneau, et actionnez les morceaux de bois dans cet ordre : droite, haut, bas et bas-droite. Prenez alors la croix en or. Ressortez de cette salle, utilisez de nouveau la corde, mais laissez-vous tomber lorsque vous êtes au dessus de la barrière rouge.

Observez les tombes et ouvrez-en une avec la barre à mine. Prenez la médaille rouge sur le squelette, associez-la avec la croix. Utilisez ensuite les lunettes au centre de la barrière, sur le sol pour découvrir un symbole. Brandissez la croix dessus. Allez ensuite à gauche du caveau de Dracula, et passez par la porte. Allez ensuite sur la droite et passez par la nouvelle porte. De retour dans cette bibliothèque, avancez et observez la serrure de la porte sur la droite. Utilisez les lunettes puis la croix sur le symbole. Avancez, observez l'échiquier, posez dessus la feuille similaire que vous possédez, regardez ensuite le carnet rouge avec les lunettes, puis appuyez sur les touches de l'échiquier dans cet ordre : F-B-H-E-A-C-G-D. Reprenez ensuite votre feuille, ressortez, allez à droite et descendez l'escalier. Observez ensuite dans votre inventaire le plan défini sur la feuille de l'échiquier, et suivez le même plan dans la salle en inversant noir et blanc. Après la vidéo, utilisez la longue vue sur la porte en face de vous. Utilisez les lunettes puis la bague, avancez ensuite jusqu'à la porte, utilisez de nouveau les lunettes, puis la croix, la porte s'ouvre. Avancez, allez à droite et actionnez le système du téléphérique. Actionnez ensuite la manette à gauche de la cabine. Allez maintenant à droite et actionnez le panneau, rentrez dans la cabine. Actionnez la manette à droite du bouton rouge, puis appuyez sur le bouton. Sortez de la cabine par la porte. Après la cinématique, retournez de nouveau dans la cabine. Prenez l'échelle accrochée à droite, et posez-la au fond du téléphérique. Montez et sortez par la trappe en hauteur. Accrochez-vous ensuite sur la poutre en hauteur, avancez dans la zone sombre et ouvrez la trappe en hauteur. Une fois à l'extérieur, avancez rapidement jusqu'au petit escalier avec un obstacle devant. Utilisez la barre à mine sur l'obstacle. Descendez les escaliers, avancez, prenez une poutre (parmi les 2 sur votre chemin), allez sur la gauche vers le canon. Ramassez le sceau, et faites demi-tour.

Remontez les escaliers, allez de l'autre côté du toit, derrière la statue, observez la neige et posez le seau dessus pour le remplir. Reprenez-le. Allez ensuite sur la gauche, là où le toit est effondré, descendez au niveau inférieur. Observez les

lieux pour trouver un drapeau, et des planches en dessous. Remontez ensuite, mettez la poutre au dessus du trou pour le franchir, examinez ensuite le canon, actionnez-le et prenez le boulet par terre. Franchissez de nouveau le trou et récupérez la poutre. Retournez ensuite vers le premier canon, là où vous avez trouvé le seau. Examinez aussi ce canon, mettez le seau à droite, puis le boulet au milieu, et enfin le drapeau à gauche. Associez ensuite les planches de bois avec les allumettes et utilisez cela sous le canon. Allez ensuite à gauche, posez une poutre, revenez chercher la deuxième poutre et posez-la. Avancez sur la poutre, tournez-vous, prenez celle derrière vous et placez-la devant. Avancez ensuite, allez à gauche et observez le cadavre pour trouver une clé camouflée. Allez ensuite à droite et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Avancez dans la petite cage d'ascenseur. Regardez vers la droite, examinez le mécanisme, et appuyez sur le bouton rouge du bas pour descendre. Observez un nouvelle fois le système, et placez la clé récupérée précédemment dans la fente. Actionnez le bouton rouge du haut et sortez avant que l'ascenseur ne remonte. Avancez ensuite, puis armez votre arbalète et tirez sur la corde au dessus du pont levis en face de vous. Continuez votre progression, observez l'objet au milieu, puis descendez par l'escalier de droite et passez par la porte.
Allez à gauche, examinez le squelette par terre, et prenez le crâne. Retournez ensuite devant l'escalier et descendez-le en empruntant les marches numérotées suivantes : 0-2-5-6-8-9. Arrivé en bas, avancez et allez sur la gauche, approchez-vous de la main, essayez de prendre la poignée, posez ensuite le crâne dans la main, détruisez-le partiellement avec la barre à mine, regardez à l'intérieur et prenez la poignée.

Ressortez de cette salle, remontez le long de l'escalier, et descendez par l'escalier en face. Passez par la porte, tirez la chaîne à gauche, puis avancez et tirez rapidement les nouvelles chaînes. Il y a 3 chaînes de chaque côté de vous. Pour la droite, la chaîne la plus éloignée est la 1, celle de droite la 2 et celle de gauche la 3. Pour la gauche, la plus éloignée est la 4, celle de droite la 5 et celle de gauche la 6. Tirez dans l'ordre 2-4-1-5-6-3. Avancez ensuite sur la passerelle, observez le motif sur la colonne et prenez une nouvelle poignée. Ressortez, remontez l'escalier, et prenez l'escalier montant sur la gauche. Franchissez la porte, avancez vers l'oeuf au fond de la salle, regardez-le, et essayez de prendre la poignée. Allez maintenant au centre de la pièce, utilisez les lunettes sur la droite. Armez votre arbalète, rajoutez de la solution dans la bouteille et tirez sur la bouche à droite. Reprenez ensuite les lunettes et regardez à gauche. Tirez sur la partie qui se baisse et se relève. Tirez ensuite sur la bouche du monstre. Observez ensuite ce monstre, associez la solution avec la seringue et injectez le contenu dans le monstre. Le monstre est détruit, approchez-vous de nouveau de l'oeuf, prenez la poignée et sortez par la même porte que celle que vous avez empruntée pour venir. Descendez l'escalier et allez vers le pupitre, examinez-le, ouvrez-le, placez les 3 poignées. Ouvrez ensuite les 3 tiroirs en bas du pupitre, et prenez des moules. Retournez ensuite dans la salle avec les chaînes, avancez au centre de la pièce et regardez sur la droite. Ouvrez le système en bas, et placez les 3 moules. Retournez dans la salle précédente, et reprenez les poignées. Demi-tour ensuite dans la salle où vous avez entreposé les moules. Observez le haut du système et placez les 3 poignées à l'intérieur. Fermez le système, actionnez-le sur le côté droit, puis récupérez une autre poignée vers les moules. Ressortez, allez vers le pupitre, et placez la poignée. Prenez ensuite l'escalier qui monte, traversez la salle et sortez par l'autre porte. Montez l'escalier et rentrez dans l'ascenseur. Vous voilà face au combat ultime. Prenez l'alliance de Mina que vous possédez et mettez-la à sa main droite. Prenez ensuite la pierre de Radu et posez-la sur le symbole devant le trône de Dracula.

Dracula : Résurrection

© Index +

SOLUTION COMPLÈTE

L'auberge de Barina

En entrant, une bande d'hommes sortira immédiatement. Demandez à Barina ainsi qu'à Micha comment faire pour aller vers le château de Dracula. Ceux-ci vous répondront que le moyen unique est de passer par le pont, derrière l'auberge. En vous y rendant, vous vous rendrez compte qu'il est barré par un sbire du Conte. Faites demi-tour et tournez à gauche. Dirigez-vous vers le cimetière. En fouillant bien, vous trouverez une pioche. Elle vous permettra de trouver sous les feux un anneau. En question Micha et Barina, vous apprendrez que c'est l'anneau du dragon. Ensuite dirigez-vous vers la grande croix. Elle se trouve sur le chemin du cimetière, mais au lieu de tourner à droite pour rejoindre le cimetière, tournez à gauche. Vous y trouverez une fronde. Retournez vers l'auberge et interrogez Micha à ce sujet. Ensuite, ressortez de l'auberge, dirigez-vous vers la cabane de Lacus. A proximité de la cabane, allez vers le grand chêne qui possède une échelle. Montez et tirez avec votre fronde sur les oiseaux qui volent. Lacus, va entendre ce bruit et se déplacera. Ainsi vous pouvez aller vers la cabane. Contre le mur vous trouverez une batte en bois. Assommez Lacus. Dans le seau, prenez l'instrument de musique et sur le pont, prenez le couteau. A présent retournez à l'auberge. Interrogez Micha et Barina à propos de l'instrument de musique.

Allez à la cave et prenez le télescope. Montez dans votre chambre. Poussez la commode, montez dessus, vous trouverez une poignée dans l'encoignure. Elle vous permettra d'ouvrir une trappe au plafond. Grimpez-y. Installez le télescope, regardez à travers. Jouer de la flûte de pan, et l'homme qui gardait le pont arrivera. Avancez d'un pas et couper la corde de l'enseigne. Vous le tuerez. Redescendez dans votre chambre. Barina arrivera affolée. Passez par l'autre porte de votre chambre, inaccessible jusqu'alors. Passez par le trou. Allez vers le corps et prenez-lui ses clés. Dirigez-vous vers le puits, près du pont. Une des clés permet son ouverture. Descendez dans le puits, allez tout droit. Montez l'escalier. Vous y trouverez une lanterne. Celle ci vous servira à éclairer une partie du mur dans l'obscurité, à gauche de l'escalier (après avoir redescendu l'escalier). Vous trouverez alors un grappin. Remontez du puits et dirigez-vous vers votre chambre par le chemin inverse. Utiliser le grappin pour accéder au balcon de votre chambre. Allez voir Micha et Barina. Ils vous indiqueront qu'un passage secret existe. Barina vous remettra la clé du tiroir de l'armoire près d'elle. Prenez la bougie à l'intérieur et ouvrez le journal de son mari défunt. Passez par la porte de la cave. Vous trouverez une bougie que vous devrez allumer. Puis descendez vers la cave, allez vers le tonneau. Ouvrez la première porte à l'aide de la clé de Barina, et la seconde à l'aide de l'anneau du dragon.

En route vers le château.

Vous vous trouvez dans le passage secret de l'auberge. Allez tout droit, puis tournez à gauche. Avec l'anneau, ouvrez la porte. Vous vous retrouverez à l'extérieur. Le passage est dégagé pour retourner à la cabane de Lacus. Avec la deuxième clé (celle trouvée sur le corps) entrez dans la cabane, tournez à droite. Retirez le bâton qui maintient les tonneaux. Un nouveau passage se découvre, empruntez-le. Vous atterrissez dans une mine. Tournez à gauche, avec votre bâton, faîtes fonctionnez la chaîne. Récupérez la planche de bois. Mettez là au-dessus du trou. Vous pourrez continuer votre chemin. Alors, tournez à gauche, avec le bâton, dégagez toutes les pierres. Prenez le bras du squelette. Allumez la bougie et récupérer l'objet qui apparaît. A présent, allez tout droit. Au pont brisé, utilisez ce nouvel instrument sur la chaîne. Vous arrivez enfin de l'autre côté. Descendez jusqu'au bout l'escalier. Tournez à droite et allez à la gauche de la table. Vous arriverez près d'un croisement de rail. Montez jusqu'au wagon à votre droite. Activez-le. Avancez d'un pas, regardez en hauteur vous trouverez un crochet. Prenez le et retournez à l'aide du wagon (que vous réactivez) au croisement de rails. Mettez le crochet sur l'aiguilleur et levez la manette. Remontez sur votre wagon, refaite-le fonctionner une deuxième fois, puis une troisième, vous retrouverez dans un autre endroit de la mine. Avancez. A votre gauche, poussez la petite porte, un passage se dégage. Pénétrez-y. Faites fonctionner le mécanisme à l'aide de l'anneau. Sortez, un chemin est aménagé pour traverser. Vous trouverez au sol une lanterne qu'il faudra

allumer et déposer un peu plus loin. Passer ensuite par le passage, tournez ensuite à gauche. Avancez vers le monticule, montez dessus et faîtes fonctionner téléphérique. Vous irez ainsi vers le château.

Le château Dracula

Dirigez-vous vers la droite, une porte est ouverte. Descendez l'escalier, mettez l'anneau pour que la porte s'ouvrir, pénétrez-y. Allumez le bougeoir à l'aide de votre bougie. La sorcière Dorco va apparaître et vous propose son aide en échange vous devrez lui apporter l'amulette. Remontez l'escalier, puis le deuxième, elle vous ouvrira l'entrée du château.

Tout d'abord, allez vers la grande porte et prenez-y les clés. Elles vous permettront de sortir du château. Montez le grand escalier et prenez la première porte face à vous. Continuez le couloir, vous vous trouverez dans une chambre. Regardez sur la table, prenez la boule, Sortez par l'autre porte de la chambre, vous arriverez en haut de la bibliothèque. Tournez à droite et sortez par cette porte. Faite fonctionner le mécanisme, vous pourrez ainsi sortir du château. A présent, sortez de la bibliothèque par la porte principale. Vous vous trouverez à l'étage près de l'escalier. Redescendez l'escalier et allez fouiller dans le hall pour trouver une main métallique. Retournez sur vos pas et remontez l'escalier. Prenez le petit escalier en colimaçon (issue du milieu entre la chambre et la bibliothèque). Suivez le couloir et appliquez les clés du château pour sortir. Allez retrouver la sorcière, elle activera la boule que vous avez trouvée. Retournez au château, dans la chambre, allez vers le coffre et ouvrez-le. Vous y trouverez un tableau et un médaillon. Accrochez le tableau au mur. Installez la boule activée sur le bureau. Regardez à l'intérieur vous y voyez trois lettres. Pour connaître leur correspondance en signe du zodiaque, ouvrez le tiroir du bureau et dans l'ordre vous remarquez : le lion, le capricorne et la vierge. Ensuite, allez vers le miroir et appuyez successivement et dans le même ordre sur ces trois signes. Une porte dans le mur de la chambre va s'ouvrir. Allez-y. Dans le fond, appliquez l'anneau sur le mécanisme, une épée va sortir du dragon. Prenez-la et introduisez-la dans le mécanisme. La colonne va tourner et il va apparaître une petite boite. Installez le portrait à son emplacement, Insérez la clé sur le portrait de Vlad, prenez la pierre bleu et la petite clé. Retournez à la bibliothèque, descendez l'escalier. Sur l'étagère de votre droite, vers le haut vous trouverez une lettre de Dracula. Montez l'échelle et faites-la marcher. Elle va s'arrêter près d'un médaillon. Descendez de l'échelle et fouillez dans les étagères à côté. Vous y trouverez un boîtier. Incérez le médaillon, puis remontez sur l'échelle. Actionnez le médaillon, il va permettre l'ouverture du bureau en face par un jet de lumière. Allez en face et récupérez dans le tiroir du bureau une petite clé, un médaillon, un portrait et une pièce en croix. Retournez voir Dorco, elle activera le médaillon.

A présent, retournez à la bibliothèque. Mettez la clé dans l'horloge, Le médaillon de Vlad va tourner (sur le poitrail de l'armoire). Insérez alors le médaillon en or à la place. La mappemonde va s'activer. Allez vers le plan sur la table. Regardez-y de près. Installez l'anneau dessus. Leurs deux petits trous permettent de visualiser les coordonnées à prendre en considération. Vous remarquerez que seule la case en bas à gauche correspond : les coordonnées tombent pile. Le bleu correspond à la latitude et le rouge à la longitude. Ensuite allez vers la mappemonde et regardez aux bonnes coordonnées. La mappemonde va s'ouvrir. Mettez-y l'épée, puis la pierre bleu. Alors une des étagères va tourner et laisser la place à un passage secret.

Entrez dans ce nouveau passage et monter l'escalier à votre droite. Allez vers la table. Lisez la lettre de Dracula, elle vous donnera quelques idées sur votre proche avenir ! Dans un autre coin de la table, renversez le livre pour prendre la bouteille d'acide. Enfin, sur le pupitre, mettez-y le médaillon en croix et celui-ci tournera. Prenez l'hexagone en bois sculpté. Placer les séries des quatre boules de la façon suivante : en haut à gauche : (SA ; RA), en haut à droite : (OR ; PO), EN bas à gauche : (OP ; RO), enfin en bas à droite : (RA ; AS). Vous disposerez alors d'un nouvel instrument en forme de croix. Redescendez l'escalier et mettez cette nouvelle clé à l'emplacement prévue. L'escalier va s'inverser. Descendez alors. A droite se trouve l'amulette. Pour la récupérer, il vous faut brûler les chaînes à l'aide de la bouteille d'acide. Dès que vous vous saisirez de l'amulette, les trois vampires femmes de Dracula sen réveilleront, elles vous empêcheront de passer.
Tournez alors droite et activez le hochet : la lumière de jour entrera et fera fuir les démons. Puis dirigez-vous en face de vous et mettez à nouveau la clé en forme de croix. L'escalier remontera à nouveau et laissera un passage apparaître. Allez-y, Dorco vous y attend. Remettez-lui l'amulette. Elle vous remettra Mina, mais vous emprisonnera dans son ancienne cellule ! Dans un coin du mur, vous trouverez une petite crevasse. Mettez-y l'anneau, l'hexagone en bois… et la porte s'ouvrira. La lumière de jour laisse apparaître la fameuse machine volante conçue par Léonard de Vinci. Emparez-vous de Mina (il ne faut pas l'oublier, c'est pour elle que vous avez subi toutes ces épreuves ! ! !) et montez dans la machine volante…

Vous êtes encore vivant mais pour combien de temps encore ? !

Dragon Ball : Final Bout

© Bandai 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES COMBATTANTS

A l'écran titre où apparaît Sangoku, faites la manipulation suivante :
Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut
Faites-le plusieurs fois jusqu'à ce qu'un bruit retentisse. Sangoku sera alors en super guerrier. En plus, à l'écran du choix des personnages, de nouveaux combattants seront disponibles.

4ÈME TRANSFORMATION DE SANGOKU

Une fois que vous avez entré le code pour avoir de nouveaux personnages, faites sur la page de présentation : , , , , , , , , , , , , , ,

MODE FIL DE FER

Pour être en mode fil de fer, lorsque vous choisissez les personnages, maintenez la touche SELECT jusqu à la fin du chargement.

SOUND TEST

A l'écran titre, appuyez simulténament sur L1, L2, R1, R2, et maintenez les boutons enfoncés jusqu'à l'apparition du sound test.

Dragon Ball Z : Ultimate Battle 22

© Bandai 1996

MODE BATTLE 27

Pour avoir une nouvelle intro et 5 personnages supplémentaires, faites la manipulation suivante à l'écran titre : Haut,

Dragon Ball Z Legends

© Bandai Namco

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Sur l'écran de présentation, après la séquence vidéo, appuyez sur : Haut, , Bas, , Gauche, L1, Droite, R1.

CODES ACTION REPLAY

```
800A6D54 0190
800BB2F8 0190    Invincibilité
800A80F4 0200
800BB2FA 0200    Plein d'énergie
```

Dragon Beat : Legend Of Pinball

+ D'INFOS FORUM

BALLES SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran de sélection du stage, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Start. Sept balles seront alors disponibles au début du jeu.

Dragon Quest IV

© Enix / Arte Piazza

CHAPITRE 6

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie pour avoir accès à ce chapitre inédit.

COUPS CRITIQUES CONTRE LES BOSS

Il existe un bug dans le jeu (version japonaise uniquement) qui fait que lorsque vous essayez de fuir 8 fois contre un boss, vous ne porterez ensuite que des coups critiques. Il n'est pas nécessaire de fuir 8 fois de suite, vous pouvez donc prendre plusieurs tours pour vous soigner avant de retenter l'opération.

CHANGER LA MUSIQUE DE LA MAP

Au chapitre 5, après avoir trouvé les 7 élus (Ragnar, Alena, Brey, Cristo, Taloon, Nara et Mara), vous pouvez modifier la musique de la carte du monde. Pour cela, placez les personnages indiqués ci-dessous en tête de votre équipe afin de choisir votre nouveau thème musical. Si vous voulez revenir au thème initial, vous devrez placer le héros en tant que leader sans personne d'autre avec lui.

Leader	Musique
Hero	Thème inédit
Ragnar	Chapitre I
Alena	Chapitre II
Brey	Chapitre II
Cristo	Chapitre II
Taloon	Chapitre III
Nara	Chapitre IV
Mara	Chapitre IV

2000 PIÈCES POUR LE CASINO

Au chapitre 5, pénétrez dans le tunnel entre Branca et Endor, et sortez par les escaliers à l'autre bout. En faisant des allers-retours entre le tunnel et l'escalier, vous finirez par gagner 2000 pièces utilisables dans le casino.

FINS DE CHAPITRES

L'aventure est découpée en plusieurs chapitres plus ou moins longs, à l'issue desquels vous changez généralement de personnages. Pour éviter de perdre tout votre argent au passage, pensez à dépenser jusqu'au dernier denier avant de passer au chapitre suivant, car les objets eux vous seront rendus lorsque vous retrouverez vos anciens personnages.

Dragon Seeds

© Jaleco

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION US)

Commencez avec l'une des phrases suivantes :

`ARMAGEDDON IS NEAR`	Dragon de feu
`LIFE IS BEAUTIFUL`	Dragon puissant
`LIFE IS ETERNAL`	Dragon immortel
`THE POWER IS ETERNAL`	Dragon avec plus de 120 points
`THE ROCK IS SHINING`	Dragon avec attaque spéciale

Dragon Valor

© Sony / Namco 2000

CODES ACTION REPLAY

Vie illimitée:

8008A8CE 001E

Magie illimitée:

8008A8D2 0014

VAL supplémentaire:

800A30F0 0FFF

DragonHeart : Fire & Steel

© Acclaim / Funcom 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

2. T3TMW W4QLH FNG6S
3. LQQGC BSTPK SC4HF
4. KCXCW 76PDB JFRMZ
5. S9SWL 6VXHS ZVZKZ
6. KVN3V 79N4N KDLM3
7. CR66W BFLJX 9MWSG
8. LQ6RQ MDPPT 7FJRP
9. X49NL KJL3C CFH3B
10. M7WRJ 9C9DG PT7DR
11. NJFXJ 6MCSJ LGCVX
12. G7SNL WKRQM G69JX
13. XJ473 XXB9H 76ZPM
14. C9TQM DZHK4 TC6NM
15. XHKFM 64WXK FMQJS
16. TWMFZ G7MWF SCBDN

Dream Story

© GT Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncé le bouton Select et effectuez les manipulations suivantes :

Mode grosses têtes

L1, Haut, Droite, L2, Haut. Lâchez Select puis maintenez la touche de nouveau et recommencez la manipulation.

Toutes les clés

, L1, L2, L1, L2.

Tous les Winks

Gauche, Bas, Droite, Droite, Droite.

Cogs complet

Bas, R2, L1, Up, R2.

Toutes les lunes

Haut, L2, Gauche, R2, Gauche.

Regagner des Zzz

Droite, L1, Haut, R1, L1.

Driver

© GT Interactive / Reflections 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE ACTION REPLAY (PAL)

Invincibilité

```
8009ACB0 1772
```
ou

```
8009714C 0000
8009ACB0 0000
8009d35C 0000
```

Pas de flic

```
80097198 0000
800970C4 0000
```

Pas de penalité

```
80096EEC 0000
```

Toutes les manoeuvres réussies dans le Park test

```
801E35B8 0F0F
801E35BA 0F0F
801E35BC 0F0F
801E35BE 0F0F
801E35CO 0F0F
```

CHEAT CODES

Au menu principal et après avoir passé le test, faites rapidement l'une des manipulations suivantes. Si vous avez procédé correctement, vous entendrez un signal sonore :

Invincibilité

L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

Pas de police

L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Mini-voitures

R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2. Attention, les collisions sont toujours gérées comme si les voitures

avaient des dimensions normales.

Haute suspension

R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

Ecran retourné

R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

Voir les crédits

L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Roue arrière directrice

R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Nouvelle vue

R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

REPLAY DE LA POLICE

Utilisez le code "Pas de police" puis choisissez l'option Replay apès la partie pour voir ce qu'aurait fait la police.

Driver 2 : Back on the Streets

© Infogrames / Reflections 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOITURE RAPIDE

Choisissez le mode "faire une virée" niveau Chicago avec n'importe quelle voiture. Allez ensuite au Nord de la carte, vers stade de base-ball et vous verrez une grille. Contournez le stade jusqu'à voir sur le mur une porte avec au-dessus de celle-ci le mot "ticket". Allez à cette porte et appyuez sur . Il y'aura écrit "Vous avez découvert une zone secrète". Allez à la grille ouverte, montez les escaliers, continuez à droite et vous entrerez dans un garage. Prenez la voiture jaune garée dans ce garage.

CODES ACTION REPLAY

Dégâts infinis:

```
D001CDA8 0008
8001CDAA 1043
```

SAUTER D'UNE VOITURE

Pour sauter d'une voiture en plein vol, appuyez sur + Haut (ce code ne marche pas quand la police vous pourchasse).

VOLER UNE VOITURE DE POLICE

Allez à Park Grant à Chicago et vous trouverez sur le bord une voiture de police que vous pourrez voler de la même manière que les autres voitures.

FAITES UNE PAUSE

Appuyez sur quand vous passez près d'une chaise pour vous y installer.

S'ARRÊTER RAPIDEMENT

Pour vous arrêter plus rapidement, appuyez sur les touches et en même temps.

VIRER SEC

Pour pouvoir tourner rapidement, vous devez maintenir la direction gauche ou droite et appuyer sur le bouton

SORTIR D'UN TONNEAU

Pour remettre votre voiture dans le bon sens, vous devez maintenir la touche et appuyer plusieurs fois sur Gauche et Droite successivement.

RÉTABLIR LE COMPTEUR D'INFRACTION

Lorsque vous voyez votre compteur d'infraction augmenter, prenez la fuite et sortez de la voiture. Montez dans une autre voiture pour remettre à zéro votre compteur d'infraction avant qu'un agent de police vous attrappe. Le compteur sera au maximum si vous montez dans une voiture de police.

VOITURE SECRÈTE À HAVANA

1ère méthode : Dirigez-vous vers le tunnel à l'ouest de la ville, et prenez la route à gauche avant le tunnel. Lorsque vous verrez un mur, tournez à droite pour trouver un interrupteur derrière les arbres à droite. Descendez de voiture pour actionner l'interrupteur avec le bouton et ouvrir un passage secret. Remontez dans votre voiture et faites demi-tour. Passez dans la zone maintenant ouverte, et suivez le chemin. Lorsque vous serez tout à fait en bas, tournez à gauche, puis à droite, et encore à gauche. Au bout du tunnel, vous apercevrez la voiture secrète ainsi que l'interrupteur sur le mur de droite.

2ème méthode : Une fois dans l'enceinte de la voiture secrète à la Havane, vous y voyez l'entrée du labyrinthe, au lieu d'aller vous perdre dedans et chercher une demi heure, contournez-la et cherchez un trou à même le sol. Une fois trouvé laissez vous tomber dedans. Vous voyez la voiture secrète. N'oubliez pas d'abaisser la plate-forme et de remonter dessus avec la voiture secrète sinon elle n'apparaîtra pas dans la liste des voitures sélectionnables.

VOITURE SECRÈTE À LAS VEGAS

Au départ, tournez à droite puis à gauche pour atteindre Tropicana. Ensuite, prenez la seconde à droite puis la première à gauche. Allez jusqu'au passage piéton, et dirigez-vous vers le portail, après le bâtiment de gauche. Descendez pour activer l'interrupteur derrière la barrière que vous ouvrirez en appuyant sur . Allez dans la nouvelle zone accessible et vous verrez la voiture secrète derrière le bâtiment. Ensuite, tournez à gauche pour descendre la rue, puis tournez à droite. A l'intersection, tournez à gauche pour apercevoir une zone secrète entre le mur et le bâtiment.

INVINCIBILITÉ

Choisissez la course de Las Vegas en mode Take a Ride et prenez tout de suite la première route à droite. Ensuite, continuez jusqu'à Tropicana et regardez autour pour voir l'indication "Dollar Slots" sur un bâtiment blanc. Repérez la boutique "Wiley's Pharmaceuticals" juste à droite, puis l'enseigne "99 Cents". Descendez pour activer l'interrupteur (touche) juste à côté et ainsi débloquer le Cheat Mode dans les Options. Quittez le jeu, puis sélectionnez Option/Gameplay/Secret/Invincibility pour activer le code.

PREMIER JEU BONUS

A Rio, dès le départ faites demi-tour, descendez la rue jusqu'au bout puis tournez à droite. Suivez encore la prochaine rue jusqu'au bout, tournez à droite, et rejoignez les bâtiments sur la droite. Longez la barrière jusqu'au bout, puis regardez à gauche pour voir un interrupteur. Allez l'actionner avec le bouton pour ouvrir un nouveau passage. Remontez dans votre véhicule et repérez une entrée entre les deux rangées de palmiers. Allez-y pour découvrir un premier jeu bonus.

SECOND JEU BONUS

A Rio, à partir de l'endroit où vous avez trouvé le premier jeu bonus, tournez à droite et rejoignez la rue. Prenez la troisième à gauche, suivez cette route, puis prenez la deuxième sortie. Au bout, sur la droite, vous verrez un interrupteur près de la barrière. Actionnez-le pour débloquer le deuxième jeu bonus.

GUIDE COMPLET

Chicago

Vos premières missions vont se dérouler dans la ville de Chicago, aux abords du Lac Michigan. Ces missions sont courtes et relativement faciles.

Mission 1

Dans cette première mission, vous devez aller voir le témoin. Montez dans votre véhicule (bouton), et dirigez-vous vers sa voiture en vous servant du plan. Arrivé près de son véhicule, sortez de votre voiture (Touches Haut +) et entrez dans la sienne pour achever cette première mission.

Mission 2

Il s'agit là d'une course poursuite. La voiture dans laquelle le témoin est à bord ne doit pas vous semer. N'hésitez pas à couper au niveau des carrefours, ou encore à rouler à contresens. La poursuite n'est pas très longue, et la voiture du témoin s'arrêtera au métro. Son occupant en descendra alors et s'engouffrera dans un train.

Mission 3

Vous devez maintenant poursuivre le train à bord duquel le témoin se trouve. La poursuite n'est pas très longue, mais la moindre erreur risque d'être fatale et vous obligera à recommencer la mission. Dès que le train stoppe sa course (un message vous disant de vous rendre sur les quais apparaissant à l'écran), descendez de votre véhicule et foncez en direction du quai.

Mission 4

Une mission de filature assez facile. Vous allez donc devoir filer un individu jusqu'à un entrepôt dans lequel il va entrer. La filature est très courte mais il est primordial de ne pas trop s'approcher de l'homme afin qu'il ne vous repère pas, et de ne pas trop le laisser vous distancer auquel cas la mission serait un échec.

Mission 5

Poursuivi par la police, vous devez gagner le Refuge. Utilisez le plan et débarrassez vous des voitures de police avant d'arriver dans le refuge. Vous pouvez aussi si vous le désirez, changer de véhicule afin de brouiller les pistes mais aussi pour rouler à bord d'une voiture en parfait état. Pensez aussi à respecter scrupuleusement le code de la route afin de ne pas trop vous faire remarquer.

Mission 6

Dès le début de la mission, montez dans la voiture non loin de vous, inutile de prendre la camionnette, bien trop lente. Allez ensuite à la rencontre du véhicule de l'intrus, et poursuivez-le. Ses déplacements sont aléatoires, ne le lâchez pas d'une semelle, et évitez les divers obstacles.

Mission 7

Commencez par monter à bord d'un véhicule derrière vous puis sortez de l'entrepôt. Faufilez-vous ensuite pour rouler en direction du Sud. Arrivé au bout d'une nationale, prenez la direction Nord. Une fois la nouvelle route traversée, passez dans un nouvel entrepôt et prenez encore la direction Sud. Au bout de la nouvelle voie, prenez sur la droite, avancez dans l'entrepôt et sortez sur la gauche, avancez, passez le pont mobile et continuez votre route.

Mission 8

Suivez le plan pour vous rendre à la gare et partir de Chicago. Méfiez-vous des nombreux obstacles. De plus, le chemin le plus direct entre l'endroit où vous vous trouvez et la gare n'est pas forcément le plus simple.

La Havane

Deuxième lieu que vous allez visiter. Les missions se corsent légèrement ; toutefois, échapper à la police ne sera pas une partie de plaisir.

Mission 1

Deuxième mission de filature dans le jeu. Cette dernière n'est pas vraiment plus difficile que la précédente, restez simplement à distance, empruntez le même chemin que lui et aidez vous des conseils de votre collègue durant la mission.

Mission 2

Dès le début de cette mission, débarrassez-vous de vos poursuivants en leurs fonçant dessus ou en leurs faisant percuter des obstacles. Approchez-vous ensuite du camion qui est votre cible, et envoyez-le valdinguer dans le décor. Le camion, suffisamment endommagé, s'arrêtera. Montez à son bord et prenez la direction du garage en vous fiant au plan. Devant le garage en question, descendez du camion et ouvrez la porte en actionnant l'interrupteur (bouton), remontez à bord du camion, rentrez dans le garage, redescendez et fermez la porte avec le nouvel interrupteur.

Mission 3

Vous devez tout d'abord endommager sévèrement le camion afin de le stopper. Une bonne méthode consiste à lui faire des queues de poisson afin de lui faire percuter des obstacles. Le camion finira par s'arrêter et vous pourrez en prendre le contrôle. Retournez ensuite dans le même garage que celui de la mission précédente pour conclure cette mission.

Mission 4

Première mission basée sur la rapidité. Vous avez 7 minutes pour stopper 4 voitures en leurs fonçant dedans naturellement. Utilisez le plan pour les localiser. L'ordre dans lequel vous les détruisez n'a absolument aucune importance. Évitez toutes les petites erreurs de conduite, et collisions qui seraient susceptibles de vous retarder de quelques précieuses secondes.

Mission 5

Le but de cette mission est de vous rendre sur le Ferry. Le long du parcours, respectez avec attention les règles du code de la route afin de ne pas vous faire remarquer. De plus, changez de voiture peut être très pratique afin de passer sans problème. Arrivé vers le Ferry (aidez-vous de la carte pour vous y rendre), accélérez dès qu'un message apparaissant à l'écran vous le demande, afin d'effectuer un magnifique saut et de retomber sur le Ferry. Puis freinez rapidement une fois sur le bateau.

Mission 6

Avancez et allez à gauche. Continuez votre route, traversez le Tunnel puis avancez jusqu'à arriver aux Docks, et allez là où se trouve la flèche rouge afin d'achever la mission. Tout au long du chemin, vous risquez de rencontrer de nombreuses patrouilles, changer de véhicule peut s'avèrer efficace.

Mission 7

Dès le début, prenez les commandes de votre véhicule situé derrière vous, puis allez rejoindre Jones en suivant le plan. Arrivé vers sa voiture, descendez de votre véhicule et rentrez dans le sien. Dans cette mission aussi, la présence policière est assez importante. Semez-les avant de vous rendre vers Jones.

Mission 8

Nouvelle mission de filature. Cette mission est très courte et les règles à respecter sont similaires à celles des missions précédentes. Toutefois, l'étroitesse de certaines rues peut vous poser quelques problèmes et vous ralentir. Prenez garde, cela vous ferait réitérer la mission.

Mission 9

Il s'agit-là d'une mission de poursuite assez délicate. Commencez tout d'abord par vous emparer rapidement d'un véhicule puis poursuivez Jéricho en fonçant dans son moyen de transport jusqu'à ce qu'il s'arrête. Descendez ensuite de votre véhicule et allez dans le sien. Attention, cette mission requiert un niveau de conduite assez bon, Jéricho n'hésitant pas à se faufiler dans de nombreuses petites ruelles, il vous faudra le suivre en évitant la moindre erreur.

Mission 10

Traqué par les Brésiliens, vous devez retourner dans le garage dans lequel vous avez garé les véhicules récupérés dans les missions précédentes. Pour échapper à vos poursuivants, n'hésitez pas à vous faufiler dans de petites ruelles. Dès que vous n'êtes plus poursuivi, dirigez-vous rapidement dans le garage.

Las Vegas

La ville des lumières, magnifique. Toutefois les missions vont véritablement commencer à se corser. Même avec ces conseils, vous devrez sans doute recommencer certaines missions plusieurs fois avant d'en triompher. En effet, une parfaite connaissance de la ville et des pièges qu'elle renferme constitue un avantage non négligeable.

Mission 1

Début de mission, grimpez à bord de votre véhicule et prenez la direction du Casino, au sud, en vous aidant de la carte. Arrivé à destination, 2 personnes monteront à bord de votre voiture. Foncez maintenant vers le sud en empruntant la grande et très longue nationale. Si vous venez à être poursuivi, faufilez-vous entre les voitures ou roulez à contresens. Au bout de la route, partez sur la droite pour trouver, et rentrer dans l'entrepôt.

Mission 2

Cette mission est assez difficile. Vous êtes à gauche des rails et du train. Foncez, avancez en vous décalant sur la gauche dès que possible, détruisez les barrières sur votre route puis rabattez-vous maintenant sur la droite. Rejoignez le chemin de fer (le train est normalement en retard sur vous) et roulez dessus. Avancez et freinez dès que vous apercevez un nouveau véhicule. Descendez du vôtre et montez à bord du nouveau. Démarrez, avancez et partez sur la gauche afin de compléter cette mission.

Mission 3

Pour finir cette mission, il vous suffit simplement de vous rendre à l'endroit indiqué par le plan. La principale difficulté de cette mission est la présence imposante de la police. Il faudra les semer et le temps vous est compté. Évitez aussi les barrages sur votre route afin de perdre le moins de temps possible.

Mission 4

Courez sur votre droite afin de prendre les commandes de la Mustang rouge. Foncez ensuite à l'endroit indiqué sur le plan, la présence policière ne devant vous poser que très peu de problèmes. Profitez de cette mission qui sera sans doute l'une des dernières aussi faciles.

Mission 5

Ouvrez la porte du garage et montez à bord de la Mustang. Foncez ensuite à la banque (en suivant le plan). Conduisez le mieux possible afin d'éviter d'endommager votre véhicule. Arrivé à la banque, Jéricho monte à bord de votre véhicule. Une course poursuite s'engage désormais. Observez ensuite la carte pour localiser l'entrepôt dans lequel vous devez vous rendre. Le chemin n'est pas très complexe mais la police ne vous lâchant pas et les nombreux barrages dressés ne vous faciliteront guère la tâche. Foncez pour les semer et contournez les barrages. Arrivé dans l'entrepôt, descendez de votre véhicule (bouton).

Mission 6

Dépassez l'ambulance et endommagez-la comme dans les missions précédentes (coups de frein et queues de poisson). Montez ensuite à bord et prenez la direction plein sud (aidez-vous du plan) en semant les voitures de police, jusqu'à l'entrepôt afin de finir cette mission.

Mission 7

A bord de votre voiture, semez la police en empruntant diverses petites ruelles, puis dirigez-vous en direction de l'aéroport en suivant le plan afin d'achever la mission. Méfiez-vous tout de même des voitures de police, particulièrement collantes, vous devez arriver à l'aéroport seul.

Mission 8

Montez à bord du véhicule rouge voisin puis foncez percuter le véhicule marqué. Percutez-le jusqu'à ce qu'il stoppe, sortez ensuite de votre voiture et grimpez à bord du véhicule arrêté.

Mission 9

Suivez tout simplement le plan afin de vous rendre à l'endroit dans lequel vous pourrez acheter le C4. Seule la présence policière viendra vous perturber, semez-les évidemment avant d'achever la mission.

Mission 10

Montez à bord du véhicule rouge et sortez du Parking. Vous allez alors être poursuivi par une masse colossale de policiers et les semer ne sera pas chose facile. Aucune méthode particulière à mettre en oeuvre, il faut avoir une parfaite maîtrise du véhicule afin de pouvoir les semer. Dirigez-vous ensuite à l'endroit indiqué sur le plan, descendez de votre véhicule, allez dans l'entrepôt et placez les explosifs, puis ressortez.

Rio de Janeiro

Dernier lieu dans lequel vous allez opérer. Inutile de dire que la présence policière est impressionnante et que vous devrez réessayer plusieurs fois avant d'y arriver. Courage !

Mission 1

Dès le début de la mission prenez un véhicule, de préférence le jaune qui a vraiment de la patate. Puis utilisez le plan pour vous guider vers le Bus. Arrivé, descendez de votre véhicule et montez dans le bus. Suivez ensuite la nouvelle direction demandée, détruisez les 5 voitures, descendez du bus et prenez une voiture. Allez ensuite au nord, semez les voitures de polices en roulant à contresens et en coupant, et entrez dans le garage (utilisez le plan).

Mission 2

Prenez la direction indiquée sur la carte pour vous rendre au commissariat de police. Descendez alors de votre voiture, entrez dans le commissariat et volez une voiture. Puis après avoir semé les policiers (plus facile à dire qu'à faire), retournez dans votre garage pour terminer la mission.

Mission 3

Commencez par vous rendre, à bord de la voiture de police, au carrefour situé sur la gauche (plan). Là, effectuez un barrage en mettant votre voiture en travers de la route. La limousine sera obligée de s'arrêter. Laissez alors votre véhicule pour prendre les commandes de la limousine. Rendez-vous ensuite à l'endroit indiqué sur la carte, descendez de votre véhicule et rentrez dans le manoir. Après la vidéo, reprenez le contrôle de la limousine et retournez dans le garage. Toutefois, durant votre retour, vous allez être poursuivi. Faites un sans faute pour ne pas être rattrapé.

Mission 4

Mission de poursuite assez difficile. Après être monté à bord de la voiture jaune qui vous permettra de vous déplacer à grande vitesse, suivez scrupuleusement les déplacements de la voiture que vous poursuivez tout en essayant de gagner du terrain. Heurtez-la ou effectuez une queue de poisson dès que possible. Répétez cela jusqu'à fin de la mission.

Mission 5

Commencez par vous rendre sur les quais en suivant les plans et en prenant garde aux nombreuses voitures de police. Trouvez ensuite le bateau recherché et montez dessus. Arrivé à l'endroit où poser les bombes, descendez de votre véhicule, placez les explosifs puis remontez dans votre véhicule avant de prendre la poudre d'escampette.

Mission 6

Localisez tout d'abord Jones avec la carte avant de foncer à sa rencontre. Prenez ensuite la direction plein nord pour

vous rendre au nouveau point indiqué. Descendez alors de votre voiture et approchez-vous de la flèche rouge pour compléter la mission. Cette mission a l'air simple mais ne l'est pas : en effet la présence policière vous donnera vraiment du fil à retordre.

Mission 7

Commencez par monter à bord d'un véhicule puis lancez-vous à la poursuite de l'Homme. Assurez votre conduite et arrivez à son niveau percutez-le sur les côtés jusqu'à ce que son véhicule stoppe. Toutefois, de l'entraînement vous sera nécessaire afin de ne pas vous faire distancer.

Mission 8

Montez à bord de votre voiture, et rejoignez Jéricho en vous aidant du plan. Sortez alors de votre voiture et montez dans la sienne. Suivez ensuite le plan jusqu'à atteindre l'hélicoptère pour fuir. Bien entendu, voitures de polices et barrages seront de la partie. Semez-les avant d'arriver vers l'hélicoptère.

Mission 9

L'objectif de la mission est simple : suivre l'hélicoptère. Hélas, la circulation est particulièrement dense et la présence de la police colossale. Les semer ne sera pas une partie de plaisir. Il vous faudra sans doute essayer de nombreuses fois avant de triompher. Bonne chance !
Vous arriverez ensuite là où l'hélicoptère s'écrase. Mission accomplie.

SE DÉBARRASSER RAPIDEMENT DES FLICS

Lorsque vous avez la police aux fesses, vous pouvez soit rouler à contre sens en slalomant entre les voitures pour les semer, soit rouler au milieu de la route et slalomer entre les arbres. Dans les deux cas, les flics finiront par vous perdre de vue ou mieux se prendront une voiture ou un arbre.

VOITURES SECRÈTE À RIO

Allez tout au nord de la ville. Sur la carte vous verrez que la route contourne une maison le long d'un grillage. Il y a un interrupteur à droite de cette maison. Appuyez dessus pour ouvrir le grillage à gauche. Vous trouverez le petit camion garé le long d'un bâtiment.

TROUVER LES ZONES SECRÈTES PLUS FACILEMENT

Pour savoir ou se trouve une zone secrète (endroit où l'on peut trouver les voitures secrètes), c'est simple. Inutile de chercher un interrupteur partout, sans savoir s'il y en a vraiment un. Sortez plutôt de votre véhicule, et, en marchant en arrière, rapprochez-vous d'un mur. De deux choses l'une :
- L'image continue de montrer votre personnage, n'insistez pas et cherchez ailleurs.
- L'image traverse le mur et on ne voit plus le personnage : vous avez trouvé une zone secrète. Cherchez l'interrupteur à proximité !!

VOITURE SECRÈTE À CHICAGO

Repérez le B noir sur la carte (tout au nord) et allez-y. Faites le tour du stade. vous verrez l'inscription Tickets. Sortez de la voiture et exécutez la manipulation pour sortir de la voiture devant l'inscription. Une porte s'ouvrira et vous pourrez entrer dans le stade. Montez dans les gradins et faites le tour du stade à pied. Vous trouverez alors une voiture secrète très puissante.

CHEAT D'IMMUNITÉ À RIO

En mode "Faire une virée", vous commencez face à l'autoroute. Faites un demi-tour et allez plutôt dans l'autre sens. Tournez à la quatrième à droite et continuez tout droit en longeant le lac jusqu'à l'intersection. Prenez à gauche. Vous verrez alors un garage à droite avec une clôture de barbelés au sommet. A côté, il y a un immeuble aux paroits sombres. Sur cet immeuble, il y a une des nombreuses portes sur laquelle vous devrez appuyere sur triangle. Cela débloquera le cheat dans les options.

ZONE SECRÈTE À LAS VEGAS

En mode Virée, sur le circuit de Las Vegas, allez vers l'aéroport via le strip. Tournez ensuite à gauche (vers Tropicana), prenez la seconde rue à droite et de nouveau à gauche. avant d'entrer dans l'aéroport, prenez une nouvelle fois à gauche vers l'échangeur d'autoroute. Vous verrez un petit passage, bloqué par des barrières, sur la droite, ou vous devrez passer en force. Enfin, empruntez le tremplin pour accéder à la zone secrète.

ZONE SECRÈTE À RIO

Dans le mode qui vous permet de faire une virée à Rio, faites immédiatement demi-tour et dirigez-vous le sud-ouest. Regardez la carte, vous y verrez un circuit. Pour y acéder, vous devrez le grillage vers l'ouest jusqu'à trouver un portail. Continuez à pied pour traverser la rue. Il y a un interrupteur caché entre deux buildings. Appuyez dessus et le jeu vous dira que vous venez de trouver une zone secrète. Vous pouvez vous y rendre en passant par les options du menu.

LES FLICS FOUS DE RIO

Faîtes le tour du ravin de Rio en commettant pas mal d'effractions pour que les flics vous poursuivent. Arrangez-vous pour qu'ils tombent dans le ravin (c'est pas bien dur !). Vous remarquez alors que malgré le fait qu'ils soient coincés au fond du trou, ils continuent tout de même à vous poursuivre ! Avancez et les flics réussiront a sortir du ravin pour continuer la poursuite ! Et maintenant, essayez de les semer. Si les flics n'arrivent pas a vous suivre, ce sont des voitures civiles qui prendront le relais et qui deviendront folles. Elles n'arréteront pas de vous percuter pour vous infliger le plus de dommage possible. Sortez de voiture, et rentrez dans l'une voitures folles. La personne que vous virerez de voiture sera... un flic !

LES CHEVAUX MYSTÉRIEUX DE RIO

Vous avez sûrement déjà remarqué qu'il y a dans l'hyppodrome deux statues représentant des chevaux. Mais vous êtes vous un approché à pieds des statues ? Essayez, vous pourrez les traverser! Mais ce n'est pas le plus étrange... Placez-vous à l'intérieur de la statue et faites un tour sur vous-même. Le cheval fera lui aussi un tour sur lui-même !

LES SINGES DE RIO

A l'est de la ville, il y a une grande route qui est séparée en deux. Empruntez cette route en démarrant à l'extrême sud. Remontez ensuite vers le nord pour arriver à la plage. Roulez alors sur la plage. Vous pouvez constater qu'elle commence par un mur d'arbres. Roulez vers la mer en direction cette fois du sud. Vous arrivez maintenant à une plage cachée sur laquelle il y a des cocotiers. En haut des cocotiers vous trouverez des singes !

FAIRE UN LEVER DE ROUE À LA HAVANE

Il faut débloquer la mini secrète. Allez ensuite à fond contre un poteau et la mini se dressera, en tournant pour vous dégager du poteau vous pourrez roulez sur vos roues arrières pendant quelques instants!

S'ASSOIR DANS LE VIDE

Dans n'importe quelle ville, vous trouverez des bancs ou des chaises. Ecrasez les avec votre vehicule et ils disparaitront. Sortez de votre voiture et placez-vous à pieds à l'emplacement exacte qu'occupait précédemment la chaise Appuyez sur + haut. Vous serez assis dans le vide !

LE TRAIN MYSTÉRIEUX DE LAS VEGAS

Allez à Ghost Town sur les rails de chemin de fer. Il y a deux fins de rails différentes. Allez tout d'abord vers le pont. Vous pouvez voir qu'il y a un train qui est arrété. Très lentement, faites avancer votre voiture de telle façon qu'elle touche doucement le train. Maintenant, accélérez à fond. Vous continuerez à avancer comme s'il n'y avait pas de mur. Faites demi-tour et allez de l'autre coté des rails où vous trouverez l'autre partie du train. Refaites la même manoeuvre, placez-vous tout doucement contre le train et votre voiture sera projetée en l'air 4 fois plus loin que normalement !

SE NOYER DANS LE DÉSERT DE LAS VEGAS

Allez à Ghost Town sur les rails de chemin de fer. Il y a deux fins de rails différentes. Allez tout d'abord vers le pont. Vous pouvez voir qu'il y a un train qui est arrété. Avancez vers le train en marchant et vous vous noirez.

ENERVER LES FLICS

Commettez des effractions de façon à ce qu'il y ai des barrages de police sur les routes. Localisez en un, éloignez-vous de lui de manière à pouvoir sortir de votre voiture. Sortez, puis marchez en direction du barrage. Volez la première voiture que le barrage aura stoppé. Appuyez juste un petit peu sur pour avancer très doucement vers la voiture de flic qui barre la route. Vous la percuterez et normalement vous n'aurez pas d'effractions. Sortez de votre voiture et admirez le spectacle : une voiture de flic est en train de défoncer votre voiture alors qu'il n'y a personne à l'intérieur !

BUG A CHICAGO

Allez dans la ville de Chicago et foncez tous droit sans perdre de temps. Rendez-vous sur le pont et arrêtez-vous dessus de sorte que votre voiture descende du pont dans la direction où vous êtes arrivé. Lorsque votre voiture se trouve sur la route, montez dedans, laissez la touche enfoncée et appuyez sur toutes les touches exepté les touches , , Select et Start. Une fois que le pont est abaissé, allez de l'autre côté en roulant très vite, puis lorsque vous voyez que votre voiture commence a traverser la route, quittez-la. Avancez jusqu'à la prochaine rue pour voir les voitures qui traversent la route. Ne vous éloignez pas trop ou bien le bug se désactivera. Pour être sûr de réussir, activez le code d'immunité et le code d'invincibilité.

Ducati World

© Acclaim / ATD 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Temps illimité:

D006FDBC 1610
8006FDBE 2400

Argent illimité:

D01732E8 02E4
801B6FCC 423F
D01732E8 02E4
801B6FCE 000F

Débloquer le permi:

D01732E8 02E4
801B6FC4 0001

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de joueur :

BADDRIVER	Mode Dunny
GREEDYGIT	Equipe de développement
ITSALLOVER	Tout avoir en mode Quick Race
TEAM	Voir l'équipe de développement
THEDOGSNADS	Fogarty en mode Quick Race
TODDMCARTOR	Todd 900 Superlite en mode Quick Race

Duke Nukem : Land of the Babes

© Take 2 Interactive / n-Space 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran des cheats codes, faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les codes

L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○ , ○ , ○ , ○ , ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , □ , □ , □ , □ , Select, Select, Select, Select.

Choix du niveau

○ , ✕ , □ , □ , ✕ , □ , ○ .

Toutes les armes

R2, ✕ , L1, □ , R1, ○ , L2.

Munitions illimitées

L2, ○ , R2, □ , ○ , L2, R1.

Double dommages

□ , □ , □ , ○ , ○ , ○ , ✕ .

Invincibilité

L1, □ , ○ , ○ , □ , L1, L2.

Invincibilité temporaire

L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.

Invisibilité

□ , ✕ , ○ , □ , ✕ , ○ , □ .

Armure maximum

L1, L1, R1, R1, ✕ , ✕ , ○ , ○ .

Ego maximum

R1, R1, ○ , ○ , L1, L1, R2.

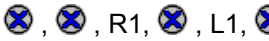
Duke a une grosse tête

□ , □ , ✕ , ○ , ○ , ✕ , □ .

Duke a une petite tête

.

Les ennemis ont de grosses têtes

 , R1, , L1, .

Les ennemis ont de petites têtes

, L1, , R1, , .

Vue à la première personne

L2, R1, L1, R2, , , .

Séquences vidéo Wacky

L1, L2, R1, R2, , , , .

Séquences vidéo Outtake

L1, L2, R1, R2, , , , .

Séquences vidéo de fin

, R2, L1, , L2, , R2.

Duke Nukem : Time To Kill

© GT Interactive / n-Space 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites une pause (Start), puis effectuez l'une des manipulations suivantes :

Choix du niveau

Faites : Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas (9 fois Bas donc), Haut. Après avoir entré ce code, sortez de la partie en cours. Sélectionnez alors l'option Time to Kill au bas du menu principal et faites Gauche ou Droite pour choisir un niveau. Appuyez sur ⊗ pour vous y rendre.

Invincibilité

Faites : L2, R1, L1, R2, Haut, Bas, Haut, Bas, Select, Select.

Invincibilité temporaire

Faites : R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

Invisibilité

Faites : L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Munitions infinies

Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select.

Toutes les armes

Faites : L1, L2, Haut, L1, L2, Bas, R1, Droite, R2, Gauche.

Tout l'inventaire

Faites : R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2 (soit 5 fois R1, suivi de 5 fois L2).

Toutes les clés

Faites : Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Bas.

Double dégâts

Faites : L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Duke a une grosse tête

Faites R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1 (9 fois R1 donc), Haut.

Duke a une petite tête

Faites R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1 (9 fois R1 donc), Bas.

Les ennemis ont de grosses têtes

Faites R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1 (9 fois R1 donc), Gauche.

Super armes

Faites R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select.

VIDÉO DE ROGUE TRIP

Au logo GT Interactive, maintenez enfoncés les boutons R1, L1, R2 et L2, jusqu'à la fin.

Duke Nukem : Total Meltdown

© Sierra / Aardvark Software

+ D'INFOS FORUM

FAIRE REMONTER SON ÉNERGIE

Pour faire remonter votre énergie, tirez sur les bornes d'incendie ou les WC. Mettez-vous sur l'eau, et appuyez sur le bouton pour ouvrir les portes et votre vie remontera peu à peu.

CODES ACTION REPLAY (VERSION US)

`800EC97C 000F` Toutes les clés

TOUTES LES ARMES

Faites une pause au cours du jeu, puis appuyez simultanément sur les boutons L1, R1, L2, R2.

INVINCIBILITÉ

Faites une pause et appuyez simultanément sur , , et .

Dune 2000

© Electronic Arts / Westwood Studios 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (VERSION US)

Epice illimitée:

800E091C FFFF

Construction instantanée:

800E0632 5A00

Unités instantanées:

800E0642 5A00

Upgrades instantanés:

800E06E2 59FF

CODES ACTION REPLAY (VERSION EUROPÉENNE

Atreides - Argent illimité:

800E090C 270F

Atreides - Bâtiments et unités gratuites:

800E061C FFFF
800E062C FFFF

Atreides - Constructions instantanées:

800E0622 5A00
800E0632 5A00

Atreides - Upgrades instantanés:

800E06D2 59FF

Harkonnenn - Argent illimité:

800E15B8 270F

Harkonnenn - Bâtiments et unités gratuites:

800E12C8 FFFF
800E12D8 FFFF

Harkonnenn - Constructions instantanées:

800E12CE 5A00
800E12DE 5A00

Harkonnenn - Upgrades instantanés:

800E137E 59FF

Ordos - Argent illimité:

800E2264 270F

Ordos - Bâtiments et unités gratuites:

800E1F74 FFFF
800E1F84 FFFF

Ordos - Constructions instantanées:

800E1F7A 5A00
800E1F8A 5A00

Ordos - Upgrades instantanés:

800E202A 59FF

Dynamite Boxing

nc

+ D'INFOS FORUM

MODE ENTRAINEMENT

Lorsque l'inscription "Push Start" apparait sur l'écran titre, faites : Bas, , Gauche, Droite, Gauche, , Bas. Vous entendrez un bruit de foule confirmant la bonne entrée du code. Choisissez alors "Main Event", puis "New Boxer". Prenez alors le "Tranier mode" pour entrainer votre boxeur.

Dynasty Warriors

© Koei 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Débloquer Zhuge Liang :

Finissez le jeu avec Guan Yu, Zhang Fei et Zhao Yun, puis allez sur l'écran de sélection des personnages, et appuyez vers la gauche.

Débloquer Cao Cao :

Terminez le jeu avec tous les personnages sauf Guan Yu, Zhang Fei, et Zhao Yun.

Débloquer Lu Bu :

Terminez le jeu avec Zhuge Liang et Cao Cao.

Débloquer Sun Shang Xiang :

Allez sur l'écran de bataille 1 joueur et faites Gauche, Gauche, Haut, Bas, , , L1, et R1.

Débloquer Nobunaga :

Débloquez Lu Bu, puis allez sur l'écran titre et faites , Haut, , Bas, .

Débloquer Toukichi :

Débloquez Zhuge Liang, Cao Cao, et Lu Bu, puis allez sur l'écran titre et faites Bas, Bas, Droite, Haut, , , R1, et R2.

Eagle One : Harrier Attack

© Infogrames / Glass Ghost 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et entrez les codes suivants au menu des options:

Choix du niveau:

L1, R1, L2, R2, Start

Munitions illimitées:

L1, R1, L2, R2, R1

Invincibilité:

L1, R1, L2, R2, L1

Fuel illimité:

L1, R1, L2, R2, Select, R1, L1

Earthworm Jim

© Shiny Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

```
800CF2C8 0005
800CF2CA 0005    Vies infinies
800BCAC0 0064    Energie infinie
800AEE4C 03E8    Tirs infinis
```

ECW Anarchy Rulz

© Acclaim 2000

CHANGER LES COSTUMES

Pendant vous choisissez un personnage, appuyez sur L1, L2 ou R2.

CATCHEUR AU HASARD

A l'écran de sélection du personnage, appuyez sur R1.

EVITER LES HUÉES

Si vous voulez éviter que le public vous conspue, ne faites pas toujours les mêmes mouvements.

ECW Hardcore Revolution

© Acclaim 2000

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LES VÊTEMENTS

Lors de la sélection d'un catcheur, appuyez sur L1, L2 ou R2.

CATCHEUR ALÉATOIRE

Appuyez sur R1 à l'écran de sélection du personnage.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Points illimités

```
80068A50 0000
```

0% dans la liste de coups

```
80060F58 0001
```

Energie illimitée joueur 1

```
800E0FBE 0000
```

Pas d'énergie joueur 1

```
800E0FBE 000D
```

Energie illimitée joueur 2

```
800E2E36 0000
```

Pas d'énergie joueur 2

```
800E2E36 000D
```

Energie illimitée joueur 3

```
800E4C32 0000
```

Pas d'énergie joueur 3

```
800E4C32 000D
```

Energie illimitée joueur 4

```
800E6A2E 0000
```

Pas d'énergie joueur 4

```
800E6A2E 000D
```

Temps hors du ring illimité joueur 1

```
800E0EB4 0704
```

Temps hors du ring illimité joueur 2

```
800E2D2C 0317
```

Temps hors du ring illimité joueur 3

```
800E4B28 031A
```

Temps hors du ring illimité joueur 4

```
800E6924 031A
```

Les jambes ne fonctionnent pas

```
800F9C1C 00FF
```

Egypte 1156 Av. J.-C. : L'Enigme de la Tombe Royale

© Cryo Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

1. Collier, Jarre, Coupelle, Echelle
2. Echelle, Coupelle, Collier, Jarre
3. Jarre, Jarre, Coupelle, Echelle
4. Coupelle, Jarre, Collier, Jarre
5. Coupelle, Echelle, Coupelle, Jarre
6. Jarre, Coupelle, Echelle, Coupelle

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Déplacez-vous jusqu'au chef des Medjaï pour engager la conversation. Demandez-lui s'il compte vous faire obstacle pour entrer dans la tombe et il vous remet alors une torche. Rentrez ensuite dans le tombeau situé à votre gauche. Une fois dans la tombe, tournez-vous et prenez la planche debout sur la gauche. Avancez ensuite afin d'arriver dans une partie du couloir avec des renforcements dans les murs de chaque côté. Observez-les pour trouver 2 indices. Avancez jusqu'à arriver devant un trou, et utilisez la planche pour passer de l'autre côté. Avancez ensuite, traversez la salle, et allez au fond de la pièce suivante. Tournez alors à droite et prenez le bâton posé contre un pilier. Retournez maintenant dans la pièce précédente, avancez, allez sur la droite, avancez légèrement et allez encore à droite. Descendez les escaliers et traversez le long couloir. Arrivé dans une salle plus grande, allez sur la droite, rentrez dans une nouvelle pièce, et utilisez le bâton sur le serpent par terre. Ramassez ainsi l'amulette puis ressortez de cette pièce. Allez au centre de la pièce, avancez pour écouter la conversation. Avancez ensuite et examinez le plafond. Avancez encore et observez le tas de pierres sur le sol. Prenez l'objet puis allez discuter avec les 2 hommes sur la droite. Montrez-leurs ainsi les différents objets que vous avez trouvés jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous remette une bague. Ensuite, faites demi-tour et ressortez de ce tombeau. Discutez de nouveau avec le chef des Medjaï et dites-lui que vous désirez aller au village des ouvriers. Une fois l'appel fait, prenez la liste des personnes, et allez dans le village. Là, parlez à la personne en face de vous et présentez-lui votre bague.

Partie 2

Frappez ensuite à la porte de gauche mais la personne à l'intérieur ne souhaite pas vous ouvrir. Avancez, frappez à la nouvelle porte de gauche, et vous êtes agressé par un ouvrier. Avancez encore et frappez cette fois-ci à la porte de droite, scénario identique. Avancez toujours et frappez sur la porte de gauche. Un ouvrier vous répond, demandez-lui s'il sait où se trouve Hori le dessinateur. Continuez ensuite votre route et rentrez par une porte sur la gauche. Avancez et allez sur la gauche. Examinez ce qui repose sur le sol puis faites demi-tour et allez sur la droite. Avancez et prenez l'objet par terre près des plats. Faites ensuite demi-tour dans la ruelle et allez sur la gauche. Avancez légèrement, tournez sur la droite, avancez et engagez la conversation avec l'ouvrier. Demandez-lui quel chemin emprunter afin de trouver le logis d'Hori. Faites alors demi-tour dans la ruelle précédente et tournez à droite. Avancez légèrement, tournez à gauche, avancez puis tournez-vous et prenez l'échelle. Demi-tour, puis allez à gauche, avancez, tournez à droite et continuez votre chemin. Vous vous trouvez face à une femme. Posez l'échelle à gauche de la porte située à la gauche de cette femme. Tentez ensuite de monter mais en vain. Montrez alors votre bague à la femme, donnez-la lui et elle partira. Grimpez ensuite le long de l'échelle et pénétrez dans la maison de Hori. Avancez, allez sur la gauche. Examinez les lieux et posez le morceau de calcaire que vous avez trouvé dans le tombeau à côté des objets qui lui ressemblent.

Faites ensuite demi-tour, allez à gauche, avancez, tournez une nouvelle fois à gauche et examinez le panier en osier par terre. Ouvrez-le, et posez votre amulette dedans. Avancez ensuite, et observez le grand siège. Passez par la trappe pour découvrir le cadavre de Hori. Remontez, regardez sur votre droite, déplacez la petite statue et prenez le vase dessous. Sortez ensuite de cette demeure par la porte. Avancez sur la droite, tournez à gauche dès que possible, et prenez l'objet situé au dessus de la porte. Utilisez ensuite cet objet sur la porte, puis sur le fil. Récupérez ensuite l'objet, tirez ensuite sur le fil de gauche, puis sur celui de droite, et enfin sur les 2 en même temps. La porte s'ouvre, rentrez dans la maison. Prenez la lampe en face de vous, puis allez sur la droite et avancez.

Partie 3

Rentrez dans la salle sombre et utilisez la lampe et l'objet récupérés précédemment dans la ville pour illuminer cette salle. Examinez le coffre sur la gauche et prenez-le. Ressortez de la maison, allez à droite, avancez, tournez à droite, puis à gauche, avancez et prenez la petite ruelle sur la gauche. Avancez et rentez dans la maison sur la gauche. Discutez avec les 2 personnes, et montrez le coffre que vous venez de trouver. Allongez-vous ensuite pour dormir. Après une paisible nuit, direction l'atelier des embaumeurs. Une fois dans les lieux, avancez sur la gauche et frappez à la porte au bout de l'impasse. Discutez avec l'homme et donnez-lui le coffre. Rentrez ensuite dans la maison, allez sur la droite et avancez dans la pièce avec les cadavres. Tournez sur la gauche et observez le cadavre de droite. Utilisez le papyrus que vous possédez sur son collier et récupérez-les. Faites demi-tour, et discutez avec l'homme sur votre droite. Récupérez les 2 Debens qu'il vous remet, passez par la porte derrière lui et allez parler au chef sur la gauche. Donnez-lui le pilier bleu, l'objet rouge en forme de noeud, le pilier vert au milieu et l'oeil bleu clair à gauche. Disposez ensuite l'oeil en haut à gauche, le noeud en haut à droite, le pilier vert en bas à gauche et enfin le pilier bleu en bas à droite. Ressortez ensuite de cette pièce par l'autre porte. Avancez et sortez par la porte en face de vous. Après la vidéo, localisez la bougie allumée sur le sol, et allumez la lampe sur la gauche avec le nécessaire dans votre inventaire. Prenez ensuite le boomerang puis le couteau sur la chaise non loin de là. Repérez ensuite les amphores sur un coin de la salle, et utilisez votre couteau le long du mur sur la gauche. Passez par l'ouverture, et discutez avec l'homme qui dessine sur le mur derrière vous. Demandez-lui où se trouve la sortie.

Partie 4

Avancez ensuite dans la pièce et regardez le tableau sur la gauche avec les femmes assises. Examinez le chat sur les genoux de la deuxième femme en partant de la gauche. Sortez ensuite de ce lieu par la porte à gauche du dessinateur. Allez discuter avec la femme sur votre droite, puis regardez sur la gauche et observez la huitième case en partant de la gauche, sur la première ligne. Associez votre message codé, allez observer la sculpture sur le mur à droite, puis faites ensuite un tour d'horizon de tous vos indices et essayez d'associer le message dessus lorsque cela est possible. Montrez ensuite votre message codé à la femme. Après la vidéo, direction la ville de l'autre côté de la rivière. Discutez avec l'homme en face de vous, dites-lui votre nom, Ramosé, puis donnez-lui vos 2 débens. Avancez ensuite sur la droite et entrez dans les jardins. Lancez immédiatement votre boomerang sur la droite, au dessus du bassin pour tuer l'homme avant qu'il ne vous tue. Allez ensuite à gauche, et rentrez dans la maison. Avancez, allez à droite puis tournez tout de suite à gauche. Ouvrez la porte, rentrez dans la nouvelle pièce et ramassez le bol par terre. Ressortez, allez à droite, puis encore à droite et rentrez dans une nouvelle pièce. Posez le bol par terre pour attirer un chat. Examinez-le et emparez-vous de la boucle à son oreille. Utilisez ensuite cette boucle sur le mur au dessus de la chaise voisine. Prenez ensuite le message puis le morceau d'ivoire. Ressortez, allez à gauche, puis passez par la porte la plus à droite mais en face de vous. Tournez à droite et ramassez les objets sur les paniers posés sur le sol. Allez ensuite dans la petite salle voisine, sur la gauche, et prenez l'objet dans le meuble à droite des amphores posées contre le mur. Puis regardez-vous dans la glace posée sur le meuble en face. Utilisez sur votre reflet l'objet que vous venez de trouver et la perruque récupérée sur un panier précédemment. Ressortez de cette petite salle et rentrez dans la salle à droite. Prenez la tunique posée sur le coffre en face, sortez de la salle et de ce couloir. Donnez la tunique récupérée à la femme, elle vous remet un collier. Montez ensuite par les escaliers voisins, entrez dans la salle avec les invités et approchez-vous des femmes sur la droite.

Partie 5

Après avoir entendu la discussion, discutez avec celle à gauche, puis sortez en passant par le rideau voisin. Une fois sur la terrasse, examinez le jeu posé sur la petite table, et posez votre morceau d'ivoire sur l'emplacement vide. Consultez ensuite vos indices pour trouver une représentation de ce jeu avec un ordre de 1 à 4. Appuyez sur les carrés dans cet ordre sur le jeu et un tiroir s'ouvre. Prenez le parchemin dans le tiroir. Vous êtes ensuite invité à faire une partie. Inutile de jouer, quittez la partie et allez immédiatement à droite de votre adversaire pour lui échapper. Direction

maintenant Karnak. Arrivé, tournez-vous et discutez avec la femme. Demandez-lui ce que vous pouvez faire puis comment pénétrer dans le temple. Allez ensuite à sa gauche pour rentrer dans le temple. Tournez-vous et avancez jusqu'à apercevoir un homme. Arrivé devant lui, partez sur la droite. Arrivé au bout, tournez encore à droite et avancez légèrement. Examinez le socle du pilier sur votre droite pour découvrir une cachette. Prenez l'objet orné à l'intérieur. Faites ensuite demi-tour jusqu'à l'homme, et prenez sur la gauche. Arrivé au bout, sortez par la droite, avancez le long du petit couloir et montez les escaliers. Une fois sur les toits, avancez pour converser avec une nouvelle personne. Après avoir récupéré l'objet, utilisez-le sur l'homme assis non loin de vous, puis au dessus de lui. Retournez ensuite vers les escaliers, et commencez à les descendre. Tournez alors à gauche et discutez avec l'homme. Dites-lui que vous avez repéré l'étoile au dessus de l'assistant. Examinez ensuite la clepsydre sur le sol à côté de l'homme. Sauvegardez ! et dialoguez de nouveau avec lui. Ramassez ensuite la soucoupe par terre, examinez de nouveau la clepsydre et posez la coupelle dessus. Utilisez ensuite votre couteau sur les pierres au fond puis ramassez un nouvel objet. Descendez ensuite entièrement les escaliers, et ressortez du temple. Montrez l'objet que vous venez de récupérer et celui trouvé dans le pilier à la femme. Demandez-lui ensuite où trouver le traître. Après la vidéo, rapprochez-vous de l'homme au centre de l'écran et utilisez sur lui les 2 objets utilisés précédemment pour démontrer qu'il est coupable. Voilà votre enquête achevée.

JOUER AU SÉNET

Pour jouer au sénet quand vous le désirez, entrez le mot de passe suivant : Collier, Echelle, Jarre, Collier.

Egypte II : La Prophétie d'Héliopolis

© Cryo Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après la vidéo d'introduction vous voici chez vous. Allez ouvrir la porte à l'homme qui frappe et il vous remet un message de votre père. Ce dernier vous demande de le rejoindre à Héliopolis. Avant de quitter votre demeure prenez sur la petite table derrière vous le livre des remèdes et l'onguent oculaire juste à côté. Puis sortez de cet endroit.

Après la transition vous voici à Héliopolis. Avancez jusqu'à ce que Idi vous interpelle, il vous remet une carte d'Héliopolis. Continuez ensuite à avancer puis au bout de la rue tournez à droite. Avancez encore, puis au bout du chemin rentrez dans la maison sur la gauche (celle avec la porte peinte en jaune). Vous voici dans la cour de votre ancienne demeure. Avancez et ouvrez la porte pour rentrer dans la maison. Après une courte vidéo vous êtes sur la terrasse, avancez un peu dialoguez avec votre père. Auscultez-le, mais en vain. Reparlez-lui et quittez cet endroit. De retour dans la rue allez à gauche, avancez et choisissez sur la carte de vous rendre au temple de Rê.

Avancez en direction du temple, et tournez à droite. Discutez 2 fois avec le personnage, vous devez résoudre une énigme pour prouver que vous êtes bien une prêtresse. Cette énigme n'est pas très difficile, il s'agit de faire correspondre dieux et animaux. Les dieux sont à gauche et les animaux à droite. Notez, lorsque vous passez le curseur sur un animal, la case du dieu qui devient plus claire, vous obtiendrez ainsi les correspondances et n'aurez plus qu'à remettre dans l'ordre. Toutefois, cet ordre est aléatoire et change à chaque partie. L'énigme résolue, votre identité prouvée, franchissez la double-porte derrière. Avancez en direction de la bibliothèque, et discutez avec Irou. Tournez ensuite sur la gauche et passez par l'ouverture. Avancez dans la petite cour et entrez dans l'école. Prenez l'étui puis retournez voir Irou. Donnez-le lui mais il vous demande aussi de lui apporter de l'encre afin qu'il puisse écrire. Retournez donc dans l'école, prenez de l'encre et retournez voir Irou. Il a disparu, rentrez donc dans la bibliothèque, allez au fond à gauche et ouvrez la petite niche. Prenez les 2 objets dedans puis ressortez de cet endroit. Dehors, une femme vient vous voir, elle est malade. Auscultez-la puis dialoguez avec le garçon. Auscultez-le lui aussi et donnez-lui de l'onguent oculaire pour le soigner. Quittez maintenant ce temple.

Retournez dans le quartier où se situe la maison de votre père, allez-y, remontez le voir, et confiez-lui la tablette trouvée dans la bibliothèque. Après la petite discussion direction le temple solaire (utilisez le même principe, c'est à dire la carte, pour vous rendre dans ce lieu). Avancez un peu, tournez sur la droite et avancez encore. Pour passer, un garde vous demande une lettre. Quittez alors ce temple, retournez voir votre père, vous lui demandez de rédiger la lettre. Allez au niveau inférieur pour chercher ce dont il a besoin, le calame et le papyrus. Donnez cela à votre père ainsi que l'encre trouvée précédemment dans l'école, il écrit la lettre, prenez-la. Retournez au temple solaire, allez voir le garde et montrez-lui la lettre écrite par votre père, vous pouvez passer. Avancez dans les jardins et vous rencontrerez le grand voyant. Parlez-lui, il vous remet un bracelet. Restez dans ce temple et allez au fond à gauche. Voici les bâtiments servant à abriter le blé. Prenez la planche ainsi que la corde puis allez discuter avec Mihou au fond de cette cour. Vous apprenez alors le nom et l'adresse de la personne chargée de contrôler le blé. Combinez la planche avec la corde puis montez sur le troisième bâtiment. Utilisez alors la planche-corde pour récupérer un épis de blé puis redescendez en bas. Vous pouvez maintenant quitter ce temple.

Retournez dans le quartier que vous avez visité lors de votre arrivée à Héliopolis. Reparlez à Idi, passez dans la petite impasse non loin de là et rentrez dans la maison au fond de ce chemin. Prenez à l'intérieur le sceau et le miroir puis ressortez dehors. Retournez ensuite au temple solaire.

De retour dans ce temple, montrez le bracelet que vous a donné le voyant au garde pour pouvoir passer, puis allez dans la bibliothèque. Là, discutez avec Menna puis allez sur la droite, ouvrez la deuxième niche et prenez l'objet à

l'intérieur.

Ressortez, puis allez dans la cour de l'école (là où vous êtes allés chercher le nécessaire pour que Irou puisse écrire). Parlez de nouveau au grand voyant, montrez l'objet récupéré précédemment ainsi que l'épis de blé puis retournez voir votre père.

Partie 2

Récupérez votre tablette, puis faites demi-tour dans la cour de l'école. Allez sur la droite, discutez avec le scribe puis donnez-lui la tablette. Utilisez alors l'encre puis le papyrus puis retournez voir votre père pour lui montrer ce papyrus.

Direction le temple solaire, allez dans la zone des boutiques, rentrez dans l'avant-dernier magasin sur la gauche, vous retrouvez Irou. Parlez-lui et empruntez-lui son maillet. Faites demi-tour dans l'entrée de ce temple, localisez la chapelle de Sekhmet et entrez dedans. Placez votre miroir sur le sol, puis utilisez le maillet sur le mur. Récupérez alors le papyrus et quittez cet endroit.

Retournez chez votre père et prenez la bague dans la maison. Ressortez de la maison, allez au fond de la rue vers la marchande et donnez-lui le bracelet. Vous obtenez alors des dattes, de l'huile, des lentilles et du cuivre. Allez ensuite vers le port (c'est là où vous êtes arrivés la première fois à Héliopolis). Parlez à la marchande sur la droite, échangez vos dattes et le cuivre contre de l'huile et des feuilles. Traversez ensuite la rue, et vous trouverez sur la droite un autre magasin. Là, échangez l'huile de lin et les lentilles contre des racines et de l'ail. Parlez-lui ensuite (tous les sujets disponibles), vous allez devoir préparer un remède.

Retournez au temple solaire, retournez dans le magasin où se trouve Irou et demandez-lui du miel. Pour l'obtenir donnez-lui la bague trouvée chez votre père puis inspectez les placards pour prendre un pot de miel. Examinez ensuite les paniers sur la droite et prenez le cumin et les baies. Examinez enfin les autres placards pour trouver de la farine. Quittez ce temple.

Retournez chez votre père, allez dans la maison et approchez-vous de la marmitte. Placez dedans le miel, les baies, le cumin et la farine. Prenez le remède concocté, ressortez dehors, allez retrouver Djaou et donnez-lui le remède. Après la discussion retournez vers le port et rentrez dans la maison à côté des échaffaudages. Parlez à la marchande puis allez voir Nubien et conversez.

Ressortez de cet endroit, direction la villa du gouverneur. Avancez tout en parlant aux gardiens pour pouvoir passer. Entrez dans le hall mais un nouveau garde vous bloque le passage. Ressortez dehors, allez dans les jardins. Avancez, et au fond vous trouvez la musicienne. Prenez ses tambours et faites demi-tour dans le hall. Vous allez alors devoir jouer du tambour en suivant le rythme imposé. C'est assez difficile et il vous faudra un peu d'entraînement. Après, allez sur la gauche et parlez au gouverneur. Parlez-lui du blé, il vous donne un rendez-vous. Allez alors au fond à gauche, ouvrez la porte, avancez dans le couloir, parlez au garde (sujet : le gouverneur) pour pouvoir entrer. Vous voici dans la chambre du gouverneur, fouillez-la pour trouver un papyrus et un rapport. Toutefois le gouverneur vous surprend....

A votre réveil vous êtes au niveau inférieur, examinez le cadavre, emparez-vous de la pioche, avancez dans le couloir sur la droite et poussez la pierre au bout. Faites ensuite demi-tour, allez dans le couloir de gauche. Utilisez votre pioche pour quitter cet endroit.

En ville, après la petite conversation, retournez dans la maison de votre père, allez sur la terrasse et discutez avec les 2 personnes. Allez ensuite au niveau inférieur, parlez à la petite-fille et auscultez-la, elle a les mêmes symptômes qu'avait votre père. Prenez les feuilles non loin d'elle, ressortez de cette maison et allez acheter de la bière (maison vers les échaffaudages). Retournez ensuite chez vous, approchez-vous de la marmitte pour préparer un nouveau remède, placez les feuilles, racines, l'ail, l'huile, les feuilles prises précédemment et enfin la bière. Petite énigme pour définir la quantité de bière : versez le contenu du grand vase dans celui du milieu, puis celui du milieu dans le petit. Puis le petit dans le grand, celui du milieu dans le petit, le grand dans le milieu, et enfin le milieu dans le petit. Le remède obtenu, donnez-le à la petite-fille. Petite discussion ensuite puis allez au temple solaire.

Allez dans la cour de l'école, discutez avec le grand voyant, il est temps de s'occuper du gouverneur. Retournez dans le quartier du port, puis après la conversation allez chez votre "père". Prenez le blé puis la fiole et allez chez le gouverneur. Avancez vers le garde qui dort, allez discrètement dans les jardins. Avancez et allez sur la gauche.

Malheureusement des oies montent la garde, combinez le blé et la fiole et donnez ça aux oies. Avancez ensuite dans la cour, et allez dans le hall. Avancez dans le hall, progressez discrètement pour que le garde ne vous repère pas.
Une fois qu'il a le dos tourné, allez dans la chambre du gouverneur. Allez près du lit, ouvrez le placard et actionnez le mécanisme de la statue. Un placard s'ouvre, prenez le rapport dedans. Ressortez de la chambre (lorsque le garde est loin pour lui échapper). Ressortez discrètement puis allez dans les jardins. Prenez les pierres sur le sol et jetez-les sur les oies, retournez vers le garde qui dormait. Il n'est plus là, prenez la clé. Retournez dans les jardins, allez sur la droite et ouvrez la porte fermée avec la clé trouvée précédemment. Prenez la direction des bâtiments abritant le blé, allez-y, vous retrouvez le grand voyant. Donnez-lui le rapport trouvé dans la chambre du gouverneur. Félicitations.

Ehrgeiz

© Squaresoft 2000

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Clair Andrews

Terminez le mode Arcade en utilisant n'importe quel personnage féminin.

Django

Terminez le mode Arcade avec les 8 personnages non issus de Final Fantasy 7.

Kôji Masuda

Terminez le mode Arcade en utilisant n'importe quel personnage masculin.

Vincent Valentine

Terminez le mode Arcade avec Tifa Lockhart.

Yuffie Kisaragi

Terminez le mode Arcade avec Cloud Strife.

Zack

Terminez le mode Arcade avec tous les personnages de Final Fantasy VII (Cloud, Tifa, Sephiroth, Yuffie et Vincent).

CONTRÔLER LA POSE DE VICTOIRE

Pendant une séquence durant laquelle votre personnage pose pour la victoire, appuyez sur la croix directionnelle afin de faire bouger ses yeux.

SECRETS

Bonne fin

Pour obtenir la bonne fin de Han, vous devez battre la seconde incarnation de Django. Ensuite, saisissez l'épée Ehrgeiz et la jambe de Han pour débloquer la bonne séquence de fin.

Combats bonus

Allez jusqu'à Sasuke et battez-le en moins de 3 minutes 20 au total. Vous pourrez alors combattre Cloud et Tifa.

Gold Saucer

Allez jusqu'à Sasuke et battez-le en moins de 3 minutes 20 au total. Vous pourrez alors vous battre dans la zone du Gold Saucer.

Image de Vincent

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur le combattant situé juste avant Vincent Valentine, puis appuyez sur Haut puis sur la diagonale Haut/gauche pour voir le portrait de Vincent en tant que membre des Turks.

Introduction alternative

Vous pouvez débloquer une nouvelle séquence d'introduction si vous laissez l'introduction normale tourner quatre fois de suite. Elle sera disponible dans le menu Movie Options.

Mini-jeu "Evil Panel"

Battez le CPU dix fois de suite au mini-jeu "Battle Panel". Ensuite, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 pour débloquer la version "Evil Panel".

Projection ultime

Maintenez R1 et faites un tour complet avec la croix directionnelle à 360°. Appuyez ensuite sur et sur . Si vous êtes assez près de l'adversaire, vous pourrez effectuer une projection ultime.

Provocations

Pour provoquer votre adversaire, maintenez l'une des quatre directions et appuyez sur Select. Certains personnages disposent de plusieurs provocations différentes qui dépendent de la direction choisie sur la croix directionnelle.

TENUES N°3

Cloud Strife

Terminez le jeu avec Yuffie Kirasagi.

Dasher Inoba

Obtenez au moins 35 000 points en mode Battle Beach.

Godhand

Obtenez une victoire parfaite contre le CPU sur le mini-jeu Evil Panel (le compteur doit être à 0).

Han Daehan

Terminez le mode Arcade sans utiliser de Continue.

Jo

Effectuez un 10-hit combo en mode Entraînement.

Lee Shuwen

Battez le CPU en mode Battle Runner sur n'importe quel niveau.

Prince Doza

Débloquez toutes les séquences vidéos dans la section Movie Player.

Sasuke

Obtenez au moins 2 000 points dans le mode Infinity Battle avec n'importe quel personnage.

Tifa Lockhart

Terminez le jeu avec Vincent Valentine.

Yoko

Battez la seconde forme de Django et obtenez Ehrgeiz dans le mode Arcade avec n'importe quel personnage.

TENUES N°2

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur un combattant et maintenez la touche Haut pendant que vous validez votre choix.

Elemental Gearbolt

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu une fois en mode normal et dans le mode le plus difficile. Dans le menu des options, vous verrez les nouveaux choix suivants : "Movie", "Music", "Sound test", et "Libraries".

Eliminator

© Psygnosis / Magenta Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran de sélection de l'ID, entrez l'un des codes suivants :

CLEVALAD	Invincibilité
GUNCRAZY	Armes primaires complètes
MAXMEOUT	Armes secondaires complètes
NEWWEELS	Vaisseau Cadillac
WAITABIT	?
WAKYLEVL	Niveau bonus

Enigma

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC UNE MOMIE

A l'écran de sélection du personnage, mettez en surbrillance l'un d'eux et appuyez simultanément sur : L1 + R1 + Haut + + .

Eos : Edge Of Skyhigh

nc

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Faites une pause au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, et faites : ,

INVINCIBILITÉ

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

Epidemic

© Sony Computer Entertainment / Genki

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

800A65FC 00C8	Energie infinie
800A664E 01F4	Munitions illimitées
800A6654 0028	Roquettes infinies

ESPN Extreme Games

1996

+ D'INFOS FORUM

SUPER ATHLÈTE

Choisissez une "Exhibition", validez le choix "Continue Season". Lorsqu'on vous demande si vous voulez insérer une Memory Card, placez-vous sur No, puis saisissez ce code : 237, 190, 190, 080, 000, 000, 176, 113, 219.

CODES ACTION REPLAY

`801E9014 07D0`	Argent infini
`8007AB50 0500`	Energie infinie
`8007AB6A 0086`	Vitesse maximale (100 Mph) pour tous les véhicules
`8007AB4C 0250`	Grande accélération pour tous les véhicules
`8007AB4C 0100`	Mega accélération

Eternal Eyes

© Sunsoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INTRODUCTION CACHÉE

Ne touchez à rien pendant l'introduction et attendez après l'écran "appuyez sur Start" pour découvrir une nouvelle séquence.

Euro 2000

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore vous indiquera quele code a fonctionné, choisissez alors l'option "English Premiership" (version anglaise du jeu) pour accéder à la league débloquée :

Division 1

Select, Select, ○ , ○ , L2, L2, △ , △ , Select, □ , Select.

Division 2

Select, Select, ○ , ○ , L2, L2, △ , △ , □ , ○ , Select.

Division 3

Select, Select, ○ , ○ , L2, L2, △ , △ , □ , R1, R1, L1, R2.

Conference league

Select, ○ , □ , △ , L1, L2, R1, R2, Select, ○ , ○ , □ , △ , △ , △ , □ .

REMPORTER UN MATCH

Mettez la pause en plein jeu pour changer d'équipe. Marquez le maximum de buts contre votre camp puis reprenez votre équipe d'origine à la fin du match pour remportez la partie.

Everybody's Golf

© Sony / Camelot Software 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES GOLFEURS ET TOUS LES PARCOURS

Retirez toutes les cartes mémoires de la console. Lorsque l'écran flashe, juste avant que le logo Hot Shots n'apparaisse pendant la séquence d'introduction, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 sur la seconde manette. Gardez les boutons enfoncés, et faites : Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche sur la seconde manette, pendant que le logo Hot Shots est animé. Un son vous avertira de l'activation du code.

PARCOURS MIRROIR

A l'écran de sélection des parcours, choisissez un parcours, puis maintenez enfoncés les boutons L1 et L2, et appuyez sur ⊗ .

CHANGER DE VÊTEMENTS

Appuyez sur △ + □ + ⊗ quand le logo Hot Shots rebondi au début du jeu pour changer les vêtements de la jeune fille dans le menu principal.

JOUEUR GAUCHER

Tenez la touche L enfoncée puis appuyez sur ⊗ à l'écran de sélection des joueurs.

CHANGER LES COSTUMES

Appuyez sur △ , □ , ⊗ à l'écran de démarrage avec le logo du jeu.

TERRAINS INVERSÉS

Mettez l'option course en surbrillance à l'écran de sélection, tenez les touches L1 + L2 enfoncées puis appuyez sur ⊗ .

JOUEURS GAUCHERS

Appuyez sur L1 avant de sélectionner un joueur pour changer sa main dominante.

Everybody's Golf 2

© Sony / Clapping Hands 2000

+ D'INFOS FORUM

RESET

Appuyez sur L1+R1+L2+R2+Start+Select pour relancer le jeu.

CHEAT MODE

entrez 2GE comme nom de joueur pour avoir tous les personnages, circuits et autres.

Evil Dead : Hail to the King

© THQ / Heavy Iron Studios 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CARBURANT ILLIMITÉ POUR LA TRONÇONNEUSE

A l'écran principal, faites : . Une voix confirmera l'activation du code en disant ""Hail to the king baby".

PLUS DE CHAMPIGNONS

Lorsque vous trouvez des champignons, ramassez-les. Sortez de l'écran puis revenez les ramasser à nouveau. Vous pouvez seulement répéter l'opération une fois, après ils n'apparaissent plus.

TROUVER DES CHAMPIGNONS

Quand vous mélangerez des champignons dans votre inventaire, vous entendrez un son. Quand vous marcherez et que vous entendrez ce son, c'est que des champignos ne sont pas loin.

Evil Zone

© Sony / Yuke's Co

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

```
800A83DE FFFF
800A83E0 FFFF
800A83E2 FFFF
800A83E4 FFFF
```

GALLERIES ET BIOGRAPHIES

Terminez le jeu en mode Story pour avoir de nouveaux choix dans le menu Extra Options.

SUPER ATTAQUES

Faites Arrière, Arrière, pour lancer les super attaques.

COMBATTRE AVEC LES BOSS

Terminez le mode story avec au moins trois personnages différents pour pouvoir combattre avec les boss et avoir accès à un niveau supplémentaire.

POSES DE VICTOIRE

De nouvelles poses de victoires sont débloquées poru chaque victoire en mode story.

COMBATTRE AVEC IHADURCA

Remportez le mode story avec Setsuna.

JOUER AVEC IHADURCA

Terminez le jeu en mode Story avec Setsuna.

Excalibur

© Sony / Tempest Software

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Saut chassé :
Coups de poing tournoyant :

CODE ACTION REPLAY

Pour avoir l'énergie infinie, entrez les trois codes suivants :

```
D0028530 1023
80028530 0000
80028532 0000
```

CHEAT CODES

Choix du niveau

Mettez le jeu en pause et appuyez sur .

Toutes les armes

Mettez le jeu en pause et appuyez sur .

Regagner de l'énergie

Mettez le jeu en pause et appuyez sur , , , , , , ,

Exhumed

© Playmates / Lobotomy Software 1996

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

800791BC 00C8 Santé infinie

Explosive Racing

© Sony nc

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Dans le menu des Passwords, entrez les codes suivants :

`HUTCH`	Voiture de police
`IGLOO`	Circuit de l'Antartique
`LNCMU`	Meilleure voiture
`NARCIS`	Mode miroir
`QUARK`	Petites voitures
`SFO`	Circuit de San Francisco
`WINNER 6`	Voitures cachés

Extreme Snow Break

© Microïds 1998

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES CIRCUITS

Entrez l'un des codes suivants à la place du nom du joueur afin de déverrouiller l'accès aux circuits correspondants :

CCRACE	Tous les circuits du mode Arcade
CCTRIAL	Tous les circuits du mode Time Trials

F1 2000

© Electronic Arts 2000

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Arrête le temps

```
80034E14 0000
```

Appuyez sur L2 pour aller au tour xx

```
D0038FA6 FEFF
30034E21 00xx
```

Appuyez sur ⊗ pour le mode Super Turbo

```
D0038FA6 FFBF
80175F3A 0007
```

F1 Championship Saison 2000

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

8003522c0000	Arrêter le temps
e00352390000	Commencer au second tour
300352380002	
e00352390000	Commencer au quatrième tour
300352390004	
e00352390000	Commencer au sixième tour
300352390006	
e00352390000	Commencer au dixième tour
30035239000a	
d10518b40000	Terminer premier
800518b40001	

F1 Racing Championship

© Ubisoft / Video System 2000

TOUS LES NIVEAUX DU MODE ARCADE

Sur l'écran de sélection Arcade/circuit, appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R2, L2, R1. Un son se fera alors entendre pour confirmer que la manipulationa bien fonctionné.

F1 World Grand Prix 2000

© Eidos Interactive / Eutechnyx 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Commencez un nouveau jeu et entrez l'un des noms suivants pour avoir l'effet voulu.

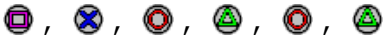
Noms	Effet
BILLY NO RACE	Passez les niveaux
DOCTOR~WHO	Appuyez sur la date sur le menu pour la faire avancer d'une semaine
GET RICH QUICK	Appuyez sur l'argent sur le menu principal polur avoir plus d'argent
WIN~AT~ALL~COSTS!	Débloque les options de cheat sur le menu principal

Fade To Black

© Electronic Arts / Delphine Software International 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE NIVEAUX

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13. 

CHEAT CODES

Pour pouvoir activer les cheats suivants, vous devrez tout d'abord aller dans le menu des Passwords et entrer le code qui suit : . "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Maintenant, vous pourrez entrer un second code selon le cheat mode que vous désirez activer.

Movie Player

Entrez le code suivant : . Cette option permettra de regarder toutes les démos du jeu ainsi que la démo inédite qui apparaît seulement si vous terminez le jeu avec ou sans la femme.

Sélection du stage

Entrez le code suivant : . "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie. Pendant la partie, faites Pause en pressant le bouton Start et mettez-vous sur l'option "Resume". Pressez sur le bouton , puis faites Droite avec la mentte afin de choisir votre niveau ou Gauche pou redescendre dans les niveaux inférieurs.

Bouclier illimité

Entrez le code suivant : . "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie, vous ne pourrez plus mourir.

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Pour que les codes suivants ne plantent pas la PSX, abaissez l'interrupteur de l'Action Replay à l'écran Start Game et réactivez-le quand le jeu débute :

Tirs normaux infinis

```
801CF800 0009
```

Energie infinie

```
801C1944 07D0
```

Bouclier infini

```
801C0348 07D0
```

Mine rebondissantes illimitées dès que vous en avez trouvé une

```
801CE8D0 0003
```

Tirs explosifs illimités après le premier trouvé

```
801CF620 0009
```

CONSEIL POUR TUER BERSTEIN (NIVEAU 2)

Pour tuer le professeur au niveau 2, placez-vous devant lui puis envoyez une mine (en appuyant simultanément sur R1 et L1). Baissez-vous : la mine le tuera. Vous n'aurez pas à emmener le professeur à la salle de téléportation.

Fantastic Four

© Acclaim / Probe 1997

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A partir du menu principal, allez dans le menu d'option et soulignez l'option "Training". Appuyez simultanément sur les boutons L1, L2, R1 et R2. De nouvelles options devraient apparaitre. Choisissez l'option LEVEL SKIP et activez-la. Commencez une nouvelle partie, et durant le jeu, appuyez sur L1, L2, R1 et R2 pour accéder au choix du niveau. Utilisez les boutons ⊗ ou △ pour choisir et sur Start pour vous y rendre.

Fear Effect

© Eidos Interactive / Kronos 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (US)

Munitions illimitées:

80077810 0001

Santé illimitée:

80077810 0002

Santé et munitions illimitées:

80077810 0003

Mort instantanée avec les armes à feu:

80077810 0004

CHEAT CODES

Sélectionnez Crédits dans les options puis appuyez sur L1, , Haut, Bas, , avant d'entrer un des codes suivants:

Invincibilité

, , Droite,

Toutes les armes

, , Haut,

Toutes les munitions

, , Gauche,

Mort instantanée avec les armes de contact:

, , Bas, L1

Mort instantanée avec les armes à feu:

, , Bas, R1

Munitions supplémentaires:

Gauche, Gauche, L1, L2

Tir rapide:

Haut, Haut, Haut, Bas

MODE EXPERT

Choisissez Credits dans les options et appuyez sur Bas, Bas, Bas, , Bas, Bas, Bas, , Gauche

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Utilisez l'interrupteur avec la lumière rouge pour faire monter l'ascenseur puis avancez jusqu'au petit bâtiment avec l'échelle et regardez par la fenêtre. Entrez, récupérez le fusible sur l'étagère puis appuyez sur le levier et ressortez pour monter par l'échelle. Utilisez la volant pour libérer la vapeur et vous débarrasser du garde en bas puis descendez pour ramasser sa clé et ouvrez la grille.

Tuez tous les gardes et récupérez la clé rouge puis utilisez la sur la porte au fond et utilisez le terminal. Ressortez, tuez les gardes, récupérez le pistolet et examinez l'ascenseur en panne. Allez ensuite dans la pièce où Jin était interrogé, récupérez la clé de l'armoire 67 puis passez la planche et utilisez le fusible sur la boite avec les lumières vertes. Passez le sol électrifié pour revenir en marchant seulement sur les dalles foncées, récupérez la clé bleue dans l'armoire, une autre arme puis allez prenez l'ascenseur et ramasser la pince.

Avancez, utilisez la clé bleue sur la porte, tuez les gardes puis utilisez la cisaille pour désactiver la bombe (sélectionnez le bouton orange et coupez les fils rouge et jaune, puis le violet et les fils rouge et bleu, et enfin le vert pour couper les fils jaune et bleu) Vous récupérez le disque et la clé.

Faites exploser la porte avec la bombe puis retournez en arrière jusqu'à une trappe et descendez. Suivez l'échafaudage jusqu'à une petite pièce au bout, tuez le boss en vous servant des abris puis ramassez la clé qu'il laisse derrière lui. Utilisez la clé sur le panneau de contrôle puis placez les caractères chinois comme sur le néon derrière l'angle. Han est alors capturée.

Appuyez sur l'interrupteur et montez par l'échelle avant la déflagration puis suivez la même route qu'Hana. Après l'explosion du bâtiment, prenez le tuyau et utilisez le sur la chaudière avant de tirer dessus. Regardez dans le trou et sautez.

Progressez sur les tuyau en évitant ceux qui sont chauffés au rouge. Vous pouvez contrôler les changement en tournant la roue en haut du tuyau central. Glas doit ensuite se débarrasser du véhicule qui le suit : tirez sur la toile étendue sur le fil, à droite et à gauche pour les coincer dans les entrées d'air. Passez la porte dans la pièce suivante puis la porte brûlée et tuez le garde pour récupérer la mitrailleuse.

Descendez ensuite par l'échelle à coté de la pièce nécessitant la clé bleue. Sauvez Hana, ramassez le disque et … tirez sur l'hovercraft en tant que Hana puis sautez pour en prendre le contrôle. Glas sautera alors lui aussi.

Disque 2

Allez vers les docks avec une Hana fort peu vêtue, tuez les zombies et observez Ming qui s'enfuie vers le village. Suivez

ensuite le chemin ave Deke et prenez à gauche à l'intersection. Entrez dans le bar et tuez votre agresseur puis les zombies. Faites ensuite avancer Glas en évitant les flammes avant de retrouver Hana.

Suivez le passage, prenez à gauche, dépassez le bar et entrez dans la hutte au fond, prenez la clé et retournez en arrière pour prendre l'autre passage à l'intersection. Utilisez la clé sur la hutte du fond, parlez à la vieille femme, sortez par derrière et tuez les soldats. Examinez les caisses près du bâtiment en béton et choisissez la serviette dans votre inventaire quand le soldat vous met en joue (jolie diversion :).

Emmenez Deke explorer le grand bâtiment, tuez les soldats et prenez la première porte à droite. Esquivez et tuez le boss qui vous attend là et récupérez le fusil avant de sortir. Tuez les soldats à l'extérieur, récupérez la carte d'accès à l'échelle et utilisez la sur le panneau de contrôle un peu plus loin.

Coupez le courant des trois rangées, placez un fusible dans l'emplacement de la deuxième rangée et l'autre dans le troisième. Remettez le courant pour débloquer l'échelle puis coupez le à nouveau. Mettez un fusible au premier rang et vous pourrez enfin descendre par l'échelle. Glas rattrapera finalement Ming.

Tuez les soldats avec Hana, retournez à la hutte où vous avez trouvé la clé et récupérez une nouvelle clé sur vos adversaires. Traversez à nouveau la hutte de la vieille femme, allez à gauche en suivant les rails et utilisez la clé sur les huttes du fond pour obtenir la clé du train. Retournez en arrière, examinez le train et utilisez la clé sur le porte que vous découvrez. Examinez la note sur le tableau puis le panneau sur la gauche, vous n'avez plus qu'à entrer les douze chiffres pour lancer le train.

Tuez ensuite les soldats sur le toit avec Deke puis courrez aussi vite que possible vers l'arrière du train. Escaladez ensuite avec Glas dans les gravas pour tuer les soldats qui rôdent, récupérez la clé du camion sur l'un d'eux et utilisez la sur le camion de droite.

Disque 3

Ramassez l'huile sur l'étagère et brisez le vase pour attirer l'attention des gardes et versez l'huile sur le sol. Récupérez l'arme du garde, et quittez la pièce et observez la scène dans le hall. Traversez le toit en verre avec Deke (évitez les carreaux fendus mis en évidence pas la lumière) et passez la porte de l'autre coté.

Avancez doucement dans la pièce avec Glas et rampez derrière les cuisiniers pour appuyer sur l'alarme d'incendie sans vous faire voir. Tuez les gardes, récupérez le fusil à pompe, examinez le réfrigérateur puis allez dans le dépôt. Examinez les sous-vêtements puis la porte bloquée dans la cuisine. Entrez ensuite dans le salon, tuez les gardes puis allez à la porte d'entrée.

Allez habiller Hana avec les vêtements dans le dépôt puis passez la porte qui était fermée jusque là et montez les escaliers. Prenez à gauche et retrouvez Deke derrière la dernière porte rouge.

Entrez dans la pièce en face des escaliers ave Deke, ramassez la pièce sur la table puis allez dans la pièce avec une boite à poupée pour l'utiliser (bouton en bas à gauche en premier, bouton sous la fente pour la pièce ensuite, bouton en haut à droite, au milieu à droite et enfin en bas à gauche).

Passez la nouvelle porte puis celle de couleur verte et enfin la marron sur la droite. Ramassez la clé de l'ascenseur, ressortez, passez la double porte et suivez le couloir pour descendre grâce à l'ascenseur. Ramassez la clé sur le sol, descendez au niveau inférieur et passez la porte au bout du couloir. Tuez les gardes, utilisez la clé sur la valve pour arrêter la vapeur puis allez faire couler l'eau dans la fontaine. Ramassez une nouvelle clé, montez les escaliers et ouvrez la double porte rose.

Tuez les gardes avec Glas, allez dans la zone « réservée aux filles » et prenez à droite en haut des escaliers. Tuez le garde, récupérez la clé et utilisez la sur la première porte violette. Tuez les gardes, prenez la porte rouge qui mène à la fontaine (l'autre est fermée) et prenez la porte suivante sur la droite. Tuez ensuite le garde sous le lit quand il sort pour ne pas blesser la fille.

Ramassez le vase dans la pièce suivante avec Hana et ne sortez pas votre arme pour pouvoir vous déplacer tranquillement. Passez la porte rouge en face des escaliers et tuez le garde pour récupérer une clé. Utilisez la sur la

porte violette, sortez par la porte de derrière, allez ramasser des fleurs à la fontaine et retournez vers le salon en tuant les gardes pour récupérer la clé du bureau.

Utilisez la sur la porte à droite de celle qui mène à la fontaine et montez chez Madame Chen avec l'ascenseur. Passez la double porte, prenez le vase noir et allez vers les piédestaux à l'extérieur de sa chambre. Placez ensuite le vase blanc sur la gauche et le noir sur la droite, les lis fanés à droite et les tournesols à gauche.

Allez ensuite jusqu'aux escaliers qui descendent vers la cuisine et admirez une deuxième scène cinématique. Allez dans le dépôt de la cuisine, récupérez la clé, et entrez dans réserve de viande puis passez par la porte verte.

Tuez les filles-démons et récupérez la poupée en papier que l'une d'elles laisse tomber puis utilisez la devant Chen pour la rendre temporairement vulnérable. Tirez lui dessus et recommencez jusqu'à ce qu'elle meure.

Disque 4

Naviguez jusqu'à l'autre rive et suivez le chemin pour sauvegarder dans la hutte de droite. Prenez ensuite le passage de gauche, examinez le puit et la torche éteinte ainsi que le diagramme au bout. Le passage de droite vous emmènera vers un autre embranchement après une double porte. Il y a une jeune fille à gauche et un papier à récupérer à droite.

Revenez ensuite vers une torche qui dégage de la fumée jaune et jetez-y le papier. Retournez ensuite au premier embranchement à droite et suivez le nouveau passage. Parlez avec Chen puis allez apporter la poupée à la jeune fille et écoutez la avant d'examiner les dessins sur le mur à gauche et le coffre à jouets à droite.

Entrez avec les chiffres 5-1, 2-5-5, 1-5, 4-4-3-2 et retournez voir Chen avec le parchemin et donnez lui en échange d'une branche. Retournez à gauche des huttes et utilisez la branche sur la pile de bois en feu pour aller allumer les trois torches éteintes (près du puit, à droite des huttes et au deuxième embranchement). Entrez maintenant par la double porte de pierre, ramassez la clé de papier et allez la jeter dans le feu. Récupérez la véritable clé sur l'autel près de la hutte de gauche et utilisez la sur la double porte avec les symboles chinois.

Prenez à gauche de la statue avec Glas, passez les portes et récupérez la clé et le pistolet au bout puis retournez en arrière et utilisez la clé sur la porte fermée. Avancez tout droit, escaladez la végétation et montez encore après avoir récupéré la clé du soleil dans la salle aux dragons. Descendez de l'autre coté, examinez le miroir puis les symboles sur le sol un peu plus loin.

Marchez sur les symboles des dragons correspondant à l'ordre d'apparition dans le miroir (les symboles sont sur les piédestaux des dragons, le dragon de la montagne et dans la pièce qui s'ouvre avec la clé du soleil, à coté de la porte que vous avez ouverte avec la première clé). L'ordre est le suivant : montagne, ciel, eau, eau, terre, eau, feu, ciel, terre. Récupérez l'épée, retournez en arrière et tuez vos adversaires.

Ressortez et retournez à la première statue de dragon. Utilisez l'épée sur cette dernière et prenez le passage. Tirez ensuite sur Deke jusqu'à ce qu'il disparaisse en restant sur les pierre au sec.

Récupérez la manivelle avec Hana après le dialogue et utilisez la sur le puit pour faire monter le sceau, récupérez l'œil à l'intérieur puis continuez sur le chemin. Admirez la scène cinématique puis suivez les deux esprits entre les arbres et indiquez sur la carte l'endroit où vous avez trouvé les différents objets (œil - puit, partie gauche – porte en haut à gauche, partie droite – torches en bas à droite, parchemin – chambre de l'enfant en haut).

Jetez la poupée de papier dans l'âtre, débarrassez vous de vos adversaires et vous n'aurez plus qu'à résoudre une dernière énigme. Placez la saule sur la dalle à l'arrière de la pièce, l'œil sur la droite et le parchemin en face (l'icône utiliser apparaît quand vous êtes au bon endroit). Vous avez alors trois options après la scène cinématique : tirer sur Glas et combattre Jin, tirer sur Hana avec Glas ou combattre ensemble (disponible seulement en mode difficile).

Fear Effect 2 : Retro Helix

© Eidos Interactive / Kronos 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALLERIE D'IMAGES

Sur le menu principal du CD 1, appuyez sur Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, . Allez dans les options puis dans le menu extra pour accéder à la gallerie. Pour le CD 2, la manipulation est Haut, Haut, R1, . Et pour le Cd 3, L1, R2, L1, R2, L1, .

CHEAT MODE

Terminez le jeu au moins une fois. Démarrez une nouvelle partie et attendez que la séquence d'introduction se termine. Une fois que Rain est parti, et dès que Hana devient contrôlable pour la première fois, vous verrez un petit périphérique de saisie sur le mur gauche, juste après les interrupteurs. Utilisez-le, faites et tapez un des codes suivants :

`10397` Mode grosses têtes
`11692` Toutes les armes
`61166` Munitions illimitées

SOLUTION COMPLÈTE

Remarques préliminaires

De nombreux points de sauvegarde sont disposés tout au long de l'aventure. Aussi, pensez à sauvegarder le plus souvent possible. De plus, fouillez systématiquement les cadavres de vos ennemis. Vous trouverez des munitions et parfois des objets (tels que des cartes) indispensables pour poursuivre votre aventure.

DISQUE 1

Commencez par suivre Rain, traversez le couloir puis la nouvelle salle. Dès que vous la rejoignez, elle vous demande de trouver le générateur. Sortez par la porte de gauche, avancez dans la salle et descendez la pente inclinée. Avancez et préparez-vous à affronter vos 2 premiers ennemis. Rien de bien difficile, pensez tout de même à récupérer des munitions après les avoir détruits. Allez ensuite dans le petit renforcement à droite de la porte non loin de là afin de prendre un IEM. Avancez ensuite sur la passerelle à gauche de la porte jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Prenez ensuite le crochet par terre. Faites ensuite demi-tour dans cette salle, remontez le long de la pente inclinée et passez par la porte sur la gauche avec une lumière rouge au dessus. Utilisez votre crochet sur la grille par terre afin de prendre une carte magnétique jaune. Ressortez de cette salle et retournez là où vous avez combattu les 2 robots précédemment. Utilisez la carte sur le lecteur pour débloquer la porte. Descendez le long de l'échelle, et activez le générateur. Ressortez de cette salle, remontez le long de la pente inclinée, faites attention au robot qui tombe devant vous et aux deux autres situés un peu plus loin. Ressortez ensuite de ce couloir.

Malheureusement vous n'arrivez pas à rejoindre votre collègue, la porte se referme avant que vous n'ayez pu passer. Vous devez retourner au générateur pour le réactiver. Prenez garde aux nouveaux ennemis qui apparaissent sur votre route et activez le générateur. Après la petite vidéo, vous prenez le contrôle de Rain. Traversez le couloir en évitant les jets de vapeur puis rentrez dans la salle suivante. Tuez les 2 robots, avancez sur la passerelle, descendez le long de

l'échelle, et passez par la porte sur la gauche. Avancez dans le couloir en courant continuellement afin d'éviter les obstacles. Passez par la nouvelle porte, détruisez le robot et sortez par la nouvelle porte. Dans cette nouvelle salle, détruisez les robots, inutile de vous attaquer au technicien, il est sans danger, sauf si vous lui tirez dessus. Sortez ensuite par la porte de gauche, éliminez les 2 robots et passez par la porte en face. Utilisez votre CD d'information sur l'ordinateur : vous allez devoir former 2 nombres, 80 et 86 en moins de 3 minutes à l'aide d'interrupteurs. Pour 80, faites 1-2-3-C-D et pour 86, faites 1-2-3-4-A-D. Ressortez ensuite de cette pièce, traversez le couloir dans l'autre sens, et prenez l'autre porte dans la salle suivante. Avancez dans le nouveau couloir, il y a 2 portes sur votre droite, passez par la plus proche de vous. Avancez dans le couloir en vous méfiant du robot qui tombe derrière vous, et passez par la porte en face.

Allez sur l'ordinateur à droite et entrez les combinaisons de chaque couleur dans l'ordre suivant : bleu : 31452 jaune : 45123 et rouge : 23451. Utilisez ensuite l'ordinateur à gauche, et entrez la combinaison suivante pour abaisser le niveau de l'eau : 2-5-10-13-1. Vous reprenez ensuite le contrôle de Hana, avancez jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Avancez encore en direction de la cassette, et dès que la porte cède, faites demi-tour et courez là où vous avez repris le contrôle d'Hana afin d'échapper aux rats. Retournez ensuite là où les rats sont sortis, ramassez la vidéo A sur le sol. Avancez, détruisez le robot, et passez par la porte sur le côté. Dans la salle suivante, prenez le piston de Robrep 5, et un uzi caché derrière les containers. Ressortez ensuite de cette salle, et continuez votre route dans le couloir. Arrivé vers les techniciens, allez à droite et utilisez le système. Faites apparaître les nombres suivants de cubes dans chacune des 4 colonnes : 1ère colonne : 5, 2ème colonne : 4, 3ème colonne : 3 et dernière colonne : 2. Le système est ainsi désactivé, continuez votre route. Après une nouvelle vidéo, vous dirigez de nouveau Rain. Sortez de la salle, détruisez le robot, traversez le couloir et passez par la porte. Eliminez le nouveau robot, et sortez par la porte en haut. Avancez dans la salle et un ennemi va faire son apparition. Tirez sur lui quelques rafales avec l'uzi pour en venir à bout. Une fois mort, examinez-le...

Après une nouvelle vidéo, vous êtes dans la peau d'Hana. Grimpez le long de l'échelle à droite, prenez le rouage par terre, et utilisez la carte magnétique verte (carte qui vous a été remise par le technicien précédemment) pour débloquer la porte. Vous revoilà dans un couloir que vous avez déjà visité. Passez par la porte en haut et vous revoici dans le couloir où vous avez été séparée de Rain. Empruntez la porte de droite, descendez le long de l'échelle, détruisez le robot sur la passerelle. Ramassez ensuite la clé de tête de Robrep 5 près du robot détruit, avancez et sortez par la nouvelle porte.
Eliminez le robot devant vous, avancez, détruisez un nouveau robot et descendez le long de l'échelle. Avancez et passez par la porte. Traversez les nouveaux couloirs en évitant les obstacles et en prenant gardes aux ennemis. Vous voilà dans la salle où Rain a combattu dernièrement. Passez par la porte à gauche, détruisez le robot, avancez, tournez à gauche, éliminez un nouveau robot et sortez. Tournez-vous immédiatement sur la droite pour détruire un nouvel ennemi, ramassez la vidéo B sur le sol et utilisez l'ordinateur au fond de la salle pour lire les 2 vidéo que vous possédez. Faites ensuite demi-tour dans la salle où Rain s'est battue, et passez par la porte au fond. Approchez-vous de la porte fermée et entrez le code 92572 pour la débloquer. Traversez le nouveau couloir en éliminant les 2 robots, et sortez.

Avancez au fond du nouveau couloir, utilisez votre charge explosive et cachez-vous en haut du couloir pour que les robots ne vous trouvent pas. Dès qu'ils sont passés, ressortez de ce couloir par la porte à droite. Avancez, détruisez les robots sur votre chemin, et passez par la rampe sur la gauche. Eliminez le robot restant, et prenez la puce de Robrep 5. Remontez, et sortez par la porte voisine. Traversez la passerelle et sortez par la porte du haut. De retour dans la grande salle, allez sur la gauche, et utilisez votre rouage. Ressortez de cette pièce par la porte en haut, traversez les couloirs en exterminant le robot puis en évitant les obstacles, grimpez à l'échelle, avancez et sortez par la porte de gauche, traversez la nouvelle passerelle, grimpez à l'échelle, sortez, tuez l'ennemi, passez par la porte du bas, éliminez le nouveau robot sur la pente inclinée et récupérez la batterie de Robrep 5. Retournez maintenant là où vous avez placé le rouage, sortez par la porte du fond et prenez la première porte sur votre gauche. Avancez, tournez sur la gauche, et utilisez la clé de tête de Robrep sur le robot endommagé. Placez ensuite dessus les 4 composants pour le remettre en état de marche. Passez ensuite par la porte qu'il a réparé, descendez le long de l'échelle, et approchez-vous de Rain à droite. Vous allez devoir affronter le boss, pour le battre, aucune difficulté, attirez-le vers le haut, tournez autour de lui et tirez de manière à le pousser dans l'eau qui tombe, l'eau étant électrifiée. Faites cela 3 fois pour l'éliminer. Retournez voir Rain, après la vidéo, remontez le long de l'échelle, sortez, avancez et allez à gauche. Il y a 2 salles dans le couloir qui sont maintenant accessibles, rentrez dans la première, désamorcez la bombe puis sortez. Passez dans la salle d'à côté, éliminez le robot à droite, désamorcez la nouvelle bombe. Retournez voir Rain puis, après la vidéo, fuyez dans le couloir et sortez par la porte au bout.

DISQUE 2

Vous débutez ce disque en contrôlant Rain. Avancez, et sortez par la porte. Tuez le garde qui est de dos, puis les 2 autres soldats qui arrivent. Avancez, tournez sur la gauche, descendez la pente inclinée, tuez les 6 soldats, et remontez la pente inclinée sur la gauche. Avancez en éliminant les autres adversaires, montez une autre pente inclinée, et franchissez la porte. Vous voilà dans un endroit plutôt étrange. Explorez les lieux en exterminant les soldats. Deux pans de murs peuvent s'abaisser. Il y aussi une valve dans un coin, tournez-la pour stopper l'écoulement de l'eau. Approchez-vous ensuite du pan de mur pouvant s'abaisser se trouvant au bout de la salle, et utilisez votre lunette pour tuer le soldat en bas. Après la vidéo, dirigez-vous vers l'autre pan de mur pouvant s'abaisser, et tirez sur l'objet vert. Vous vous retrouvez ainsi au centre de la pièce, avancez et prenez le paquet. Vous prenez ensuite le contrôle d'Hana. Avancez dans le hall en prenant garde aux vigiles. Montez au niveau supérieur, et dirigez-vous à droite du plan incliné permettant d'atteindre l'étage supérieur.

Après la rencontre avec Tom, éloignez-vous un peu et revenez le voir. IL vous apprend que vous devez posséder un bracelet en or afin de pouvoir rencontrer la personne que vous recherchez. Montez alors à l'étage supérieur et avancez sur votre droite. Vous rencontrez une nouvelle personne qui vous remet le bracelet en or ainsi qu'un porte-bonheur. Approchez-vous ensuite de la porte au bout du tapis rouge non loin de là, et montrez votre bracelet en or afin de pouvoir passer. Allez sur la droite, au bout de la passerelle, et utilisez le verre pour trinquer avec le Dr. Liu. Après votre petite discussion, retournez à l'entrée de cette zone. Vous dirigez ensuite Rain, actionnez l'interrupteur sur le mur de droite, et montez le long de la pente inclinée voisine. Ressortez ensuite de ce bâtiment, descendez le long de la pente inclinée et tuez les 3 gardes. Avancez encore, descendez une nouvelle pente inclinée, exterminez le soldat, avancez, allez à gauche et grimpez le long de l'échelle. Rentrez, éliminez les 3 gardes, et utilisez la carte de maintenance pour déverrouiller la porte sur la droite. Avancez et passez par la porte suivante. Dans la salle de contrôle, allez à gauche et utilisez le CD d'information. Vous allez maintenant devoir résoudre 6 puzzles. Le but est de reproduire la figure géométrique apparaissant à gauche, sur la droite. Pour cela vous pouvez faire pivoter et modifier chaque sommet. Attention toutefois, le nombre de modifications effectuables est limité.

Une fois les 6 figures reproduites, le système de sécurité est désactivé. Sortez ensuite par la porte en face de cet ordinateur. Approchez-vous du nouvel ordinateur sur la gauche. Vous allez devoir résoudre une nouvelle énigme : placez 3 sortes de pièces dans un circuit électrique afin d'abaisser le voltage à 0. Pour arriver à cela facilement, construisez une boucle partant du milieu en bas, allant sur la droite, montant, retournant sur la gauche, et redescendant en bas. A chaque pièce correctement placée, le voltage diminue de 1. Une fois le voltage à 0, actionnez le mécanisme, les caméras sont alors désactivées. Sortez par la nouvelle porte. Approchez-vous des écrans sur le mur à votre droite, nouvelle énigme : vous devez aligner les barres de couleurs en suivant le modèle à gauche. La ligne du haut représente l'emplacement initial des barres et celle du bas l'emplacement final. Pour déplacer 1 barre, les 2 supports de la même couleur (1 en haut et 1 en bas) doivent être libres. Faites des échanges pour placer les barres correctement. Après la destruction involontaire du système, faites demi-tour, re traversez les salles pour vous rendre dehors. Retournez dans la pièce où vous avez actionné la valve pour stopper l'écoulement de l'eau, et avancez en passant par le mur mobile (là où vous avez récupéré le paquet). Avancez, et utilisez votre carte magnétique pont sur l'interrupteur à droite. Après la discussion, montez au niveau supérieur, et allez dans les toilettes pour hommes. Avancez voir l'homme tout au fond qui se sent mal et récupérez sa carte ascenseur (évitez en cours de route de vous approcher des autres surveillants). Ressortez ensuite des toilettes, et allez vers l'ascenseur situé au même niveau, sur la gauche. Utilisez la carte récupérée précédemment pour l'ouvrir. Vous devez ensuite conduire Hana vers Rain qui l'attend dans l'ascenseur. Descendez au niveau inférieur, approchez-vous de l'ascenseur et ouvrez-le. Discutez avec Rain, puis allez au fond de l'ascenseur et posez la robe sur la caméra.

DISQUE 1

Retour au premier disque avec Hana. Avancez et montez le long de l'échelle. Gravissez-la le plus rapidement possible car l'ascenseur se déclenche. Après la vidéo, vous dirigez Rain. Ouvrez la porte sur la droite, avancez dans le couloir, éliminez l'ennemi et ramassez une carte risques biologiques. Examinez au fond du couloir la porte sur la droite, retenez le code marqué à droite : 836745. Faites ensuite demi-tour et ressortez de ce couloir. Avancez, passez par le petit tunnel, avancez encore, tuez le soldat, utilisez la carte risques biologiques pour ouvrir la porte. Dans la salle suivante, tuez les 2 ennemis, et allez sur la gauche. Fouillez la salle pour trouver de nouveaux habits. Grâce à ces habits, vous pouvez maintenant évoluer dans ces lieux en toute sécurité. Retournez ensuite dans la salle où vous avez pris le contrôle de Rain, allez sur la gauche, et ouvrez la nouvelle porte à gauche à l'aide de votre clé salle vidéo. Avancez dans la salle et examinez les écrans de couleur. Entrez le code 836745 sur l'ordinateur pour activer le robot. Allez ensuite de l'autre côté de la salle, vers les nouveaux écrans. Vous devez faire évoluer le point rouge dans le labyrinthe jusqu'au point vert en empruntant les bonnes directions. Le robot récupère une cassette, retournez observer les autres

écrans, regardez attentivement chaque écran, vous verrez sur l'un deux une personne composant le code pour débloquer une porte dans un couloir déjà visité. Ce code est : 4615207.

Ressortez de cette salle et du couloir, puis passez par la porte en face. Examinez la porte à droite au bout du couloir, entrez le code 4615207 et validez pour débloquer la porte. Avancez dans la nouvelle salle, et sortez par la porte au fond en utilisant votre clé passe-partout. Localisez l'ordinateur au fond à gauche de la salle où vous vous trouvez, utilisez le CD d'informations dessus. Vous devez alors reproduire le code correspondant à 42B3D4 sur l'ordinateur. Observez le quadrillage, il se compose de 6 lignes et de 6 colonnes. Par convention, la première colonne est celle de gauche et la première ligne celle en haut. Placez "4" sur la 3ème ligne de la 1ère colonne. Placez "2" sur la 5ème ligne de la 2ème colonne. Placez "B" sur la 6ème ligne de la 3ème colonne. Placez "3" sur la 2ème ligne de la 4ème colonne. Placez "D" sur la 6ème ligne de la 5ème colonne. Placez enfin "A" sur la 4ème ligne de la dernière colonne. Vous dirigez maintenant de nouveau Hana. Suite à un petit incident, vous avez 30 secondes pour stopper le mécanisme. Courez vers l'entrée de la salle et examinez le système sur la droite. Tirez dessus pour le détruire et ainsi stopper le compte à rebours. Ramassez ensuite la cartouche de gaz à gauche de la porte, et sortez de la salle. Tuez l'ennemi et emparez-vous de sa carte magnétique de sécurité. Sortez ensuite par la porte en face de vous. Avancez dans le couloir, exterminez votre opposant, et utilisez la carte magnétique de sécurité pour déverrouiller la porte au bout de ce couloir. Examinez l'armoire au fond de la salle suivante. Sur la gauche se trouve un fusible pouvant être mis à 3 emplacements différents. Posez-le sur l'emplacement du haut.

Ressortez de la salle puis du couloir, et ouvrez la porte à droite à l'aide de votre carte magnétique de sécurité. Avancez dans le couloir, détruisez les robots (attention, ils explosent) puis passez par la porte suivante. Prenez garde aux 2 autres robots, puis prenez les grenades incendiaires, les roquettes et l'IEM posés sur le sol. Approchez-vous ensuite des deux portes sur la droite. Utilisez votre mini-charge explosive sur la plus à gauche afin de pouvoir passer. Exterminez les 2 nouveaux ennemis, et ramassez le SS-2000 et le RL-480. Ressortez de cette salle et rentrez dans la pièce voisine. Eliminez le robot, avancez à droite au fond de la salle et utilisez la mèche de cheveux pour obtenir une carte génétique. Retournez maintenant dans la pièce où vous avez mis le fusible en haut. Mettez-le cette fois-ci en bas. Sortez de la salle, et utilisez la carte magnétique de sécurité pour débloquer la porte à gauche. Avancez dans le couloir en abattant les 2 ennemis, puis déverrouillez la porte à gauche à l'aide de votre carte génétique. Avancez légèrement dans le nouveau couloir et utilisez votre cartouche afin de décerner le piège. Avancez dans le couloir en prenant donc garde aux lasers. Une fois au bout du couloir, après la discussion, vous contrôlez Rain. Sortez de cette pièce, avancez dans la salle suivante et actionnez le système au fond à droite. La salle est maintenant nettoyée. Vous re dirigez Hana. Sortez de ce couloir, puis passez par la porte à gauche dans la nouvelle salle. Évitez ou détruisez le robot, et utilisez votre ELP sur la porte grise à gauche.
Vous récupérez des éprouvettes à centrifugeuse. Utilisez-les sur la centrifugeuse à l'entrée de cette pièce, vous voici en possession d'éprouvettes stérilisées. Retournez maintenant une nouvelle fois dans la salle avec le fusible et placez-le au milieu. Sortez de la salle, traversez le couloir, passez par la porte puis par la nouvelle porte en face. Exterminez les 2 robots et allez au fond à droite de la pièce. Utilisez vos éprouvettes stérilisées, vous possédez maintenant 4 échantillons d'ADN.

Approchez-vous ensuite de l'ordinateur avec une barre rouge sur l'écran (de l'autre côté de la salle), utilisez dessus le 2ème échantillon d'ADN, vous récupérez le disque ADN 2. Ressortez de cette pièce, allez une nouvelle fois dans la salle avec le fusible, placez-le en haut, sortez de la salle, ouvrez la porte de droite à l'aide de votre carte magnétique de sécurité. Exterminez les 3 gardes, et utilisez le 4ème échantillon d'ADN sur l'ordinateur au fond de la salle, vous obtenez le disque ADN 4. Ressortez de cette salle et passez par la porte d'en face en utilisant la carte magnétique de sécurité. Tuez les 2 ennemis, avancez, utilisez la carte génétique au bout, avancez en évitant les lasers et utilisez le 3éme échantillon d'ADN sur l'ordinateur au fond de la salle suivante. Vous obtenez le dernier disque D'ADN 3. Faites demi-tour dans le couloir, sortez et passez par la porte à droite à l'aide de votre carte magnétique. Traversez le couloir, passez dans la salle suivante, éliminez le garde, entrez dans la salle à droite, éliminez le nouvel ennemi et utilisez votre 1er échantillon d'ADN sur l'ordinateur à gauche. Vous obtenez le disque ADN 1. Ressortez de cette salle et retournez dans la pièce où vous avez obtenu le disque d'ADN 3. Allez dans la salle à gauche, sortez par la porte au fond, avancez dans la nouvelle salle en évitant les robots au sol, et utilisez le disque code ADN sur l'ordinateur au fond. Une énigme se présente, vous devez faire correspondre les couleurs entre la première et deuxième ligne.

Le rouge concorde avec la jaune et vice versa, le bleu concorde avec du vert et vice versa. Placez donc dans le premier emplacement le premier morceau de code de la première ligne après l'avoir tourné, placez dans le second emplacement le premier morceau de code de la deuxième ligne. Placez dans le troisième emplacement le 4ème morceau de code de la deuxième ligne, placez dans le quatrième emplacement le troisième morceau de code de la deuxième ligne après

l'avoir tourné. Placez dans le cinquième emplacement le deuxième morceau de code de la deuxième ligne, placez dans le sixième emplacement le troisième morceau de code de la première ligne. Placez ensuite dans le septième emplacement le premier morceau de code de la deuxième ligne après l'avoir tourné, et dans le huitième emplacement le quatrième morceau de code de la première ligne. Placez dans le neuvième emplacement le sixième morceau de code de la première ligne, dans le dixième emplacement le sixième morceau de code de la deuxième ligne. Placez dans le onzième emplacement le deuxième morceau de code de la première ligne, et enfin, dans le douzième emplacement, le sixième morceau de code de la deuxième ligne. Après la vidéo, vous contrôlez Rain. Sortez de la salle puis du couloir, avancez, passez sous le petit tunnel et utilisez la carte risques biologiques au fond du couloir. Avancez au fond de la nouvelle salle et actionnez l'interrupteur rouge. Après la vidéo, avancez dans la nouvelle salle, et discutez avec le garde portant une tunique verte. Avancez dans la nouvelle pièce et utilisez au fond votre mini-charge explosive. Faites ensuite demi-tour dans les salles et re traversez le couloir. Essayez d'éviter les attaques ennemis tout au long de votre fuite. Vous allez ensuite affronter le boss. Pour en venir à bout, tournez autour de lui et tirez avec le plasmicopoing. Vous pouvez aussi essayer de rester devant lui et de tirer en continu, cela marche mais pas à tous les coups. Vous retrouvez ensuite Hana...

DISQUE 4

Vous contrôlez maintenant un nouveau personnage, du nom de Deke. Avancez dans la salle et ramassez le container génétique. Après la vidéo, courez pour ne pas vous faire rattraper par l'explosion. Après une nouvelle vidéo, éliminez les ennemis, et ramassez sur l'un des cadavres une clef machine. Avancez, passez par la porte, éliminez les nouveaux monstres, allez sur la gauche et rentrez dans le bâtiment. Nettoyez la salle et prenez sur l'établis le carburant. Ressortez de cet endroit, avancez jusqu'à un gros véhicule ressemblant à un tank, versez le carburant dans le réservoir à côté de l'échelle. Grimpez ensuite le long de l'échelle et rentrez dans la cabine de pilotage en utilisant la clé machine. Après la vidéo, tuez le mutant, avancez et passez par la porte. Tuez 3 nouveaux monstres, et récupérer entre autres un RL-480 et une clé ascenseur. Avancez, et tirez sur la porte au fond à droite pour l'ouvrir. Dans la nouvelle salle, tirez une nouvelle fois sur la porte à droite pour poursuivre votre chemin. Eliminez les 2 ennemis, et empruntez l'ascenseur au fond de la pièce en utilisant votre clé ascenseur trouvée précédemment. Sortez ensuite de l'ascenseur, avancez, ne nous souciez pas des ennemis qui tombent sur le sol, et allez sur la droite. Ouvrez la porte à gauche.

Exterminez les 3 ennemis et prenez la manivelle antique rouge. Ressortez, ouvrez la porte à droite, éliminez les 3 mutants et prenez la manivelle antique dorée. Utilisez ensuite la manivelle antique rouge au fond de ce couloir, ressortez, allez à gauche et utilisez la manivelle antique dorée au fond du couloir. Ressortez dehors et passez par la porte en haut qui est maintenant ouverte. Allez ensuite à gauche, descendez le long de la pente inclinée, tuez les 2 ennemis, et ouvrez la porte. Une nouvelle sorte d'ennemis apparaît. Inutile de gaspiller vos balles dessus, fuyez en bas et ouvrez la porte à droite. Nouvelle vidéo et vous dirigez maintenant Hana. Avancez et ouvrez la porte. Vous vous retrouvez à un endroit déjà visité auparavant. Tuez le monstre et ouvrez la porte à droite. Avancez et utilisez l'ascenseur. Sortez ensuite de l'ascenseur et quittez cette salle. Dans la pièce suivante, exterminez le mutant et ramassez la clé du tombeau. Continuez votre chemin, de retour à l'extérieur ouvrez la porte à gauche avec la clé du tombeau. Progressez jusqu'au fond de la salle et ramassez le morceau de miroir. Vous possédez désormais un miroir complet. Faites demi-tour, utilisez de nouveau l'ascenseur, avancez, passez par la porte principale, puis allez à gauche et descendez le long de la pente inclinée. Eliminez le monstre et utilisez le miroir pour débloquer la porte. Fuyez ensuite en bas et ouvrez la porte à droite. Tuez les 2 ennemis, avancez et passez par la porte à gauche.

Avancez le long de la nouvelle passerelle (éliminez les 2 monstres au passage) et ouvrez la porte au bout. Nouvelle vidéo, vous reprenez le contrôle de Deke. Eliminez les 3 ennemis et passez par la porte en face. Tuez un nouveau monstre, avancez et gravissez la pente inclinée. Ouvrez la porte et vous assistez à la rencontre entre Hana et Deke. Vous contrôlez ensuite un étrange robot, fusillez les monstres, et avancez en détruisant les murs. Une nouvelle vidéo se déclenche et vous dirigez Hana. Tuez les 3 ennemis, puis grimpez le long de l'échelle voisine. Ouvrez la porte, avancez, une vidéo se déclenche et vous contrôlez maintenant Rain. Avancez et prenez la porte à gauche. Avancez encore en éliminant les 3 monstres et empruntez la porte au bout de la passerelle. Tuez 2 autres mutants et franchissez la nouvelle porte, tuez 1 autre monstre, avancez et sortez par la porte en haut de la pente inclinée. Eliminez les 2 mutants pour récupérer une bonne arme. Ressortez de cette pièce et ouvrez la porte en bas de la pente inclinée. Descendez au niveau inférieur grâce à l'échelle, avancez et grimpez à la nouvelle échelle (inutile de perdre du temps à tuer les 3 ennemis). Ouvrez la porte, et approchez-vous de Deke. Après la vidéo, vous contrôlez un nouveau personnage : Glas. Avancez et empruntez l'ascenseur.

Avancez ensuite et retournez dehors. Avancez encore et franchissez la porte au bout. Vous rencontrez une nouvelle

personne qui vous remet une pêche et une clé réserve. Eliminez ensuite les 2 monstres qui tombent, et franchissez la porte que vous avez empruntée précédemment. Utilisez la clé réserve pour ouvrir la porte sur la gauche, tuez les 2 mutants. Vous récupérez ainsi une puissante arme et des roquettes. Prenez ensuite la dynamite posée sur le tonneau en haut à droite. Ressortez de cette salle et retournez prendre l'ascenseur. Méfiez-vous, un monstre tombera lorsque vous serez dedans. Vous revoilà là où vous avez pris le contrôle de Glas.
Allez sur la gauche et utilisez la dynamite pour faire exploser le mur. Avancez, franchissez la porte en face de vous. Allez sur la gauche, descendez le long de la pente inclinée, exterminez le monstre, ouvrez la porte, allez en bas à droite de la salle en évitant les ennemis, et ouvrez la nouvelle porte. Avancez le long de la passerelle en éliminant tout ce qui bouge. Passez dans la zone suivante, faites de même. Tuez ensuite 3 nouveaux monstres, passez par la porte en face, avancez en éliminant les nouveaux monstres. Franchissez la porte à droite à côté de la pente inclinée et descendez le long de l'échelle. Vous allez livrer une lutte sans merci face à de nombreux monstres. Pensez à récupérer leurs munitions... Par chance vous êtes aidé par Hana, aussi rejoignez-la en grimpant à l'échelle dès que possible. Une nouvelle vidéo se déclenche...

DISQUE 3

Vous débutez ce disque avec Hana. Avancez et allez sur la gauche pour rentrer dans la tombe. A l'intérieur, avancez, ne vous souciez pas de la porte sur la gauche. Vous arrivez dans une salle circulaire, descendez le long de l'échelle, avancez, une vidéo se déclenche. Vous possédez maintenant de nouveaux objets, une pièce lune et une pièce soleil, un lingot d'or, et une épingle à cheveux. Remontez ensuite à l'échelle, sortez de la salle par le même chemin que vous avez emprunté pour entrer, et posez les 2 pièces sur le tableau à droite. Actionnez-les ensuite, d'abord la pièce lune puis la pièce soleil, actionnez enfin l'interrupteur dessous. La porte se débloque vous avez 30 secondes pour la franchir. Rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la tombe, faites le tour de la zone, il y a une échelle, montez-la et franchissez la porte sur la gauche. Avancez dans la salle en prenant garde à la statue, prenez la clé en terre cuite sur la table, ressortez de cette salle et retournez dans la salle circulaire. Utilisez la clé en terre cuite pour ouvrir la porte à droite. Avancez au bout de la nouvelle salle, une autre vidéo se déclenche. Vous êtes téléporté dans un nouvel endroit et portez de nouveaux habits. Donnez votre lingot d'or au vieillard à droite.

Après la vidéo, vous récupérez votre lingot et la clef de la chambre. Avancez ensuite le long de l'allée et utilisez la clef de la chambre pour ouvrir la porte. Faites le tour du lit et utilisez votre miroir. Après la vidéo, vous vous retrouvez dans la pièce où vous avez été téléporté. Ressortez de cette salle en évitant les statues qui se réveillent, passez par l'autre porte dans la salle circulaire et examinez une nouvelle fois le panneau sur la droite. Une nouvelle pièce se met en place, celle du papillon. Actionnez justement cet interrupteur puis celui de la lune et enfin celui du bas. Une nouvelle porte s'ouvre, retournez à l'entrée de la tombe, faites rapidement le tour de la pièce et franchissez la porte ouverte. Avancez, 2 squelettes se réveillent, exterminez-les et franchissez la porte à gauche. Avancez sur les nouvelles passerelles et ouvrez la porte au fond à gauche. Eliminez les 2 squelettes, ramassez la clé fouilles, détruisez la statue qui se réveille et ressortez de cette salle. Utilisez cette clé pour ouvrir la porte voisine sur la droite. A l'intérieur de la nouvelle salle, détruisez les 2 statues et ramassez la planche. Ressortez, allez en bas à droite et utilisez la planche pour accéder à la dernière porte. Ouvrez-la, nouvelle vidéo, et vous revoilà téléportée.

Parlez aux personnes derrière vous pour récupérer une clé astronomique. Utilisez cette clé pour ouvrir la porte voisine. Dans la nouvelle salle, allez à votre gauche et levez le petit rideau en bois. Allez de l'autre côté de la salle et abaissez le petit rideau de bois. Ressortez de cet endroit, il fait nuit, descendez les petite marches, avancez, un fantôme apparaît, suivez-le jusqu'au puits. Allez ensuite à gauche de ce puits, et tirez le saut. Vous récupérez alors les restes. Faites demi-tour et retournez dans la maison (en ouvrant une nouvelle fois la porte avec la clé astronomique). Levez le petit rideau fermé su votre droite et abaissez celui de gauche. Ressortez, le jour est revenu, montrez les restes aux 2 personnes non loin de là. Nouvelle vidéo et vous regagnez l'endroit précédent. Ressortez de cette pièce en prenant garde à la statue apparue à droite de la porte. Faites demi-tour et retournez vers le panneau à côté de la salle circulaire. Ajoutez dessus la pièce lys que vous avez récupérée en montrant les restes. Actionnez ensuite la pièce papillon, la pièce lys et enfin la pièce lune. Actionnez l'interrupteur du bas, une nouvelle porte s'ouvre, allez dans la salle circulaire, ouvrez la porte à droite, avancez au fond de la salle en esquivant les attaques ennemies et franchissez la porte. Vous arrivez face à un boss. Aucune difficulté pour le battre, tirez-lui dessus dès que votre viseur vert apparaît, le reste du temps évitez ses attaques sous forme de nombreuses roquettes.

Avancez ensuite par le trou dans le mur en face, nouvelle vidéo et bien sûr nouvelle téléportation. Allez à gauche et ramassez le pot en argile. Après la courte vidéo, avancez et utilisez le gong sur la gauche. Nouvelle vidéo, retournez ensuite là où vous avez trouvé le pot, une autre vidéo se déclenche, avancez ensuite et posez un pansement sur

chaque statue. Approchez-vous ensuite du juge et utilisez le pot en argile. Après la vidéo, vous récupérez une pièce taureau. Faites maintenant demi-tour jusqu'au panneau, utilisez la pièce taureau et actionnez les pièces soleil, papillon, lune, lys et taureau, puis l'interrupteur en bas. Un bloc s'abaisse, allez à l'entrée du tombeau et sautez dans le trou en évitant les attaques des statues.
Après la vidéo, vous allez affronter Deke. Le battre ne sera pas chose difficile. Allez de gauche à droite dans la pièce en évitant les attaques et tirez sur votre adversaire au moment où vous voyez apparaître Deke dans la statue. Quelques rafales suffiront à en venir à bout. Vous récupérez ensuite un saut sacré, une vidéo se déclenche et vous prenez le contrôle de Glas. Avancez et ouvrez la porte. Détruisez les 2 statues et passez par la porte en face. Eliminez 2 nouvelles statues et franchissez la nouvelle porte. Tuez encore 2 ennemis et passez par la porte suivante, avancez, une vidéo se déclenche. Attaquez l'empereur et Hana arrive... Lorsque vous reprenez le contrôle de Glas, vous êtes dans un nouvel endroit.

Il y a deux tableaux derrière vous, passez dans celui de gauche. Approchez-vous du jeu, vous allez devoir livrer 4 parties face au vieillard, et les gagner. Le but du jeu est de prendre le drapeau de l'adversaire. Il y a 3 sortes de soldats et les moins résistants sont ceux qui se déplacent le plus vite. Aussi, essayez de contourner l'adversaire plutôt que de l'attaquer directement. Une fois les 4 parties gagnées, le vieillard vous remet une médaille. Vous vous retrouvez dans la salle précédente, et passez dans le tableau de droite. Avancez, et évitez les gerbes de flammes. Un golem fait ensuite son apparition, courez pour lui échapper. Continuez ensuite à avancer, allez sur la droite et courez. Le sol commence à s'effondrer, ne cessez par de courir. Continuez ensuite votre progression en évitant les gerbes de flammes, le golem revient, accélérez et faites un parcours sans faute pour lui échapper. Allez ensuite en haut, vous avez passé le test avec succès. Vous contrôlez maintenant Hana, passez dans le tableau de gauche. Vous devez résoudre une énigme, placez les 8 cases de couleurs dans les bons emplacements en bas. Cela n'est pas difficile mais demande du temps. Cette énigme résolue, passez dans le tableau de droite. Le test de rapidité est similaire à celui de Glas. Toutefois, prenez garde après la première course-poursuite contre le golem. Avancez prudemment pour ne pas tomber... Une fois le test réussi se déclenche une nouvelle vidéo. Vous reprenez le contrôle de Hana dans un bateau. Allez au fond de ce bateau et utilisez le fléau de l'empereur sur le trône. Allez maintenant à l'avant du bateau, et utilisez la fiole de mercure. Nouvelle vidéo...

DISQUE 4

Vous dirigez Hana, ouvrez la porte à droite, avancez dans la salle et prenez un carreau de pont à droite. Allez ensuite de l'autre côté de la salle pour prendre un second carreau de pont. Ressortez et franchissez la porte en face. Avancez, ramassez un nouveau carreau de pont puis allez en haut pour trouver le dernier carreau de pont. Ressortez, avancez dans le couloir, et utilisez les carreaux pour créer un pont. Avancez, et ouvrez la porte au bout. Vous rencontrez une vieille femme qui vous remet le fléau du dragon et le fléau du tigre. Traversez de nouveau le pont, une vidéo se déclenche et vous récupérez une pioche ainsi qu'un éventail Chinois. Les 4 endroits où vous avez trouvé les carreaux sont maintenant devenus des téléporteurs. Retournez sur le pont, traversez-le dans l'autre sens, et passez par la porte à droite. Allez en haut dans la nouvelle zone, et utilisez le téléporteur. Vous arrivez dans une caverne, après avoir fait le ménage, examinez-le et repérez un tas de rochers. Utilisez dessus votre pioche pour récupérer du sel solidifié. Empruntez ensuite le téléporteur rouge, tuez les monstres, avancez et prenez la gourde vide sur la table. Utilisez ensuite le téléporteur bleu, éliminez les ennemis et avancez. Utilisez sur la machine cylindrique votre sel solidifié pour obtenir du sel.

Avancez maintenant sur le pont à droite et jetez ce sel dans l'eau pour exterminer les monstres. Remplissez ensuite votre gourde d'eau salée, vous obtenez une gourde d'eau salée. Empruntez maintenant le téléporteur à gauche de la machine cylindrique, vous arrivez dans une zone avec 4 téléporteurs, utilisez le plus à gauche. Dans la nouvelle zone, éliminez tous les ennemis, avancez le long de la petite passerelle, et utilisez le cristal d'eau sur la roue à droite. Faites demi-tour et empruntez le même téléporteur. Avancez ensuite sur la petite plate-forme avec les 4 téléporteurs et utilisez votre gourde d'eau salée, vous pouvez ainsi avancer. Vous êtes maintenant confronté à un mini-labyrinthe. Vous devez marcher sur les bons carrés lorsqu'ils sont jaunes. Voici l'ordre : haut - droite - droite - centre - haut/droite - centre - haut/droite - centre - haut/droite - gauche - gauche. Courez rapidement en haut à gauche et prenez le verre. A l'intérieur un cristal doré. Faites demi-tour jusqu'aux 4 téléporteurs (avancez tranquillement, vous êtes immunisé maintenant). Prenez le téléporteur bleu. Avancez sur le pont et remplissez votre gourde et gobelet d'eau. Utilisez maintenant le téléporteur rouge. Mettez-vous sur la dalle grise au centre et utilisez votre gobelet d'eau fraîche. Après la vidéo, approchez-vous du mur de flammes et marchez sur la troisième en partant de la gauche. Vous ne sentez rien prenez le cristal de feu.

Allez ensuite de l'autre côté de la plate-forme, près du feu allumé. Mettez dedans votre gobelet vide puis posez votre pioche cassée. Ainsi, vous la réparez. Utilisez ensuite le téléporteur marron, approchez-vous de l'endroit où vous avez trouvé le sel solidifié, utilisez tout d'abord la pioche, puis le cristal de feu, celui d'eau, celui doré et enfin la gourde d'eau fraîche. Un arbre pousse et vous récupérez un diamant. Prenez maintenant le téléporteur, puis le nouveau téléporteur bleu. Allez à droite, liquidez les monstres et passez par la porte. Avancez, traversez le pont et ouvrez la porte. Utilisez votre diamant pour ouvrir la porte de l'autre côté du jardin. Après la vidéo, vous contrôlez Glas. Avancez, éliminez les 2 soldats et ramassez la clé portail. Franchissez ensuite la porte derrière le robot, là où se trouvaient les 2 soldats. Avancez ensuite, un robot arrive, utilisez votre IEM pour le mettre à terre, poursuivez rapidement votre route et ouvrez la porte à l'aide de la clé portail. Dans le hangar, éliminez 2 nouveaux soldats, puis faites le tour du hangar. Une vidéo se déclenche, tirez rapidement sur les containers à droite pour les faire exploser. Après la nouvelle vidéo, éliminez 2 autres gardes sur le toit, utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit d'en face, exterminez les 3 soldats, allez au fond à droite et sautez sur le toit voisin. Avancez, il y a de nombreux ventilateurs. Celui au milieu s'arrête de tourner régulièrement. Aussi, avancez jusqu'à ce ventilateur en passant entre les autres, et allez dessus pour passer par l'ouverture lorsqu'il s'arrête de tourner. A l'intérieur de la salle, vous trouvez du C4. Sortez ensuite par la porte à droite.

Vous voici à bord d'un robot, inutile de lutter face à l'autre robot, tournez-vous et fuyez. Au bout de la rue allez à droite, un hélicoptère arrive et vous attaque. Foncez, tournez encore à droite et avancez jusqu'à voir une échelle. Approchez-vous en et Glas fuira. Vous arrivez sur le toit de l'immeuble, courez et utilisez le canon voisin pour détruire l'hélicoptère avant qu'il ne vous tue. Après la vidéo, éliminez les 2 soldats, et ramassez la clé de maintenance. Utilisez cette clé sur la trappe voisine pour descendre, tuez le garde et prenez le pied de biche par terre. Utilisez de nouveau cette clé pour ouvrir la nouvelle trappe, abattez un nouveau garde et ouvrez la porte voisine. Vous revoilà dans la première pièce visitée, tuez les 3 gardes, sortez par la porte au bout, éliminez 2 autres gardes, avancez dans la rue et rentrez dans le bâtiment à droite. 2 autres soldats sont là, débarrassez-vous en. Utilisez ensuite le pied de biche pour ouvrir la porte à gauche, tuez le nouveau garde qui vous tourne le dos, puis ouvrez la trappe avec la clé de maintenance. Après la vidéo, vous devez avancer en prenant garde aux décharges électriques. Observez tout d'abord le roulement et avancez et placez-vous aux endroits accessibles. Arrivé au bout, utilisez la clé portail pour débloquer la porte. Tuez les 3 gardes et franchissez la grille sur la gauche en utilisant la clé portail. Eliminez les 3 soldats dans la nouvelle zone, et ouvrez la porte avec une lumière rouge au dessus en utilisant le pied de biche. Avancez au fond de la salle et parlez au blessé qui est couché. Après la vidéo, ressortez de la salle. Une vidéo se déclenche alors, récupérez le pistolet par terre devant vous pour vous défendre. Nouvelle vidéo, vous récupérez une poupée de papier et vous vous retrouvez dans un endroit bien connu. Avancez en éliminant les monstres, allez à gauche, ouvrez la porte. Avancez le long de l'allée, traversez le pont, ouvrez la porte, traversez le jardin et ouvrez la nouvelle porte.

DISQUE 2

Vous reprenez le contrôle de Hana, avancez et utilisez votre cloche près de la porte bleue en forme de serrure. Une vidéo se déclenche et vous devez relever un défi. Un morceau de musique est joué, vous devez le reproduire. Toutefois, tout se fait par différentes étapes, ce qui ne pose pas de problème. Après une autre vidéo, vous dirigez Glas. Avancez et utilisez le phénix sur la porte. Nouvelle vidéo et vous allez devoir relever un autre défi. Vous devez faire avancer votre pion en jetant les dés et arriver sur l'oeil du dragon avant votre adversaire. Attention votre pion doit s'arrêter exactement sur l'oeil. Une fois ce défi gagné, vous contrôlez de nouveau Hana. Avancez et utilisez votre évantail Chinois. Vous êtes confronté à un grand puzzle et vous devez le traverser sans commettre la moindre erreur.

Pour faciliter la tâche, considérons ce puzzle comme un rectangle dont chaque colonne de gauche à droite s'appelle 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 et dont chaque colonne de haut en bas se nomme A - B - C - D - E. Voici l'ordre dans lequel vous devez marcher sur les cases : E4, D4, C4, C3, C2, C1, B1, A1, B1, C1, C2, C3, C4, B4, B5, B6, B5, B4, C4, D4, E4, E5, E6, E7, E6, E5, E4, D4, C4, C3, C2, C1, D1, C1, C2, C3, C4, D4, E4, E5, E6, D6, D7, D8, C8, D8, D7, D6, E6, E5, E4, D4, C4, B4, B5 et A5.

Avancez, nouvelle vidéo et vous dirigez Glas. Avancez dans la salle et utilisez la poupée de papier sur la porte. Après la vidéo, choisissez une des deux figures, cela n'a aucune importance. Vous allez livrer un combat contre un démon. Placez-vous au centre de la plaque tournante et tirez-lui dessus lorsqu'il s'approche. Ensuite, vous reprenez les commandes de Hana. Avancez et utilisez le miroir. Aucun défi à relever cette fois comme vous l'explique le gardien. Vous contrôlez maintenant Glas, avancez et utilisez votre médaille du mérite sur la porte. Vous allez combattre contre votre double. Aucune difficulté pour en venir à bout, cachez-vous vers les colonnes et tirez à l'aide d'une puissante arme dès que possible. Après une nouvelle vidéo, vous dirigez Hana. Avancez et utilisez l'épingle à cheveux. Après la vidéo, vous pouvez choisir entre vos parents ou bien Rain, choisissez Rain. Votre choix fait, vous pouvez poursuivre votre

route et vous vous retrouvez dans la peau de Glas. Avancez et utilisez enfin la pêche sur la porte bleue. Dernier défi, vous devez avancer sur la plate-forme sans marcher sur tout obstacle. Essayez tout d'abord de la traverser pour voir quel chemin emprunter (chemin aléatoire) puis avancez d'un seul coup sans faire la moindre erreur. Nouvelle vidéo...

DISQUE 3

La fin est proche, vous contrôlez Glas (sauvegardez !). Avancez, une vidéo se déclenche et Rain arrive ainsi que Deke. Hana arrive enfin, mais il y a deux Rain ??! Tirez sur celle de gauche. Après la vidéo vous allez devoir affronter Mist. Pour battre cette créature, utilisez une arme puissante telle que le lance-roquettes et tirez continuellement dessus lorsqu'elle apparaît tout en tournant autour. Vous n'aurez aucun mal à en venir à bout. Vous pouvez ensuite relancer à partir de votre sauvegarde précédente et tirez sur Rain pour assister à une nouvelle scène et obtenir une nouvelle fin.

Fin

Mode Difficile

En mode difficile, l'histoire ne change pas. Les monstres sont toutefois bien plus résistants et visent beaucoup mieux. De plus les munitions sont rares. A noter toutefois que pour certaines énigmes les solutions sont différentes mais le principe reste le même !

Felony 11-79

© ASCII / Climax Entertainment 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AVOIR TOUTES LES VOITURES

A l'écran titre, faites la manipulation suivante avec la deuxième manette. Appuyez sur et laissez le bouton enfoncé pendant toute la manipulation. Appuyez simultanément sur R1 + R2 + L2, puis relâchez. Puis, faites successivement : R2 , L2 , R1. Un signal sonore vous indiquera si le code est activé.

FIFA 2000

© Electronic Arts / EA Sports 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL/NTSC)

Entrez les codes suivants, en remplaçant xx par le nombre de buts pour l'équipe concernée. Le score ainsi donné restera en permanence : le fait de marquer des buts au cours du jeu ne l'affectera pas.

Equipe receveuse

```
80032514 00xx
```

Equipe visiteuse

```
80032518 00xx
```

GROS JOUEURS

Faites une pause au cours du jeu, puis , , , , Bas, Haut, Haut, Gauche, R1.

RETROUVER DES STARS CACHÉES

Pelé

Pelé est le numéro 10 de l'équipe Santos 1962-1963 et de l'équipe nationale du Brésil 1958 et 1970.

Robbie Williams

Vous pourrez trouver Robbie Williams avec le numéor 12 dnas l'équipe Special Guests.

Ronaldo

Vous pourrez trouver Ronaldo sous le numéro 9 de l'Inter de Milan, et de l'équipe nationale du Brésil.

Youri Djorkaeff

Youri Djorkaeff joue avec le numéro 14 dans le club allemand de Kaiserslautern.

FIFA 2001

© Electronic Arts / EA Sports 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BIGHEADS	Grosses têtes
GIMMETHEMONEY	Plus d'argent
PLAYERSARELOCKED	Joueurs adverses immobiles

FIFA 97

© EA Sports / High Score Productions 1996

CHANGER D'OMBRE

Pendant le jeu, faites une pause et dans le menu allez à ralenti puis faites : R2, R1 ou L2 ou L1 plus le pad directionnel. Votre ampleur d'ombre changera alors!

CHANSON CACHÉE

Mettez le CD du jeu dnas une platine laser et écoutez la piste 6. Vous entendrez un chant de John Motson, un membre de l'équipe de développement du jeu.

FIFA 98 : En route pour la Coupe du Monde

© Electronic Arts / EA Sports 1997

+ D'INFOS FORUM

BEAUCOUP D'ARGENT

Pour obtenir autant d'argent que vous le souhaitez, allez dans le tableau de personnalisation de votre équipe et faites : L1, L2, ⊗ , ◎ , L1, L2, ⊗ , ◎ . Vous pourrez alors faire augmenter votre montant.

CARACTÉRISTIQUES À 99

Allez dans le menu pour modifier les joueurs. Allez sur Vitesse et faites la manipulation suivante : L1, L2, ⊗ , ◎ , ⊗ . Vous pourrez mettre toutes les caractéristiques de vos joueurs à 99.

JOUEUR PERFORMANT

Allez dans joueurs personnalisés puis mettez-vous sur le nom du joueur. Faites alors : ◎ , ⊗ , L2, L1. Vous obtiendrez alors un joueur très performant.

TECHNIQUES AVANCÉES

Passe longue

Faites rapidement : ⊗ , ⊗

Passe en aile de pigeon

Faites rapidement : ◎ , ◎

Lancer la balle en l'air

Faites : ◎ , puis maintenez ◎ enfoncé.

Simuler une faute

Faites rapidement : R1, R1.

Esquive

Appuyez simultanément sur L2 et sur ⊗ .

Feinte de tir

Appuyez simultanément sur L2 et sur .

Passement de jambes

Appuyez simultanément sur L2 et R1. Cette feinte est redoutable si vous arrivez seul devant le gardien en contre-attaque. Le gardien se couchera et le but sera immanquable.

Sombrero

Appuyez simultanément sur L1 +

PLUS D'AMBIANCE

Après avoir marqué un but, pendant que le joueur court et saute de joie, appuyez plusieurs fois sur pour entendre des coups de tambours et sur pour que les supporters donnent du sifflet ! et provoquent également des cris des spectateurs. Cette manipulation est possible jusqu'à l'engagement.

FIFA 99

© Electronic Arts / EA Sports 1999

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES FEINTES

Aile de pigeon : appuyez simultanément sur L2 et
Coup du sombrero : appuyez sur R2 +
Drible : appuyez 2 fois sur L2.
Passement de jambe : appuyez sur 2 fois sur .
Roulette : appuyez sur R2 +
Sauter avec le ballon : appuyez sur L1.

JOUER AVEC RONALDO

Si vous gagnez la Super Coupe d'Europe, un nouveau joueur apparaîtra dans l'équipe de l'Inter de Milan sous le nom "A.Calcio". Il s'agit en fait du brésilien Ronaldo.

PLUS DE CHANCES DE GAGNER LA COUPE

Pour aller plus vite et avoir plus de chances de gagner la Super Coupe d'Europe, sélectionner 8 équipes, et faites "simuler" dans la rubrique "calendrier". Normalement, vous aurez au moins une équipe dans les quarts de finale.

SIMULER UNE FAUTE

Pour faire croire à l'arbitre que votre adversaire à commis une faute sur vous, appuyez simultanément sur L1 et R2. Votre joueur fera alors un beau plongeon. Si vous maîtrisez cette technique, le joueur adverse sera expulsé.

MARQUER SUR CORNER

Pour marquer sur corner, faites une passe à ras de terre vers le premier joueur, c'est à dire le joueur qui se trouve le plus près du point de corner, en étant dans la surface. Suivant le côté, il vous faudra soit faire une passe le long de la ligne de touche, soit entre deux défenseurs (pas toujours facile avec des équipes rapides). Puis, refaites une passe vers n'importe quel joueur dans la surface, il n'y a plus qu'a pousser la balle au fond des filets. Avec cette astuce et un peu d'entraînement, vous pourrez marquer dans 80% des cas.

FAIRE SORTIR LE GARDIEN ADVERSE

Au cours du jeu, prenez le contrôle de l'équipe adverse, puis faites une passe à l'adversaire (votre équipe!). Faites sortir le gardien (touche R2). Puis, reprenez le contrôle de votre véritable équipe. Normalement, le gardien ne retournera pas dans ses cages pendant le reste du temps. Renouvelez cette manipulation en début de chaque mi-temps.

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

10 buts pour l'équipe locale

```
30034D40 000A
```

0 but pour l'équipe locale

```
30034D40 0000
```

10 buts pour l'équipe visiteuse

```
30034D44 000A
```

0 but pour l'équipe visiteuse

```
30034D44 0000
```

SUPER JOUEURS

Renommez n'importe quel joueur avec l'un des noms suivants afin d'acroitre ses caractéristiques :

```
Cruijf
Beckenbauer
Maradona
Pele
Van Basten
```

MARQUÉ UN PENALTY MANQUÉ

Si le gardien arrête votre tir ou la balle touche le poteau avant de revenir vers vous, appuyez rapidemment et de manière répetée sur la touche de tir. Le joueur refrappera la balle et le but sera validé.

FIFA Football 2002

© Electronic Arts / EA Canada 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHAMPIONNAT D'EUROPE DES NATIONS

Terminez 1er de votre groupe dans les éliminatoires de la coupe du monde pour débloquer le championnat d'Europe des nations.

COUPE DES CONFÉDÉRATIONS

Remportez toutes les coupes pour pouvoir disputer la coupe des confédérations.

VICTOIRE ASSURÉE

Si vous perdez, mettez le jeu en pause. choisissez alors de diriger l'équipe adverse. profitez-en pour vous marquer plein de buts. Remettez le jeu en pause et reprenez votre équipe.

TOURNOIS SUPPLÉMENTAIRES

Remportez les qualifications suivantes pour la Coupe du Monde, afin de débloquer le tournoi correspondant :
AFC : Coupe d'Asie des Nations
CONMEBOL : Copa America
CONCACAF : Gold Cup
UEFA : Championnat d'Europe (Euro 2004)
Si vous terminez les 4 nouvelles épreuves débloquées, vous débloquerez la Coupe des Confédérations.

JOUER AVEC RONALDHINO

Vous ne trouverez pas Ronaldhino dans l'équipe du Brésil, mais un certain Gaucho (nom différent mais mêmes caractéristiques).

FIFA Football 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

+ D'INFOS FORUM

STADE DE FRANCE

Finissez en tête de la championship club pour obtenir le Stade de France

EURO 2004 ET COUPE DES CONFÉDÉRATIONS.

Gagnez la ligue des champions et une saison avec Auxerre pour débloquer l'Euro 2004 et la coupe des confédérations.

GAGNER FACILEMENT

Si vous êtes en train de perdre, il suffit d'aller dans "choix d'une équipe" puis de prendre l'équipe qui gagne pour lui faire marquer des buts. Ensuite, vous n'avez plus qu'à reprendre votre équipe de départ !

FIFA Football 2004

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

WORLD ELITE

Pour débloquer une équipe remplie de stars (Ronaldo, Van Nistleroy, Zidane, Henry) il faut battre toutes les équipes internationales.

LE COUP DU RATEAU

Pour effectuer le coup du rateau appuyez plusieurs fois sur la touche R2 en accélérant.

FIFA Football 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER FACILEMENT EN MODE CARRIÈRE

Si vous voulez gagner très simplement tous les matches que vous jouez avec l'équipe que vous entraînez, il suffit lorsque vous engagez un match de prendre le contrôle de l'équipe adverse et de lui faire marquer des buts contre son camp. Vous devriez ainsi devenir le meilleur entraîneur que le monde ait connu.

LES MEILLEURS JOUEURS

Voici les trois meilleurs joueurs au classement général :

FIGO (48 de général) joue au Réal de Madrid et au Portugal.
PUYOL (47 de général) joue au F.C Barcelone et en Espagne.
GILBERTO (47 de général) joue au G.Rangers et au Brésil (en Remp.).

Et quelques stars du ballon rond :
RONALDO, 40
BECKHAM,46
CASILLAS, 43
JUNINHO et DEL PIERO, 45
RONALDINHO, SCHEVCHENKO et GIULY, 42
TREZEGUET, 43
SAVIOLA, 41

DES POINTS EN PLUS

Voici quelques trucs pour gagner un maximum de points :

Gagner 5 matches consecutifs : 2000 points
Gagner 10 matchs consecutifs : 6000 points
Gagner avec 5 buts d'écart : 6000 points
Faire un match international : 6000 points
Gagner un match sans prendre de but : 2000 points
Gagner une équipe à 5 etoiles (ex : le Milan AC) : 6000 points
Gagner une équipe rivale (ex : France-Brésil) : 6000 points

TOUS LES STADES

Stade de Seoul

Remporter la Coupe Internationale.

Stade de Yokohama

Remporter la Coupe des Champions.

FIFA Soccer 96

© EA Sports / EA Canada 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Mur invisible

Curve ball

Crazy ball

Super Power

Super goal

Super offence

Super defense

Shoot out

Stupid team

Dream team

Fighting Force

© Eidos Interactive / Core Design 1997

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ ET CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, maintenez les boutons R2, L1, et Gauche enfoncés jusqu'à ce que vous voyiez l'inscription "cheat mode". Allez sur Option et vous pourrez être invincible et choisir vos niveaux.

SUPER COMBO

Avec hawk, attrapez un truand puis faites : . Cette combo est la plus puissante du jeu : elle vous permettra de tuer tous les ennemis.

VIES ILLIMITÉES

Faites pause durant le jeu et appuyez sur Droite,

OPTION "MOVIE TEST"

Au menu principal, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Select pour faire apparaitre une nouvelle option "Movie Test".

Fighting Force 2

© Eidos Interactive / Core Design 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran "Press Start", maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + + + Gauche. Choisissez l'option "Start Game" et prenez un niveau. Votre personnage sera désormais invincible et disposera de munitions infinies pendant cette partie. Attention : vous ne pouvez pas sauvegarder tant que le cheat mode est activé.

Final Doom

© Sony / id Software 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis essayez les codes suivants :

Toutes les armes

, , L1, Haut, Bas, R2, Gauche, Gauche

Carte complète

, , L2, R2, L2, R2, R1,

Invincibilité

Bas, L2, , R1, Droite, L1, Gauche,

Objets sur la carte

, , L2, R2, L2, R2, R1,

Changer de niveau

Droite, Gauche, R2, R1, , L1, ,

Vue rayon X

L1, R2, L2, R1, Droite, , , Droite

CODES ACTION REPLAY

`800AB484 0064`	Balles infinies
`800AB488 0064`	Cartouches de fusil infinies
`800AB490 0064`	Roquettes infinies
`800AB48C 0064`	Energie infinie
`800AB468 0001`	Donne le fusil
`800AB46C 0001`	Donne le fusil à canon scié
`800AB470 0001`	Donne la mitrailleuse
`800AB474 0001`	Donne le lance-roquettes
`800AB478 0001`	Donne le canon à plasma
`800AB47C 0001`	Donne le BFG9000
`800AB480 0001`	Donne la tronçonneuse
`800AB440 0001`	Donne la clé verte
`800AB444 0001`	Donne la clé bleue
`800AB448 0001`	Donne la clé jaune

Final Fantasy Anthology

© Sony / Squaresoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES CHOCOBOS (FINAL FANTASY 4)

La couleur des chocobos déterminent leurs compétences.

- Les blancs font remonter vos points de magie (MP)
- Les jaunes permettent de se déplacer 2 fois plus vite
- Les noirs permet de voler un peu partout, sauf au dessus des montagnes

CHAMBRE SECRÈTE DES DÉVELOPPEURS (FINAL FANTASY 4)

Cette pièce secrète est caché dans le chateau des nains (Dwarf Castle) dans le monde sous terrain (Underworld). Entre les marchands d'armes et d'armures, vous trouverez un mur étrange qui est en fait une porte menant dans le pub Rally-Ho. Sur le côté droit du pub, il y a un faux mur. Traversez-le et vous arriverez à un escalier qui mène à cette pièce.

Final Fantasy Chronicles

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM

RESET DANS LE JEU

Maintenez L1 + L2 + R1+ R2 + Start + Select pendant le jeu pour retourner au menu principal.

CHAMBRE SECRÈTE DES DÉVELOPPEURS (FINAL FANTASY 4)

Cette pièce secrète est caché dans le chateau des nains (Dwarf Castle) dans le monde sous terrain (Underworld). Entre les marchands d'armes et d'armures, vous trouverez un mur étrange qui est en fait une porte menant dans le pub Rally-Ho. Sur le côté droit du pub, il y a un faux mur. Traversez-le et vous arriverez à un escalier qui mène à cette pièce.

LES CHOCOBOS (FINAL FANTASY 4)

La couleur des chocobos déterminent leurs compétences.

- Les blancs font remonter vos points de magie (MP)
- Les jaunes permettent de se déplacer 2 fois plus vite
- Les noirs permet de voler un peu partout, sauf au dessus des montagnes

Final Fantasy IV

© Squaresoft

CONTRER LE SORT MIROIR

Il est possible de contrer un ennemi qui est équipé d'un miroir. Pour cela, équipez-vous également d'un miroir et lancez n'importe quel sort sur votre personnage qui en est équipé. Ceci aura pour effet de réfléchir votre sort qui ira directement toucher votre ennemi, même s'il possède lui-même un miroir.

Final Fantasy IX

© Sony / Squaresoft 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN SECRÈTE

Terminez le jeu en ayant conservé le Marteau de Cina dans votre inventaire pour voir une petite scène supplémentaire durant la dernière représentation théâtrale. Le Marteau s'obtient en terminant la quête des 13 pierres stellaires.

EXPÉRIENCE FACILE

Utilisez la magie Bleue Hadès Nv. 5 de Kweena contre les Big Dragons (lvl 60 = 5 x 12) qui se trouvent sur le plateau de Daguéréo pour les tuer instantanément. Vous obtiendrez 35 208 XP au total, soit 8 802 XP par personnage.

BLACKJACK

Lorsque vous terminez le jeu, attendez la fin des crédits et lorsque vous voyez les mots The End, faites : R2, L1, R2, R2, Haut, ✕ , Droite, ○ , Bas, △ , L2, R1, R2, L1, ▭ , ▭ . Vous entendrez alors un son et n'aurez plus qu'à valider avec Start pour accéder au Blackjack.

FUITE

Vous aurez remarqué qu'il est extrêmement difficile de fuir les combats dans FF9. Pour y parvenir très facilement, utilisez la compétence Malandrin de Djidane avant de prendre vos jambes à votre cou.

VAINCRE LES MORTS-VIVANTS

Utilisez des sorts de vie ou de soin contre les monstres mort-vivant pour les tuer facilement.

AUTO-POTION OPTIMISÉE

Par défaut, la compétence Auto-potion n'utilise que les potions simples, ce qui n'est pas très efficace. Pour optimiser son effet, vous devez donc revendre toutes vos Potions pour ne garder que les Maxi Potions. En activant la Herboriste vous pourrez ainsi redonner d'un seul coup 900 HP à un personnage en combat.

SOLUTION COMPLÈTE

Remarques préliminaires

Cette solution regroupe la démarche à effectuer pour terminer le jeu et l'explication des quêtes secondaires. Toutefois, l'emplacement de tous les objets n'est pas indiqué, seuls les objets principaux sont signalés. Ainsi, pensez bien à tout fouiller (un point d'exclamation ou d'interrogation apparaissant au dessus de la tête de votre personnage pour signaler l'emplacement éventuel d'un objet, ou encore une action secondaire à effectuer). Pensez aussi à mettre à jour régulièrement votre équipement dans les armureries et boutiques en tout genre. Jouez également avec le plus de villageois possible au Tetra Master afin de remporter de nouvelles cartes dont certaines sont très rares. De plus, prenez l'habitude, avec Djidane, de voler les ennemis et les boss, cela vous rapportera de précieux objets. Enfin, avec Kweena, exploitez au maximum la possibilité d'avaler vos adversaires pour apprendre certaines de leurs attaques.

Disque 1

A bord du Prima Vista

Vous débutez votre aventure dans la peau de Djidane, membre de la bande des Tantalas. Après avoir fouillé la cabine sombre dans laquelle vous vous trouvez, allumez la bougie au centre de la pièce. 3 de vos partenaires font alors leur apparition dans la pièce lorsque surgit un homme masqué. Vous allez effectuer votre premier combat, pensez à voler votre adversaire avant d'en venir à bout. Le combat achevé, le masque tombe et vous découvrez le visage de Bach, chef de votre bande. Ce dernier organise une réunion à laquelle vous assistez. Vous allez devoir kidnapper la Princesse Grenat. A la fin de la réunion, répondez correctement à la question en disant que vous vous chargerez de kidnapper la Princesse.

Alexandrie

Vous dirigez maintenant un nouveau personnage, un magicien, appelé Bibi. Commencez par fouiller de fond en comble la ville pour trouver de nombreux objets et de l'argent. Puis dirigez-vous sur la place principale, vous pourrez jouer à un premier mini-jeu : la corde à sauter. Comme son nom l'indique, vous devez sauter au dessus de la corde le plus longtemps possible, le prix remporté dépendant du nombre de sauts que vous parvenez à effectuer. Puis allez au centre de la place afin de montrer votre billet pour assister au spectacle à l'accueil. Vous apprenez alors que votre billet s'avère en fait être un faux. Le vendeur vous parle ensuite d'un homme qui pourrait vous apprendre à jouer au Tetra Master. Allez dans la petite ruelle qui mène aux quais de la ville. Vous allez faire la connaissance d'un souriceau qui vous propose d'entrer à son service. Refusez sa proposition et il s'en ira. C'est alors qu'arrive un homme dans la ruelle. Allez rapidement lui parler. Il s'agit de Jack, joueur expérimenté au Tetra Master. Ce dernier va vous apprendre à jouer dans un bar. Après avoir joué avec lui, retournez dans la ruelle et vous vous retrouverez nez à nez avec le souriceau. Acceptez cette fois-ci sa proposition et suivez-le jusqu'à l'église de la ville. Continuez votre route, sans entrer, jusqu'à arriver aux quais. Parlez à l'homme et il vous demandera de l'avertir si vous apercevez son chat. Faites alors demi-tour au tout début d'Alexandrie pour trouver le chat. Après lui avoir parlé, retournez voir son maître, et vous obtiendrez une Carte. Retournez ensuite à l'église et au moment de monter via l'échelle, vous allez rencontrer deux Mogs qui vont vous expliquer leurs rôles. Récupérez aussi une lettre à donner à un autre Mog, plus tard dans le jeu. Puis montez à l'échelle pour rejoindre le souriceau. Avancez sur les toits des maisons pour arriver dans le château afin d'assister gratuitement au spectacle "Je veux être ton Oisillon".

Le Spectacle

Vous reprenez alors le contrôle de Djidane, le spectacle débute. Commencez par triompher de vos quelques adversaires. Vous allez ensuite effectuer un petit duel au cours duquel vous devrez appuyer sur les boutons qui apparaissent à l'écran. Essayez d'impressionner le plus de spectateurs possibles avant de continuer votre aventure. Vous arrivez ensuite dans le château. Après vous être déguisé en soldat, avancez puis montez l'escalier en spirale. Vous allez voir un étrange personnage, qui s'avère en réalité être la Princesse Grenat. Mais cette dernière parvient à vous échapper. Suite à une scène avec Pile et Face expliquant à la reine que la Princesse a disparu en emportant le pendentif royal, la reine Branet décide de confier à un de ses gardes, la tâche de retrouver la Princesse. Vous allez ensuite incarner un nouveau personnage, Steiner, chef des Brutos, qui est donc chargé de retrouver la Princesse qui a disparu. Vous allez tout d'abord devoir retrouver tous vos soldats afin de leur demander de rechercher la Princesse eux-aussi. Il y en a dans le château mais aussi à l'extérieur, dans les jardins. Rentrez ensuite dans la tour à gauche du château et montez à la cime. En haut, vous apercevrez la Princesse poursuivie par Djidane. Vous reprenez alors là contrôle de ce dernier et vous allez continuer à poursuivre la Princesse. Vous allez ensuite vous retrouver vers les musiciens et après une discussion, vous apprenez que la Princesse vous demande de la kidnapper ! Malheureusement, Steiner vous a repéré et vous poursuit. Avancez ensuite en passant par le seul chemin possible et au bout vous allez lutter contre Steiner (pensez à la voler). Puis poursuivez votre chemin et empruntez l'ascenseur du milieu pour monter sur la scène du spectacle. Vous allez alors assister à une magnifique improvisation de la part de tous les protagonistes, puis à un nouveau combat face à Steiner. Vous allez ensuite monter dans votre vaisseau pour vous enfuir. Branet ordonne alors une attaque massive du vaisseau à coups de canons.
Un dernier combat aura lieu contre Steiner et une boule de feu géante qui va grossir pour finir par exploser, endommageant particulièrement votre vaisseau. La reine va alors convoquer Pile et Face pour leur demander de partir à la recherche de la Princesse.

La Forêt Maudite

Votre vaisseau parvient à s'enfuir et atterrit en catastrophe dans cette mystérieuse forêt. Après une explication des ATE (Active Time Event), vous découvrez Bibi et la Princesse en mauvaise posture. La Princesse se fait capturer. Dirigez-vous alors en bas puis avancez dans la forêt jusqu'à retrouver Bibi. Vous allez alors engager un combat contre un monstre mystérieux qui a capturé la Princesse. Pensez à le voler et à donner régulièrement des potions à la Princesse afin qu'elle survive. Arrive ensuite un nouvel ennemi, semblable au précédent qui cette fois-ci capture Bibi. Tuez le monstre après l'avoir volé, pour libérer Bibi. Vous êtes ensuite contraint de rentrer au vaisseau, Bibi et Steiner empoisonnés par un gaz. Bibi et Steiner prennent un remède pour se protéger et se reposent. Vous discutez ensuite avec votre chef qui ne veut pas se risquer à aller à la rechercher de la Princesse dans cette forêt. Redescendez, et après les différentes scènes ATE, allez voir Bibi dans sa chambre. Vous allez partir chercher la Princesse ! Allez dans les cales du vaisseaux pour voir Bach et exposez-lui vos idées. Les règles sont strictes, vous devez combattre et gagner contre lui (pensez à le voler). Le combat remporté, remontez voir Steiner et demandez-lui de vous accompagner pour retrouver la Princesse. Puis retournez voir Bibi pour qu'il se joigne lui aussi à vous. Enfin, fouillez le vaisseau afin de trouver de nombreux objets intéressants avant de sortir. Vous allez aussi récupérer une potion afin de vous protéger du poison et une lettre. Avancez ensuite dans la forêt (sauvegardez vers le Mog situé près de la source d'eau) et continuez à progresser. Vous allez arriver vers la Princesse, menacée par une gigantesque plante. Engagez le combat, pensez à la voler, et utilisez massivement les attaques de feu. Frank viendra vous aider au milieu du combat. La plante détruite, donnez la potion à la Princesse pour la sauver. Ensuite, la forêt se met à trembler et des milliers de monstres surgissent. Fuyez! La forêt se solidifie et Frank reste prisonnier à l'intérieur. Libres, sains et saufs, vous vous expliquez avec Steiner et la Princesse s'étant réveillée explique qu'elle voulait fuir le château de son plein gré. La nuit passée, vous allez pouvoir apprendre pas mal de choses grâce à un Mog (système de combats, compétences...). Vous allez aussi récupérer une flûte vous permettant d'appeler un Mog lorsque vous êtes sur la carte du Monde (dont le plan vous a été gracieusement donné par Frank) afin de sauvegarder ou d'utiliser une tente. Vous quittez ensuite le camp établi et vous vous retrouvez sur la carte du Monde. Direction la Grotte de Glace.

La Grotte de Glace

Dans cette magnifique caverne, vous pourrez récupérer de nombreux objets, en utilisant entre autre le pouvoir de Bibi pour faire fondre la glace. Avancez, et arrivé à une intersection, allez à gauche pour sauvegarder, après avoir libéré le Mog (vous obtiendrez en plus pas mal d'informations très utiles par la suite). Puis faites demi-tour et prenez le chemin de droite. Tout à coup vos amis s'évanouissent à cause du froid et très rapidement vous les imitez. Djidane est soudain réveillé par un bruit de cloche. Allez à droite pour rencontrer le responsable de cette terrible tempête et de ce froid, le

Valseur n°1. Il invoque alors un monstre de glace, commencez par tuer le Valseur puis le monstre de glace. La tempête levée, vos personnages se réveillent et retrouvent Djidane qui préfère garder le silence sur ce qui s'est passé. Puis poursuivez votre route pour sortir de cette grotte. Vous allez alors apercevoir le village de Dali, votre future destination. Pour rester incognito, la Princesse préfère changer de nom, elle s'appellera désormais Dagga.

Le village de Dali

Arrivé à Dali, vous allez directement à l'auberge. Après la longue discussion, tout le monde se repose. Le lendemain, vous vous réveillez le dernier et vos amis sont déjà dehors. Après les différentes ATE, allez au nord du village pour voir Bibi. Discutez avec lui et demandez-lui de rejoindre l'auberge. Après les nouvelles ATE, allez dans le magasin où se trouve la Princesse pour lui dire de retourner elle aussi à l'auberge. Faites vos emplettes et allez vous aussi à l'auberge. Discutez avec la Princesse, Bibi n'est pas encore arrivé. Lui serait-il arrivé malheur ? Ressortez et allez au nord du village. Écoutez près de la grille et vous entendrez Bibi, prisonnier, en train de pleurer.
Rentrez dans le moulin et ouvrez le passage en bas pour descendre dans les souterrains. Avancez, puis après les scènes de discussions, vous délivrerez Bibi prisonnier dans un cercueil ! Continuez votre exploration pour découvrir ce qui se passe dans ces souterrains. Arrivé au bout, vous découvrirez une impressionnante fabrication de mages ressemblant fortement à Bibi. Après l'ATE, vous allez vous retrouver avec Steiner qui était parti obtenir des informations sur un éventuel vol en direction d'Alexandrie. Bibi est songeur et se demande s'il est comme ces mages fabriqués, la Princesse se demande pourquoi une telle fabrication de mages exportés à Alexandrie... C'est alors qu'arrive un nouvel ennemi, le Valseur n°2, semblable à celui rencontré dans la grotte de glace. Toutefois aucune difficulté pour en venir à bout. Allez ensuite vous reposer, faites quelques levels-up si vous le désirez puis retournez dans le champs au nord du village pour embarquer, d'après ce que dit Steiner, en direction de Lindblum.

Croisière en vol

En vol, allez sur le pont (notez au passage l'impressionnant nombre de mages à bord), dans la cabine puis après de multiples discussions, vous détournez le vaisseau de sa trajectoire. En effet, ce dernier allait en réalité en direction d'Alexandrie. Après une conversation plutôt rude avec Steiner, un nouvel ennemi, le Valseur n°3, semblable aux deux rencontrés précédemment (rassurez-vous c'est le dernier du trio) fait son apparition et veut s'attaquer à Bibi. C'est alors que les nombreux mages à bord décident de protéger Bibi. Le Valseur les envoie par dessus bord et un nouveau combat éclate. Vous n'aurez là encore aucun mal à venir à bout de votre adversaire (pensez tout de même à le voler). Vous voyez ensuite Pile et Face, responsables de ces attaques, le Valseur, encore en vie, monte à bord de leur appareil et se lance à votre poursuite. Après l'étonnante scène de poursuite, vous parvenez à franchir la frontière. Mais la Porte est sévèrement endommagée tout comme votre vaisseau. Vous entrez ensuite à Lindblum.

Lindblum

Vous arrivez au château de Lindblum. Après avoir prouvé votre identité, direction l'ascenseur qui vous permettra d'atteindre la salle du Roi Cid, au premier étage. Ce dernier a de nombreuses choses à dire à la Princesse, mais préfère attendre qu'elle se soit reposée. Djidane sort alors du château et se retrouve dans un bar de la ville, dans lequel il rencontre une vieille amie, Freyja, venue à Lindblum participer au concours de chasse. Après la longue discussion entre le Roi et la Princesse, dans laquelle le Roi explique le comportement bizarre de la reine, mais aussi qu'il est le responsable de l'enlèvement de la Princesse car il voulait la protéger en cas de guerre, vous reprenez le contrôle de Djidane. Vous êtes dans un hôtel. Bibi décide d'aller visiter la ville. Après de nouvelles explications du Mog, cette fois-ci sur les forges, vous allez rejoindre le repaire des Tantalas situé dans la quartier théâtral. Profitez-en pour fouiller toute la ville, faire des achats, puis allez dans votre repère. Là deux enfants vous causent et vous conseillent d'aller voir la Princesse dans le château. Direction donc le château, malheureusement l'accès à l'ascenseur vous est bloqué. Allez à droite, puis montez les escaliers pour aller dans les chambres. Vous y retrouverez Steiner. Après le dialogue, retournez vers l'ascenseur et vous entendrez une musique qui ne vous semble pas inconnue. Il vous faut absolument monter dans cet ascenseur. Retournez à droite et descendez l'escalier. Parlez au garde qui dort pour l'attirer dans un piège et lui subtiliser ses vêtements. Déguisé en garde, vous pouvez emprunter l'ascenseur. En haut, allez à gauche et montez au sommet du château pour retrouver la Princesse. Après avoir discuté avec elle et observé le paysage, et suite aux scènes ATE, vous allez participer à un tournoi de chasse. Vous aurez 12 minutes pour tuer un maximum d'ennemis. Fouillez quartier par quartier et ne perdez pas de temps. Celui qui aura le plus de points à l'issue des 12 minutes remportera le prix ! Lors de la remise des prix, Cid est alerté par un soldat que Bloumécia est attaquée par de mystérieux mages. Le roi décide d'envoyer sa flotte aider ses amis, et soupçonne fortement Alexandrie d'être à l'origine de cette guerre.. Djidane compte aider ses amis alors que Steiner est bien plus réticent à l'idée de se battre. Vous êtes

ensuite invité à un banquet afin de partir. Mais Dagga a mis un somnifère dans la nourriture de tout le monde, excepté Steiner et elle, car elle veut désormais retourner à Alexandrie de peur qu'il arrive malheur à sa mère, qui semble être la cause de cette guerre. Une fois réveillés, allez vous reposer. Vous pouvez ensuite, si vous le désirez, sortir par la porte du quartier commerçant, au sud de l'auberge, afin de vous entraîner, ou alors aller au sous-sol du château pour sortir en direction de Bloumécia.
De retour sur la carte du Monde, allez tout droit pour vous rendre dans les marais.

Les marais

Arrivé dans les marais, vous allez rencontrer les Mogs qui vous ont donné de nombreuses indications auparavant. Vous pouvez vous renseigner de nouveau si vous le désirez. Continuez à avancer, et vous rencontrerez Kweena, en train d'essayer d'attraper des grenouilles. Attrapez-en une et donnez la lui. Vous vous retrouvez ensuite dans sa maison et Kweena se propose de vous accompagner dans votre quête (pour trouver de la nourriture encore meilleure que les grenouilles). Acceptez qu'il se joigne à vous, De retour dehors, retournez là où Kweena cherchait à attraper des grenouilles. Vous allez participer à un mini-jeu, le but étant d'attraper rapidement toutes les grenouilles pour obtenir des bonus. Ceci étant fait, ressortez des marais. Progressez en direction nord sur la carte du Monde et franchissez la rivière via un pont. Continuez à avancer pour rentrer dans la forêt des Chocobos (c'est une forêt en forme de cercle isolée au milieu de la plaine).

La forêt des Chocobos

Dans la forêt se trouve un Mog et un Chocobo. Après avoir parlé au Mog, il se propose de vous donner son Chocobo pour vous déplacer plus vite, mais ce dernier vous fuit. Le Mog vous donne alors un légume à utiliser pour trouver des Chocobos. Ressortez alors de la forêt, et cherchez des traces de Chocobo aux alentours. Dès que vous en trouvez, utilisez votre légume pour faire venir un Chocobo. Vous pouvez maintenant vous déplacer bien plus rapidement et sans vous faire attaquer! A dos de Chocobo, retournez dans la forêt des Chocobos pour participer au mini-jeu Creuse Chocobo. Ce nouveau jeu vous permettra de trouver de nombreux bonus. Puis ressortez de la forêt pour vous rendre dans la caverne de Guismar, située au nord, vous permettant d'atteindre Bloumécia.

La Caverne de Guismar

Une fois dans la grotte, allez sur votre droite pour rencontrer un soldat qui vous donnera une clochette avant de mourir. Utilisez alors cette clochette pour ouvrir la porte et poursuivre votre route. Vous allez ensuite retrouver Pile et Face qui envoient des mages vous attaquer. Les deux mages vaincus, Pile et Face prennent la fuite. Continuez votre progression jusqu'à arriver dans une cour avec un mage solitaire en garde. Combattez-le pour obtenir une nouvelle clochette. Ouvrez avec la porte principale. Avancez encore et vous tomberez face à une cloche géante sous laquelle un Mog est coincé. Un autre Mog est situé à côté, et ayant vu que Bibi possédait une noix de Kupo, il la lui demande. Acceptez de donner la noix et le Mog dit à son ami qu'une noix l'attend. Ce dernier parvient à se libérer de la cloche en la soulevant. Récupérez ensuite la clochette qui était dissimulée sous la cloche. Allez ensuite à droite pour sauvegarder grâce aux deux Mogs, puis allez à gauche, avancez et vous verrez un nouveau soldat vous mettant en garde, lorsque surgit tout à coup un ennemi. Pensez à le voler et attaquez-le massivement avec vos personnages pour en venir à bout. Après avoir triomphé, vous vous retrouvez dans la peau de Dagga et Steiner.

La porte Sud

Steiner se retrouve à la Porte Sud et veut la franchir pour retourner à Alexandrie. Dagga est, quant à elle, cachée dans le baluchon. Une fois inspecté, vous pouvez rentrer. Dialoguez avec tout le monde puis allez à droite. Là, un garde va venir vous parler afin de vous donner un passe qui vous sera indispensable pour traverser cette Porte. Après avoir récupéré le passe, avancez dans le couloir, Dagga sort de sa cachette, puis montez dans la cabine pour vous rendre en direction de Treno. Vous vous retrouvez ensuite de nouveau dans la peau de Djidane, et vous sortez de cette caverne. Vous allez vous retrouver sur la carte du Monde, allez au nord en direction de Bloumécia.

Bloumécia

Arrivé à Bloumécia, vous allez vous battre contre deux nouveaux mages envoyés par Pile et Face. Puis fouillez la ville pour trouver de nombreux objets. Vous trouverez aussi un soldat vous donnant l'emplacement d'une clochette. Utilisez ensuite cette clochette sur la porte fermée à l'extérieur. Avancez et après la discussion avec un nouveau soldat, vous

arrivez au Château Royal. Après la petite scène, montez les escaliers sur votre droite puis allez à gauche. Avancez, jusqu'à une salle avec deux portes et un escalier. Commencez à fouiller les salles pour trouver des objets et sauvegarder, puis montez l'escalier. Vous semblez bloqué, choisissez la deuxième option pour que Freyja avance. Elle vous dit alors que le palais, bien qu'il soit en piteux état n'est pas désert. Les autres personnages le suivent donc. Une fois en haut, vous trouvez alors la reine Branet avec une mercenaire nommée Beate.
Après les nombreuses scènes et discussions, vous allez devoir combattre face à la mercenaire impitoyable. Pensez à la voler avant de passer à l'attaque. Malheureusement, cette mercenaire est bien trop forte pour vous et stoppera le combat après vous avoir infligé un coup très puissant. Kuja lui aussi s'enfuit et vous vous retrouvez seuls...

Disque 2

La porte Sud - la Citadelle

Vous reprenez les commandes de Steiner et Grenat et vous montez en haut de la montagne grâce au téléphérique. Fouillez les lieux pour trouver et acheter de bons objets. Retournez ensuite à la gare pour rencontrer des membres des Tantalas. Après la discussion assez mouvementée, vous reprenez un nouveau téléphérique. En route, vous allez apprendre l'existence d'un remède permettant de sauver Frank... Soudain le téléphérique s'arrête et vous allez retomber nez à nez avec le Valseur n°3 (encore!). Un nouvel affrontement fait rage, attaquez-le avec vos personnages après l'avoir volé et utilisez la magie blanche de Dagga. Le Valseur n°3 définitivement supprimé, vous remontez dans la cabine et le téléphérique poursuit sa route. Avancez ensuite jusqu'à vous retrouver à une intersection. Allez tout d'abord sur votre gauche afin de libérer le passage puis faites demi-tour et allez à droite pour vous retrouver sur la carte du Monde. Avancez ensuite pour vous rendre dans la ville de Treno.

Treno

Après les différentes discussions et ATE, vous avez le contrôle de Steiner et devez retrouver Dagga. Empruntez le même chemin qu'elle. Arrivé à une intersection, allez au nord pour récupérer des objets et de l'argent et effectuer une quête secondaire consistant à ramener tous les objets demandés dans une maison pour obtenir des bonus. Vous pouvez aussi jouer massivement aux cartes et rendre visite à un forgeron. Allez ensuite en direction sud, chemin qu'a emprunté Dagga, et poursuivez votre route (sauvegardez sur le chemin) pour rejoindre Dagga dans la Salle de ventes aux enchères. Allez ensuite à la recherche de Marcus. Prenez le même chemin que ce dernier a pris dans la scène ATE, et entrez dans la maison pour le retrouver. Puis ressortez et dirigez-vous vers le quai pour retrouver Bach et monter à bord d'un navire. Après la discussion entre Kuja et un propriétaire de la salle de ventes aux enchères, vous êtes de nouveau avec Dagga et tout son groupe et vous arrivez derrière un magasin lorsqu'un inconnu surgit. Dagga reconnaît alors son ancien professeur, nommé Toto. Ce dernier vous prie de quitter les lieux et vous indique l'emplacement de l'Aiguille de Platine. Après la discussion, allez vers la tour à l'ouest de la ville, montez à la cime et récupérez l'Aiguille Platine. Après le long dialogue, Dagga désire se rendre à Alexandrie et Marcus se propose de l'accompagner.

Route de la Gargone

Vous arrivez ensuite dans un passage vous permettant de rejoindre Alexandrie. Allez tout d'abord à gauche pour récupérer des trésors et actionnez l'interrupteur. Puis faites demi-tour et empruntez l'autre chemin. Après la discussion avec le professeur, vous vous mettez à bord d'une cabine en direction d'Alexandrie. Tout à coup, la cabine se bloque, vous sortez voir ce qui se passe et tombez face à un monstre qu'il va falloir éliminer. Pour le battre, attaquez avec tous vos personnages excepté Dagga qui utilisera sa magie pour soigner. Vous continuez ensuite votre route et arrivez dans les sous-sols du château d'Alexandrie. C'est alors que vous devenez prisonniers de Pile et Face qui vous ont piégés. Vous contrôlez de nouveau Djidane et ses amis toujours dans le château de Bloumécia. Vous ressortez alors de Bloumécia et décidez d'aller à Clayra, ville située à l'ouest de Bloumécia et surplombant un arbre derrière une tornade.

Clayra

Une fois rentré dans cet arbre titanesque, avancez en suivant le chemin et actionnez le levier en haut des escaliers afin d'ouvrir la porte voisine. Vous rentrez alors dans un petit labyrinthe rempli de sable. Avancez prudemment jusqu'à arriver devant un trou. Mettez votre main dans le trou afin de provoque un écoulement de sable. Faites ensuite marche arrière et grimpez à l'étage supérieur. Sauvegardez et avancez jusqu'à une intersection. Allez tout d'abord à gauche

pour récupérer un bonus puis à droite afin de vous rendre à Clayra. Traversez le pont et rentrez dans la grotte. Avancez et actionnez l'interrupteur situé tout au fond. Récupérez les trésors puis revenez et allez à gauche. Avancez ensuite et traversez la salle avec les tourbillons en les évitant (si vous tombez dans un, appuyez rapidement sur rond pour vous en sortir), puis prenez l'échelle pour sortir et atteindre le village de Clayra. A votre arrivée dans le village, vous êtes fort bien accueilli et l'on vous fait visiter ce village. Fouillez entièrement le village pour trouver des bonus puis allez dans la cathédrale. A l'intérieur, Freyja vous pris de regagner l'auberge car sa discussion risque de durer. Retournez donc à l'auberge lorsque tout à coup vous allez entendre un habitant crier. Retournez à l'entrée du village (après avoir sauvegardé si ce n'est pas déjà fait) puis dirigez-vous à droite.
Vous allez combattre un nouvel ennemi, Fourmillon. Là encore, aucune méthode particulière pour le battre si ce n'est l'attaquer de façon classique, après l'avoir volé bien entendu. Fourmillon vaincu s'enfuit. Après la discussion entre Freyja et le roi de Bloumécia, un prêtre vous propose de participer à une cérémonie visant à renforcer la tempête afin de mieux protéger encore Clayra. Malheureusement un incident se produit durant la cérémonie et, la harpe brisée, la tornade protectrice de Clayra s'estompe. Petit retour au château d'Alexandrie avec Pile et Face qui conduisent Dagga face à sa mère. Cette dernière explique que des rois de Bloumécia allaient attaquer Alexandrie et que c'est pour cela qu'elle a préféré passer à l'offensive. A vous de faire comme bon vous semble. Arrive alors Kuja qui décide de paralyser la Princesse. Pile et Face lui enlèvent ses chimères. Vous reprenez ensuite le contrôle de Djidane à Clayra, reposez-vous et ressortez de ce village pour redescendrez en bas de l'arbre tout en tuant des soldats d'Alexandrie sur votre passage. En bas, vous allez revoir le souriceau qui vous annonce que Clayra est attaqué par les soldats et mages d'Alexandrie mais aussi par Beate, la mercenaire. Remontez ensuite au village, sauvegardez (le Mog se trouve désormais là où vous avez combattu Fourmillon). Vous allez ensuite trouver deux oracles, dites leurs d'allez à droite, puis dites à la femme et à son enfant d'aller à gauche puis à droite. Vous arriverez ainsi avec ces personnes, qui sont les derniers survivants de Clayra, dans la cathédrale. Après les retrouvailles et discussions, Beate fait irruption dans la cathédrale, s'emparant de la Perle et prenant la fuite. Reposez-vous ensuite, sauvegardez et sortez. Un nouveau combat éclate entre Beate et vous. Malheureusement elle est encore trop forte et prendra une nouvelle fois la fuite après vous avoir infligés de sérieux dommages. Vous suivez ensuite Beate qui s'enfuit et voyez la reine Branet sur son vaisseau, passant à l'attaque en invoquant Odin.

Sains et saufs

Le village est complètement détruit et ses amis sont sains et saufs à bord du vaisseau de la reine. Après les scènes de discussions, approchez-vous de la reine pour la voir discuter avec Beate. Cette dernière lui remet la Perle et vous apprenez que Dagga sera exécutée ! Sauvegardez puis direction Alexandrie grâce aux bulles magiques...

Retour au Château d'Alexandrie

Vous reprenez le contrôle de Steiner. Faites balancer la cage pour la fracasser pour vous libérer avec Marcus. Puis allez sur votre gauche et grimpez à l'échelle. Là, vous vous séparez et allez rencontrer Djidane Bibi et Freyja. Votre objectif est donc de retrouver la Princesse en 30 minutes. Avancez et rentrez rapidement dans le château. Avancez, montez l'escalier en spirale et allez en haut. Avancez, allez encore en haut, approchez-vous de la cheminée et actionnez le chandelier situé à gauche. Rentrez alors dans le passage secret ouvert. Récupérez les trésors et descendez l'escalier en spirale. Arrivé sur une plate-forme circulaire, allez en haut et vous tomberez face à Pile et Face. Concentrez vos attaques sur l'un des deux pour que les deux fuient. Approchez-vous ensuite de la princesse, inconsciente. Après l'ATE, vous prenez Dagga dans vos bras, sauvegardez. Ressortez ensuite de cette salle et faites demi-tour jusqu'à la salle dans laquelle vous avez débloqué ce passage secret. Vous allez vous retrouver de nouveau face à Pile et Face, qui sont cette fois-ci accompagnés de Beate. Après le combat dont elle triomphera une nouvelle fois, vous parvenez à la raisonner et elle se joint à vous. Puis elle soigne Dagga. Branet arrive alors dans la salle et demande à se débarrasser de Dagga. Beate s'interpose et décide de lutter, accompagnée de Freyja, afin de laisser les autres s'enfuir. Pile et Face font alors appel à un nouveau monstre, que vous n'aurez aucun mal à pulvériser grâce aux attaques dévastatrices de Beate. Suite à ce léger combat, vous dirigez Djidane et ses amis qui s'enfuient. Redescendez en bas du passage secret, et après les scènes de dialogues, allez sauvegardez puis prenez la porte du bas. Vous êtes alors de nouveau prisonniers mais Marcus et Frank (libérés de la forêt grâce à Marcus) viennent à votre rescousse. Vous empruntez donc la navette en sens inverse pour retourner à Treno. En cours de route, la navette stoppera et un nouveau monstre viendra vous défier. Utilisez des remèdes pour vous soigner de ses attaques magiques et profitez du temps où il se replie sur lui-même pour vous soigner. Le reste du temps, attaquez-le et pensez aussi à le voler. Le combat terminé, vous reprenez votre route et découvrez avec stupéfaction que le monstre vaincu précédemment est à vos trousses.
Impossible de s'arrêter à Treno, il faut continuer... Vous assistez ensuite à une scène entre la reine et Pile et Face.

Branet refuse d'être dérangée et reçoit des invités, dont une guerrière et une mystérieuse personne. Elle les charge de retrouver la Princesse et d'anéantir le mage...

Les Roches de Pinaccle

Vous retrouvez ensuite Djidane et ses compagnons, de nouveau à l'air libre, près d'un gouffre non loin de Lindblum. Vous pensez à utiliser un vaisseau pour rejoindre Treno où vos amis vous attendent certainement lorsqu'un mage surgit et vous explique que les pouvoirs magiques de Dagga sont maintenant en possession de Branet. Il se propose de vous dévoiler un nouveau pouvoir si vous réussissez un défi : retrouver ses 5 manifestations dans la forêt et lui raconter une histoire...
La première et deuxième manifestations se trouvent là où vous avez rencontré le mage. La troisième se trouve sur la gauche du Mog, la quatrième près du seul coffre et la dernière vers un petit filet d'eau. Allez ensuite dans la petite grotte située après le petit pont. Racontez-lui une bonne histoire et vous obtiendrez une nouvelle magie pour Dagga. La nuit tombée, vous arrivez sur une petite terrasse avec vue sur Lindblum. Descendez et vous découvrirez alors le vaisseau de Branet dans le ciel. Lindblum est attaquée et partiellement détruite.

Lindblum

Vous retournez alors à Lindblum, dans le quartier commerçant, avancez et vous apprendrez que le château tient encore debout. Un conseiller vous amène alors voir le roi Cid. Ce dernier vous explique que Kuja est à l'origine de toutes ses attaques et qu'il faudrait le détruire. Kuja se trouve sur un autre continent et Cid vous donne un passage pour vous y rendre. Sauvegardez, et fouillez bien la ville avant de sortir et de vous rendre aux marais.

Retour aux marais

Dans les marais, avancez et vous retrouverez Kweena qui a été épargnée par le bombardement sur Clayra. Kweena se rejoint à vous. Retournez à l'entrée du marais, allez sur votre droite et Kweena s'éloignera un peu de vous, trouvant par hasard l'entrée du passage menant sur ce nouveau continent. Entrez dans le passage et avancez. Vous serez alors poursuivi par un monstre, fuyez, évitez les pièges sur le pont qui sont destinés à vous faire perdre du temps. Si vous combattez le monstre une attaque magique suffira à l'affaiblir mais vous ne pourrez l'anéantir. Vous rencontrez ensuite une guerrière venue récupérer le pendentif royal. Un nouveau combat éclate. Après l'avoir battue, elle prendra la fuite. Continuez à avancer et fouillez les lieux tout en utilisant les divers systèmes de déplacement afin de sortir de cette caverne et atteindre le nouveau continent.

Le continent extérieur

Avancez sur ce nouveau et magnifique continent pour apercevoir une ville sur un pont. Rentrez-y. Fouillez-le entièrement et reposez-vous. Lors de différentes ATE, vous découvrirez un mage rentrant dans ce village mais parvenant par la suite, en dépit de vos efforts, à s'enfuir. Vous apprenez ensuite que ces mages vivent dans une forêt au sud et vous décidez de vous y rendre. De retour sur la carte du Monde, contournez la montagne pour pouvoir rentrer dans la forêt en question. Une fois dedans, allez à droite, encore à droite, à gauche puis à droite afin de parvenir à entrer dans le village.

Le Village des mages noirs

A votre arrivée dans le village, votre groupe se sépare. Fouillez bien le village, faites vos emplettes puis allez à l'auberge. Tout le monde vous rejoint et vous préférez vous reposer. La nuit, Bibi sort voir et parle à ses congénères... Le lendemain matin, vous apprenez que le Dragon argenté par lequel se déplaçait Kuja avait été vu dans le nord. Vous allez donc vous rendre dans la partie nord de ce continent. Vous devez passer par le chemin situé près du magasin d'armes, malheureusement les gardes refusent votre passage car vous devez assister à un mariage entre un homme et une femme. Allez donc voir le prêtre et acceptez de vous marier. Mais la cérémonie est troublée par des cris de villageois. Au moment d'emprunter le chemin maintenant que vous êtes unis, vous apercevez une fille dénommée Eiko et un Mog qui semblent être poursuivis. Après avoir faits connaissance avec elle, vous décidez de la ramener chez elle. Continuez donc votre chemin en récupérant les trésors jusqu'à arriver à un énorme arbre. Le sol se met alors à trembler et un nouveau monstre apparaît. Utilisez la magie de glace et de puissantes attaques pour le vaincre facilement. Vous arrivez ensuite à une intersection. Prenez le chemin de droite pour ramener Eiko à sa maison.

La Tribu d'Eiko

Après une longue discussion, Eiko vous invite à venir dîner. Pendant qu'elle prépare le repas, allez voir Kweena près de la fontaine et Bibi. Sauvegardez aussi si désiré. Essayez ensuite de rentrer dans la maison et un Mog vous dira que ce n'est pas encore prêt et vous emmène dans un lieu privilégié. Allez chercher Dagga avant de vous y rendre. Après avoir observé ce mur avec insistance, retournez chez Eiko. Pendant le repas, vous apprenez qu'elle est la dernière invocatrice de sa tribu. Après le repas, lorsque vous la rejoignez dans la cuisine après avoir débarrassé, vous parlez de l'Arbre de Iifa et lui demandez un moyen pour y rentrer mais Eiko hésite à vous aider car c'est très dangereux. Reposez-vous ensuite puis le lendemain partez en direction de l'arbre d'Iifa. Retournez donc au croisement où vous avez affronté le boss et prenez la direction gauche.

L'arbre d'Iifa

Arrivé à l'arbre, votre seul moyen d'y rentrer est de demander de l'aide à Eiko. Cette dernière s'exécute et ouvre le passage dans l'arbre. Remarquez au passage la quantité de brume ici, cet arbre semble bien être la cause de toute la brume sur l'autre continent. Rentrez donc dans l'arbre et sauvegardez. Avancez ensuite sur la plate-forme au milieu et vous déclencherez accidentellement un ascenseur. Avancez ensuite dans les entrailles de l'arbre en prenant les trésors sur votre passage. Arrivé en bas vous allez assister à une série de phénomènes étranges. Continuez à descendre, et tout va se mettre à trembler. Un monstre, responsable de ce brouillard va communiquer avec vous. Vous devez le tuer pour faire disparaître tout ce brouillard. Il ne présente pas de grosses difficultés et vous le battrez facilement. Une foi battu, tout tremble encore plus fort. L'arbre est désormais purifié et la brume dissipée. Après la discussion avec Bibi, un Mog vient alerter Eiko du vol d'un précieux objet dans son village. Vous la suivez donc...
De retour à son village, vous apprenez que la Pierre sacrée a été volée. Après que Eiko soit partie prier, vous entendez un cri en discutant. Bibi vient vous avertir que Eiko a été enlevée par la guerrière et qu'elle se trouve au mur des invocations. Elle vous demande le pendentif royal pour qu'elle libère Eiko. Alors que Bibi s'exécute un inconnu surgit, engagé lui aussi par la reine Branet. Mais bizarrement ce dernier libère Eiko et refuse d'aider la reine et ses associés. La guerrière fuit alors abandonnant le joyau auparavant volé. Ce mystérieux inconnu, du nom de Tarask, qui va la sauver, vous lance un défi afin de tester votre niveau de combat. Attaquez-le normalement et pensez à utiliser la magie blanche de Dagga. Vous récupérez ensuite le joyau et laissez Tarask partir. De retour chez Eiko, pour vous remercier, elle décide de se joindre à vous afin de vous aider. Le lendemain, au moment de repartir vers l'arbre, Tarask revient vous voir et se joint lui aussi à vous soucieux de savoir d'où vient la force démesurée de Djidane.
En retournant à l'arbre d'Iifa, vous allez apercevoir Kuja. Préparez-vous et rapprochez-vous de lui pour finir par entamer le dialogue. Kuja se veut le responsable de cette guerre mais aussi le créateur des mages noirs. Soudain arrive le vaisseau de guerre de Branet qui compte se débarrasser de Kuja, dernier obstacle à sa domination totale du monde de Gaia. Elle demande à ses mages de préparer un sort pour anéantir Kuja, qui semble lui sûr de sa victoire. Dagga décide d'aller récupérer une nouvelle invocation pour aider sa mère. Vous l'accompagnez mais la nouvelle invocation obtenue est insuffisante. Les mages invoquent donc Bahamut qui attaque Kuja et le blesse légèrement. Kuja décide de passer à l'attaque...
Après la cinématique, vous retrouvez Branet mortellement blessée. Vous retournez à Alexandrie grâce au bâteau et là, Dagga se recueille sur la tombe de sa mère et devient la nouvelle reine d'Alexandrie.

Disque 3

Alexandrie

L'aventure se poursuit dans la ville d'Alexandrie, désormais dirigée par Dagga. Après les différentes scènes vous donnant des informations sur chacun des personnages, balladez-vous dans la ville pour faire des rencontres, des jeux ou encore assister à une représentation théâtrale. Vous descendez ensuite à Treno pour participer au tournoi de cartes, en passant par le passage souterrain dans le château d'Alexandrie.

Treno

Une fois à Treno, allez dans la salle de vente aux enchères afin de récupérer l'invocation Odin. Puis fouillez la ville avant de vous rendre dans le bâtiment pour participer au tournoi de cartes. Commencez par vous inscrire au tournoi et participez-y. Entre les matches, vous obtiendrez des informations sur vos alliés... Le dernier duel de cartes va vous opposer avec le roi Cid venu ici pour jouer et aussi pour tester son nouveau moyen de transport fonctionnant sans

brume ! Votre discussion est alors interrompue par Eiko qui va annoncer qu'un grand danger menace Alexandrie. Kuja est arrivé à Alexandrie et prévoit l'extermination de cette ville. Bahamut attaque alors Alexandrie.

L'attaque

Après les différentes scènes, vous incarnez Beate et Steiner. Dirigez-vous là où se trouve Kuja. Vous incarnez ensuite Dagga qui s'est réveillée. Vous devez vous diriger en direction de la musique que vous entendez en empruntant le bon chemin. En haut de la tour, Dagga arrive dans un lieu qu'elle ignore. C'est alors qu'arrivent Djidane et ses amis grâce au vaisseau du roi Cid. Le pendentif de Eiko brille tout comme celui de Dagga. Eiko et Dagga se retrouvent alors ensemble pour accomplir leur devoir. Bahamut est réduit en cendres sous les yeux de Kuja. Un inconnu surgit alors et s'explique avec Djidane. Kuja ne sait pas de qui il peut s'agir mais a des doutes. Vous dirigez ensuite la bande de Cid et des alliés qui entrent dans le château. Montez à la cime pour rejoindre Dagga et Eiko, pensez à sauvegarder au passage. Djidane ordonne ensuite à tout le monde de quitter le château de peur que Kuja le détruise. Les murs et le sol tremblent de plus en plus. Sortez. Alexandrie est détruite.

Lindblum

Vous reprenez ensuite connaissance à Lindblum, la ville est en pleine reconstruction. Après les différentes vidéo et discussions, vous allez devoir récupérer des potions dans la ville. Pensez aussi à fouiller la ville pour trouver d'intéressants trésors. Vous décidez ensuite de partir en direction du village des mages noir. Allez au rez de chaussé du château et embarquez en direction du village des mages.

Le Village des Mages

A votre arrivée dans le village, ce dernier semble désert. Vous apprenez alors que tous les mages sont partis avec Kuja, mais les mages restants ne veulent pas vous dire où ils sont partis. En allant voir le mage à l'entrée, Bibi parviendra à le convaincre de lui dire où se trouve Kuja. Ressortez ensuite du village et allez à l'Est.

Le désert

En allant à l'est, vous allez arriver dans le désert et plus précisément à un palais. Vous allez y trouver Kuja qui vous a tendu un piège, et vous propose un marché. Pour que vos amis restent en vie vous devez lui ramener une Pierre Gulug. Il va se charger de vous emmener là où se trouve la Pierre, et accepte que vous soyez accompagné par 3 de vos amis (prenez Steiner, Tarask et Freyja). Vous êtes ensuite téléporté dans le vaisseau qui va vous transporter vers le continent où se trouve cette Pierre.

OeilVert

Une fois arrivé sur le nouveau continent, dirigez-vous directement dans la ville de OeilVert. Sauvegardez et rentrez dans la cité. Fouillez partout pour trouver de nombreux trésors et des informations sur l'histoire de cette ville. Prenez ensuite le passage de droite, et avancez jusqu'à arriver dans une pièce obscure avec une statue au milieu. Actionnez la statue qui va s'ouvrir et dévoiler la Pierre recherchée par Kuja. Au moment de vous en emparer surgit un nouveau monstre. Pensez à la volet avant de l'attaquer et utilisez beaucoup la magie de Tarask. Emparez-vous ensuite de la Pierre. Vous prenez ensuite le contrôle du roi Cid. Allez sur votre droite pour participer à un défi afin de récupérer une clé. Vous devez ensuite équilibrer une balance avec des poids. Vous pourrez ensuite utiliser la clé trouvée pour libérer vos amis des cellules où Kuja les a enfermés. Après les discussions, empruntez le même chemin que les mages précédemment pour vous rendre dans le Palais du Désert.

Le Palais du Désert

Le principe de ce palais est très simple, vous devez allumer toutes les chandelles. Aussi, pensez à bien fouiller tout le palais. Le boss ne vous présentera lui aussi aucune difficulté, Tarask et sa magie vous seront d'une précieuse aide. Vous allez ensuite être téléporté dans un nouvel endroit... Djidane est alors de retour vers Kuja qui le guide à lui et lui demande d'apporter la Pierre demandée. Soudain, tous ses alliés rentrent en jeu, Eiko se fait kidnapper par Pile et Face et Cid va combattre pour la libérer. Pendant ce moment de trouble, Kuja vole la Pierre à Djidane. Vous vous lancez ensuite à sa poursuite, mais il est trop tard. Vous pouvez par contre emprunter un nouveau chemin qui était bloqué auparavant. De retour sur la carte du Monde, il vous faut aller à Esto Gaza, ville située plus au sud.

Esto Gaza

Arrivé au village, vous apprenez en parlant au prêtre que des mages, mais aussi Pile et Face et Eiko sont passés par là en direction du mont Gulug, un volcan. Après avoir modifié votre équipe, partez en direction du Volcan (achetez de nouvelles armes et d'autres équipements au passage). Une fois arrivé au Volcan, fouillez les lieux, et prenez le chemin de droite. Descendez au bout grâce à la corde. Fouillez la nouvelle zone où vous vous trouvez puis poussez le levier situé non loin de là trois fois vers le bas pour libérer l'accès à un nouveau passage. Avancez ensuite, triomphez des ennemis vous bloquant la route et vous apercevrez Eiko, Pile et Face tentant de lui subtiliser ses invocations, mais en vain. Un Mog viendra alors protéger Eiko, un combat éclate et Eiko pulvérise Pile et Face. Kuja décide alors de prendre la fuite et Bibi veut le suivre. Djidane essaie de l'en empêcher lorsque soudain Pile et Face se réveillent et fusionnent. Pensez à les voler et à utiliser des remèdes contre leur magie de poison. Vos entendrez ensuite une voix féminine qui se révèle en fait être celle de la femme du roi Cid qui était prisonnière. Puis le Roi Cid retrouve sa véritable apparence.

Retour à Lindblum

De retour à Lindblum, vous assistez à une réunion au cours de laquelle la femme de Cid vous révèle tout ce qu'elle sait au sujet de Kuja. Après les séquences ATE et diverses discussions, vous prenez place dans un nouveau vaisseau en direction du château d'Ipsen permettant de se rendre dans le monde de Kuja. En route, faites escale à Daguerro afin de trouver des marchands et obtenir de bons objets. Faites aussi quelques levels-up Direction maintenant le château situé à l'ouest.

Le château d'Ipsen

Avant d'entrer dans le château, Tarask vous lance un défi, il compte trouver la clé dans le château en étant seul de son côté. Formez alors votre équipe et rentrez. Sauvegardez et avancez. Puis descendez au niveau inférieur puis avancez en escaladant échelle après échelle. Vous arrivez ensuite dans une pièce avec une statue. Essayez de l'activer, la bouger, mais en vain. Choisissez ensuite de vous reposer et Djidane, en s'appuyant, faire pivoter la statue. Récupérez le trésor puis montez au niveau supérieur via l'ascenseur. Vous arrivez dans une nouvelle salle, Tarask vous a devancé. Récupérez ensuite les 4 miroirs situés dans le mur. Faites ensuite demi-tour et là un monstre surgit. Pensez à le voler avant de l'attaquer et privilégiez la magie de Feu face à lui. Retournez ensuite à l'entrée du château, et passez par la nouvelle porte apparue. Vous allez alors arriver dans une salle avec des pots. Vous devez déplacer tout d'abord celui de droit là où vous pouvez, puis celui de gauche à droite, celui du milieu à gauche et enfin celui de droite au milieu. Vous récupèrerez alors l'objet que vous convoitiez tant! Ressortez ensuite du château et à votre surprise, Tarask n'est pas encore sorti! Vous décidez alors d'aller le chercher. Rentrez de nouveau dans le château et vous le retrouverez au niveau inférieur. Il semble surpris que vous veniez le chercher... Ressortez ensuite avec lui du château. Une fois à l'extérieur, après vous être concerté avec vos amis, vous devez vous séparer en 4 groupes et vous rendre à chacun des endroits indiqués. Dagga et Eiko doivent se rendre au sud de Ipsen, au sanctuaire de l'eau. Tarask et Freyja doivent eux se rendre dans le volcan au sanctuaire du feu, Bibi et Steiner au sud de Oeil Vert au sanctuaire du vent. Quant à Kweena et vous, allez au sanctuaire de la terre situé au sud du Palais du Désert.

Le sanctuaire de la Terre

Avancez dans ce sanctuaire pour déposer votre miroir. Les 3 autres groupes s'apprêtent à faire de même lorsque des monstres se réveillent. Chaque groupe va alors devoir affronter un gardien. Lors de votre combat avec Djidane et Kweena, pensez à voler le boss avant de passer à l'offensive. Ressortez ensuite du sanctuaire, le miroir placé, et allez récupérer vos alliés qui ont eux aussi accompli avec succès leur mission.

L'île Shimmering

Direction maintenant cette île pour passer dans un autre monde, en vous en approchant, vous semblez être attiré par cette dernière, approchez-vous en toute confiance pour vous téléporter dans le monde de Kuja. Arrivé dans ce monde vous allez trouver une jeune-fille qui semble vous fuir. Suivez-la en prenant les trésors et vous arriverez dans un village qui semble vide. La princesse évanouie après la cinématique, Steiner se propose de l'emmener se reposer et vous demande de partir explorer ce village. Avancez et vous découvrirez des villageois, mystérieux, et qui vous sont semblables. Vous avez un mauvais pressentiment. Après les nombreuses discussions sur vos origines et autre, vous avez le contrôle de Eiko. Allez à l'entrée du village, là où une entrée était bloquée, pour rejoindre Djidane qui veut aller

au château de Garland, afin de découvrir les mystères de son existence. Après de longues explications, Djidane ne sait plus que penser s'apprête à attaquer mais s'évanouit. Heureusement que ses amis viendront le sauver et l'aider. Après quelques combats et une sauvegarde, vous allez lutter contre un Dragon. Ce dernier utilise une puissante magie et dispose d'une très bonne résistance. Pensez à le voler avant de passer à l'attaque. Garland qui veut avoir le contrôle absolu de ce mont passe à l'attaque. Volez-le, avant de l'attaquer. Ses attaques sont puissantes mais il est lent, profitez-en donc pour régénérer vos personnages dès que cela est nécessaire. Garland battu, Kuja se retrouve avec tous les pouvoirs et décide d'en finir avec vous en passant à l'assaut. Volez-le avant de lutter. Ses attaques magiques sont assez moyennes et vous n'aurez pas trop de mal à le battre. A la fin du combat, il lance une attaque dévastatrice qui vous affaiblit énormément. Il s'apprête alors à vous achever lorsque Garland, encore en vie l'interrompt. Il vous faut fuir avant que le combat éclate. Fuyez de ce monde pour retourner dans celui de Gaïa. Le monde de Kuja sera anéanti, mais peut-être que Kuja aura survécu...

Disque 4

Retour au village des Mages noirs

Le monde de Gaïa est de nouveau rempli de brume. Vous décidez de déposer les génomes que vous avez récupérés précédemment dans ce village. Pensant que Kuja décide d'en finir avec ce monde, vous préférez l'affronter vous-même au lieu de causer la panique générale.

L'arbre Iifa

Montez ensuite dans votre vaisseau pour vous rendre à l'arbre Iifa et rentrez dedans par la voie des airs. Vous allez devoir affronter de nombreux ennemis mais tous vos alliés sont présents afin de vous faciliter la tâche. Au bord de votre périple à bord de votre vaisseau vous allez combattre un boss particulièrement résistant, avant de continuer votre chemin à pied en direction d'un château. Vous pourrez y sauvegarder et changer votre équipe. Avancez ensuite dans le chemin par la seule voie, et vous vous retrouverez dehors, avancez encore et en arrivant sur un pont un nouveau boss fait irruption. Lui aussi s'avère être très résistant et puissant. Avancez encore pour retourner dans le château, récupérer de nouveaux trésors, et sauvegarder. Vous vous retrouverez ensuite de nouveau à l'extérieur, avancez et en montant un escalier en face de l'oeil de l'Invincible, un autre boss fera irruption. Ce dernier est semblable au précédent si ce n'est que ses attaques magiques ne sont pas dans le même registre. Approchez-vous ensuite de l'oeil pour arriver dans une nouvelle salle. Avancez encore pour arriver face à une cascade. Sauvegardez. Avancez pour vous retrouver sous l'eau, continuez votre progression puis pendant l'ascension de nouveaux escaliers, un autre combat fait rage. Ce boss est très coriace et il sera long et pénible d'en venir à bout. Pendant le combat, assurez-vous qu'un de vos personnages s'occupe de soigner les autres. Continuez ensuite à avancer, sauvegardez, puis vous arriverez dans une salle avec différentes portes. Empruntez celle du milieu pour lutter face au dernier des 4 boss de ce lieu. Volez-le et attaquez de manière classique, attention toutefois, si un de vos personnages a un niveau multiple de 5, il mourra pendant le combat à cause d'une de ses attaques. Continuez à avancer et vous progressez alors dans le vide. Rapprochez-vous de la lueur pour entrer dans un autre royaume. Avancez tout droit jusqu'à arriver dans le repère de Kuja. Sauvegardez. Vous allez ensuite combattre face à un terrible boss. Ce dernier est très résistant et quasiment toutes ses attaques sont mortelles. Ce boss battu, sauvegardez, régénérez-vous, et adoptez votre équipement le plus puissant.
Votre combat final contre Kuja va pouvoir commencer.

Le Combat face à Kuja

Ce combat ne sera pas une partie de plaisir, les attaques de Kuja étant terribles, vous serez dans l'obligation de consacrer un de vos personnages à soigner les autres et lui-même. Le combat risque de durer, soyez patient.

L'Affrontement final

Préparez-vous à en finir. Vous allez lutter contre Necron, qui sera votre dernier adversaire. Utilisez la même tactique que précédemment pour l'attaquer. Toutefois ce boss possède de très bons sorts de défense et des attaques dangereuses. Bon Courage !
Le combat remporté, vous serez téléporté hors de ce monde qui sera réduit à l'état de poussière.

EMPLACEMENTS DES 13 PIERRES STELLAIRES

1. Bélier : moulin à Dali.
2. Taureau : Derrière la boutique d'objets à Treno.
3. Gémeaux : Treno, jetez des pièces dans la fontaine à l'entrée.
4. Cancer : Une caisse à Blumécia.
5. Lion : Château d'Alexandrie.
6. Vierge : Auberge du village des mages noirs
7. Balance : Madahin Salee, près de la fontaine.
8. Scorpion : Grotte, près de Treno.
9. Sagittaire : Lindblum, près de la boutique d'objets.
10. Capricorne : Au sud d'Euyevair dans l'eau à l'île Daguerro.
11. Verseau : Château d'Ypsen, à l'entrée.
12. Poissons : Deuxième vaisseau, dans la salle de contrôle.
13. Serpentaire : Une fois que vous avez montré les 12 pierres qui précèdent, retournez à la maison du père de Bibi (grotte de Kwane).

CHIMÈRES AU MAX

Par défaut, l'animation qui traduit l'invocation des chimères est d'une durée aléatoire, ce qui fait que vous ne savez jamais si vous allez avoir droit à la version longue ou à la version courte. Pour être sûr d'obtenir la version complète à chaque fois, il suffit d'activer la compétence Turbo de Dagga et Eiko, et les chimères invoquées seront à leur pleine puissance. Pour Odin, vous devez activer la compétence Zantetsu pour qu'il réussisse son attaque à tous les coups.

LES RÉPONSES DU QUIZ

1	La 15 ème guerre de Lindblum date de 1600 ?	FAUX
2	La fôret des chocobo est au Nord-Est de Lindblum ?	VRAI
3	Le Prima Vista vient du chantier Olmetta ?	FAUX
4	Je veux être ton oisillon est de Sir Conrad ?	FAUX
5	Il y a des Eskuriax amicaux ?	VRAI
6	Le taxair fonctionne 24h/24 ?	VRAI
7	Le chateau de Lindblum dépasse Alexandrie ?	VRAI
8	La route des fossiles va d'Alexandrie à Tréno ?	FAUX
9	Le Prima Vista fonctionne avec la Brume ?	VRAI
10	Le Belkmehr fonctionne depuis 8 ans ?	VRAI
11	Condéa est un village de Gobelins ?	FAUX
12	Bobo est l'oiseau des riches ?	FAUX
13	La cale des cartes est un club privé ?	VRAI
14	Prima Vista signifie coup de foudre ?	FAUX
15	Il n'y a qu'un seul désert dans le monde ?	FAUX
16	Les Rataïme peuvent être battus ?	VRAI

STEELSKIN, LE MOG VOYAGEUR SOLITAIRE

Durant l'aventure, vous rencontrerez Steelskin à plusieurs endroits. A chaque fois, vous pourrez lui acheter des objets. Voici où le trouver et ce qu'il a à vendre.

Bloumécia
Defijeur, Maxi-Potion, Ether = 333 Gils
Clayra
Ether, Maxi-Potion, Résurex = 444 Gils
Route des Fossiles
Résurex, Remède, Ether = 555 Gils
Passe de Condéa
Cachet, Tente, Ether = 666 Gils
Alexandrie
Résurex, Maxi-Potion, Elixir = 777 Gils
Euyevair
Maxi Potion, Emeraude, Elixir = 888 Gils
Branval
Diamant, Ether, Elixir = 2222 Gils
Alexandrie
Lunalithe, Rubis, Elixir = 5555 Gils

LA FÊTE DE LA CHASSE DE LINDBLUM

Voici quelques conseils pour gagner un maximum de points

Il n'existe que quatre type de monstres dans cette fête:
- L'Eskuriax qui rapporte entre 8 et 14 points
- Le Meiden qui rapporte entre 16 et 27 points
- Le Moinosor qqui rapporte entre 2 et 13 points
- Le Phacoche qui rapporte 60 points

Tuez le maximum de monstres puis lorsque le compteur atteint 4 minutes, rendez-vous la place centrale du quartier commerçant pour battre le phacoche.

A la fin de la fête vous remporterez une Diane d'Or ainsi qu'un prix spécial en fonction du vainqueur
- Si le vainqueur est Djidane, vous remportez 5000 Gils.
- Si le vainqueur est Bibi, vous remportez une carte Aérothéâtre
- Si le vainqueur est Freyja, vous remporter une Coraline.

EXCALIBUR

Cette arme ne peut être obtenue qu'au CD 4. A Daguéréo, allez voir le vieillard qui se trouve près du bibliobergiste à l'étage afin qu'il vous parle de l'Ongle magique. Rendez-vous à Tréno dans la salle des enchères pour acheter les quatre objets suivants, puis revendez-les aux personnes indiquées :
-Illusion d'Ounet (à vendre au Baron qui se balade devant la grande maison)
-Coeur de Griffon (à vendre à l'aventurier au même endroit)
-Queue de rat (à vendre au même aventurier)
-Coupe de Dorga (à vendre au savant dans la forge à l'intérieur de la grande maison)
Ceci fait, vous pourrez enchérir dans la salle des ventes pour obtenir l'Ongle magique. Donnez-le au vieillard de Daguéréo et vous recevrez en récompence l'épée Excalibur. Cette arme pour Steiner lui confère la compétence

Mortimer.

RENOMMER LES PERSONNAGES

Obtenez la carte Nemingway trouvée dans la chambre de Kuja au Palais du désert. Rendez-vous ensuite au sud du continent oublié à Daguéréo. Discutez avec le bibliothécaire qui cherche le livre des Chimères. Vosu trouverez ce livre dans la même pièce vers la droite. Reparlez ensuite à l'homme. Il libèrera un passage. Empruntez l'échelle et parlez avec le chercheur. Montrez-lui votre carte pour changer de nom.

LES OBJETS À CHIMÈRES

Voici La liste des objets contenant le pouvoir d'une chimère:

- Laputa contient Arkh
- Ruban contient Marthym
- Améthyste contient Atomos
- Béryl contient Leviathan
- Grenat contient Bahamut
- H-Espace contient Odin
- Opale contient Shiva
- Péridot contient Ramuh
- Rubis contient Carbuncle
- Saphir contient Fenril
- Topaze contient Ifrit
- Resurex contient Phoenix

Il existe de plus un objet spécial au château d'Ipsen qui se nomme Musc. Grâce à lui, vous pourrez associer à Dagga la compétence de soutien Zantetsu qui lui permet d'attaquer avec une force égale à celle d'Odin.

LE CHÂTEAU D' IPSEN

Le château d'Ipsen (3ème CD) inverse la force de vos armes. Ainsi en équipant vos personnages de leurs armes les plus faibles, vous aurez une équipe extrêmement puissante. Il y a un Mog à l'entrée du château qui pourra vous vendre des armes peu puissantes, si vous le désirez.

OBTENIR ODIN

Lors de votre nouvelle visite à Tréno au début du CD 3 (avant le tournoi de cartes !), allez acheter l'objet H-espace à la salle des ventes aux enchères. Ce dernier vous coûtera sans doute entre 10.000 et 30.000 gils et permet d'avoir l'invocation Odin.

LES TROIS FRÈRES NERO

Entrez dans le magasin d'armes d'Alexandrie avec Djidane au début du troisième CD. Les trois frères Nero vous y attendent et vous propose de participer à un jeu d'observation pour gagner de Gils (jusqu'à 25.600 gils. Le jeu va vite, ouvrez l'oeil. Vous pouvez aussi enregistrer la séquence sur magnétoscope et vous la repasser au ralenti pour découvrir la solution.

LES GENTILS MONSTRES

Voici la liste des gentils monstres qui sillonent le monde de FF9. Si vous leur donnez ce qu'ils demandent, ils vous donneront des CP

1.Eskuriax : Vous le trouvez aux alentours de Dali. Une gemme lui suffit. Il vous donnera en échange 10 CP et une potion.
2.Fantôme : Vous le rencontrerez sur le plateau de Bendini en allant vers Tréno. Donnez lui une gemme et il vous donnera 10 CP et une maxi potion.
3.Miskoxy : Elle est dans la forêt près du village des mages noir. Donnez lui 2 gemmes et vous obtiendrez 20 CP et un elixir.
4.Yeti : Dans la forêt, sur la pointe de Madahine Salee. 2 gemmes contre 20 CP et un elixir.
5.Nymphe : Dans la forêt près d'Ifa l'arbre. 3 gemmes pour 30 CP et une émeraude.
6.Mage jabah : Il est dans une forêt à l'est de d'Euyevair. Il faut un chocobo rouge pour l'atteindre car elle est située derrière une montagne. Il y a des traces de chocobos au milieu du canyon tout près. Une émeraude contre 40 CP et un diamant.
7.Manta : Visitez la plaine de glace du continent fermé. Donnez lui une
Lunalithe contre 30 CP et un Lapis.
8.Garuda : Il vole dans la fôret au dessus de la caverne Guismar (par la vigne de la salle des mogs, avec l'Hildegarde ou le chocobo rouge). Donnez lui un Lapis et vour recevrez 40 CP et un diamant.
9.Belhamel : Il est sur l'île de Balt (Ouest du continent extérieur). Il faut un chocobo doré pour atteindre cette île. Donnez lui un diamant Pour recevoir 40 CP et une bague rosetta. Il vous dira: "Je vous ai aidés à atteindre ce type rond..." (il parle de Ozma)
10.Gimme cat : C'est un faux gentil monstre devant l'entrée de Daguerro. Mettez-lui une pâtée ou tirez-vous !

LES CHOCOBOS

Voici les chocographes qui vous permettrons de faire évoluer votre volatile.

Plage paisible : Chocobo bleu clair, Choco peut aller sur le mer trés claire.
Gué de l' aube : Chocobo rouge, Choco peut gravir les montagnes.
Plateau vert : Chocobo bleu foncé, Choco peut traverser les mers.
Mer brumée : Chocobo or, Choco peut voler.

BATTRE LE VALSEUR ET SEALION

Attendez que le Valseur ou Sealion vous attaque. Attendez ensuite d'être arrivé à 100 points de vie, en réservant des tours pour vous soigner. vous devriez atteindre la Transe. Attaquez alors le Valseur et tuez-le. Le médaillon de Sealion va alors devenir jaune, signifiant qu'il dispose du pouvoir Glacier +. Utilisez sagement vos potions pour vous maintenir en forme. Utilisez alors l'energetik ce qui provoquera un nouveau changement chez votre adversaire, il possedera l'attaque Deferlante. A cours de vie et de transe, vos devrez avoirs recours au Cadrage ou à l'Energetik pour détruire Sealion.
Bon courage.

TROUVER LE PARADIS DES CHOCOBOS

Vous trouverez le paradis des chocobos à l'aide du chocobo doré. Il se trouve exactement tout en haut à gauche de la carte. Sur cette île se trouve une montagne avec une crevasse. Donnez un pimentankou à votre Choco. Cette crevasse s'ouvre et fait place au paradis des chocobos. Parlez à tous les chocobos s'y trouvant pour trouver des trésors dans d'autres crevasses.

VAINCRE LE DERNIER BOSS

Présentation de Darkness :
HP : 54100 HP
MP : 9999 MP
Niveau : 69
Faiblesses : Birdkiller, Vent, Sacré
Objets à voler lors de l'affrontement : 4 elixirs

Son attaque Newtonring est dévastatrice. Elle anéantira votre équipe d'un coup si vos personnages ont moins de 3000HP ! Les compétences Invincible, AutoRecup et Autopotion augmenteront tout de même vos chances de succès, sans oublier Birdkiller et Attaque à MP. La compétence Pleine Lune vous sera également très utile car elle augmentera la puissance de vos assauts en permettant à vos personnages d'entrer plus rapidement en transe. Si l'un de vos personnages survit à l'attaque Newtonring de Darkness, votre adversaire portera trois attaques Hématome de suite, puis une attaque Crucifix, et répétera cette stratégie jusqu'à la fin de l'affrontement. N'oubliez pas que Freyja peut éviter l'attaque Newtonring à l'aide de sa commande sauter.

LES BOSS OPTIONNELS

Lovecraft (Tantarian)

Ce boss se trouve dans la bibliothèque du Château d'Alexandrie, lors de la recherche de la princesse Dagga au CD 2 ou lors de la destruction d'Alexandrie au CD 3. Il y a un livre posé sur le sommet de la dernière étagère dans la bibliothèque. Avant d'engager le combat, allez sauvegarder chez le Mog qui se trouve dans le vestiaire, près de la montée d'escalier. Vous devez absolument avoir la compétence Mithridate associée à vos persos. Ce boss est particulier : il se cache dans les pages d'un livre et ne se montrera que lorsque vous aurez fait +/- 180 HP de dégâts au livre. Au début du combat, vous devez ordonner à Djidane et Steiner d'utiliser la commande Défendre. Bibi doit utiliser la commande Stock, et avec le dernier personnage, attaquez le livre à l'arme. A chaque coup porté contre le livre, vous subissez un contre. Surveillez bien la jauge de vie de vos persos, et utilisez des Potions ou Maxi Potions le cas échéant. Les dégâts occasionnés au livre sont minimes, et vous devez attendre que Lovecraft fasse son apparition pour que le combat commence réellement. En attendant son apparition, n'arrêtez pas de faire des Stock avec Bibi à chaque tour. Quand Lovecraft apparaît, ne portez aucune attaque physique, sinon le livre va se refermer et vous êtes bon pour lui enlever encore 180 HP. Quand le boss apparaît, les attaques qu'il vous portera seront des attaques de Poison. Avec la compétence Mithridate, vous ne subirez aucun dégât et ne devrez pas soigner vos persos de l'altération d'état Poison. Bibi doit lancer ses sorts les plus puissants pour infliger le maximum de dégâts à Lovecraft (genre Brasier+). Djidane utilise lui la commande Voler pour délester le boss de ses objets. Ce boss n'est pas trop dur, il demande juste de la patience quand il se cache dans le livre.

Kwell (Quale)

Aidez Kweena à dévorer 99 grenouilles dans les marais pour affronter son maître Kwell.

Pluton (Hadès)

A Memoria, dans la zone sous-marine, cherchez sur la droite une interaction cachée en appuyant sur ⊗ pour afficher le message : "Passer" ou "S'arrêter". Choisissez la deuxième réponse pour affronter Pluton. En le battant, vous aurez accès à la toute dernière forge, celle qui permet de créer le Laputa pour obtenir l'invocation Ark.

Gaïa (Ozma)

Dès que vous aurez un Chocobo doré, cherchez une ombre sur le sol et utilisez un pimentankou en l'air. Vous volerez alors au jardin des Chocobo. Vous pouvez y creuser ou combattre Gaïa. Pour cela, rendez-vous près de la montagne pour voir apparaître un point d'interrogation sur la tête de Dijdane. Appuyez sur ⊗ et choisissez la première réponse pour affronter Gaïa. Pour le vaincre, prenez Bibi dans votre équipe avec la capacité de soutien "anti magie". Lorsque Gaia lancera Apocalypse, il recevra lui même cette attaque et perdra plus de 8000 points de vie.

ARK

Cette dernière invocation de Dagga ne s'obtient qu'en fusionnant deux Lapita pour obtenir un Laputa. Pour cela, vous devez non seulement battre Pluton pour accéder à la dernière forge, mais aussi terminer la quête des chocographes pour obtenir le second Lapita (le premier s'obtient lorsque vous affrontez le boss Ark durant l'aventure). Vous pouvez également obtenir un Lapita en battant le boss optionnel Gaïa, mais vous devez pour cela au moins obtenir un chocobo doré.

LES MAGIES BLEUES DE KWEENA

Magie bleue	Ennemi	Emplacement du monstre
Tétarisation	Grododo	Marais des Kwe (CD 1)
Percée Niv. 3	Ramya	Caverne de Guismar (CD 1)
KO Magique	Mage Jayrfo	Bloumécia (CD 1)
Angélique	Diabolik	Bloumécia (CD 1)
Pumpkin Head	Basilic	Bloumécia (CD 1)
Nocturne	Pavoris	Route des Fossiles (CD 2)
Gobelipunch	Gobelimage	Près de Condéa (CD 2)
Mistral	Griffon	Près de Condéa (CD 2)
1000 Epines	Pampa	Près de Condéa (CD 2)
Worchester	Succube	Près d'Alexandrie (CD 3)
Matragique	Bertha	Sur le Continent Oublié (CD 3)
Fréon	Axolotl	Marais des Kwe (CD 3)
Sidéral Niv. 4	Manta	Près de Gaza-Est (CD 3)
Ultime Limite	Ateuchus	Près de l'Ifa (CD 3)
Léthacaprice	Zombie	Dans l'Ifa (CD 3)
Hadès Niv. 5	Dracozombie	Dans l'Ifa (CD 3)
Invisibilité	Jayrfo	Près de Dali (CD 3)
Mother	Gargouille	Dans le Château d'Ypsen (CD 3)
Châtiment	Ahriman	Dans le Château d'Ypsen (CD 3)
Séisme	Ao	Sur l'île du Paradis des Chocobos (CD 3)
Cyclone	Hornet	Dans Terra (CD 3)
Infection	Xylomid	Dans Pandémonium (CD 3)
Tétanie	Chimaira	Dans Mémoria (CD 4)
Pakaho	Belhamel	Sur l'Ile de Balt (CD 4)

SCÈNE CACHÉE

Au tout début du jeu, lorsque Bach propose son plan, vous avez le choix de kidnapper la reine ou la princesse. Si vous choisissez la reine, le chef vous insultera. Mais si vous répétez cette réponse 64 fois de suite, vous verrez une scène cachée.

LE VRAI PRÉNOM DE DAGGA

L'identité de Grenat, alias Dagga, demeure mystérieuse. On sait que la jeune fille n'est pas une princesse et qu'elle a été recueillie par la reine Branet après un naufrage. On sait qu'elle vient de Madahine Salée, le village des Invokeurs disparus. Mais quel est son véritable prénom ? Vous pouvez l'apprendre au début du CD4 grâce à des méthodes très tortueuses. Retournez à Madahine Salée avec Dagga dans l'équipe. Parlez à Lamie dans la cuisine d'Eiko. Après sa fuite, sortez du village et revenez sans Tarask ni Dagga. Parlez deux fois à Lamie. Suite à l'information donnée, allez au Mur des Invokations. Tournez dès l'entrée dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous devez entendre un tintement juste après le point d'exclamation, suite à votre tour complet. Faites alors un autre tour cette fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un nouveau tintement signale le tour. Répétez neuf fois la double opération avec les tintements de rigueur. En achevant le dernier tour, l'équipe est guérie et ressourcée. Lisez maintenant toutes les plaques sur le mur des Invokeurs. Lisez ensuite de nouveau celle d'Ifrit, Chimère du Feu pour découvrir le nom de Dagga.

LA QUÊTE DE LA MOG-POSTE

Vous avez besoin d'un Chocobo Doré pour parvenir au siège de la Mog Poste, et surtout pour ouvrir son entrée secrète. Allez sur le Continent Extérieur, en vaisseau ou à la nage, et faites s'envoler le Chocobo à partir d'une forêt. Volez jusqu'à la grande île au nord du Continent Extérieur. Il s'agit d'une île tout en longueur divisée par une chaîne montagneuse. Repérez la faille, mal cicatrisée, sur la partie la plus petite, côté pleine mer. Utilisez un Piment Ankou pour que Choco agrandisse la faille. Vous voilà dans le fameux siège de la Mog Poste. La machine ne tourne plus car Hartemision abuse du lubrifiant pour sa peau, qui sert normalement à huiler la machine. Il vous faut donc trouver ce fameux lubrifiant si vous souhaitez aider les Mog. La suite ne peut avoir lieu qu'au début du CD4. Allez tout d'abord à Alexandrie et parlez à Steelskin et Coubo dans l'église. Ce dernier vous remet une lettre pour Hatra qui habite Bloumécia dans le petit réduit à droite. En échange de la missive, Hatra vous offre un Grain de Coubo, et vous donne sa missive pour Momog. Allez au village des Mages Noirs et remettez la lettre au Mog devant la cabane des parents du Chocobo. Vous devez maintenant rejoindre Geumora, dans la cour du Château d'Ypsen. Prenez sa lettre pour Mogica de la Caverne de Glace. L'entrée de la grotte n'est malheureusement plus accessible. Sélectionnez Kweena dans l'équipe et entrez dans le Marais des Kwe du Continent de la Brume. Allez à droite de la maison du Maître de Kweena pour entrer sur la Route des Fossiles. Donnez sa lettre à Mogice qui stationne dans l'entrée et prenez la sienne pour Moguéréo. Votre tournée de facteur se poursuit donc dans la ville de Daguéréo (c'est l'occasion d'acquérir Excalibur). Vous touchez au but, car Moguéréo vous remet une lettre pour Coubo d'Alexandrie. Allez discuter avec Coubo pour dénouer le mystère et recevoir un dernier Grain de Coubo. Le produit à trouver est donc du monoï, qui sert à la fois de lubrifiant pour la machine, et de baume spécial pour le poil des Mog. La coquetterie de Rubis en fait la personne susceptible d'en posséder. Descendez l'escalier du café-théâtre dans la ruelle et demandez-lui en. Apportez le monoï à Hartemision au siège de la Mog Poste. Ça y est, la machine est réparée et tout le monde s'active. Hartemision vous offre un Gris-Gris en récompense.

LES KAFÉS

Avant de visiter le village de Dali, vous avez pu rencontrer Moricio, le vieux gardien du Belvédère. Son rêve est de goûter trois Kafés Rares : le Bluemountain, le Kilimandjaro et le Moka. Si vous lui ramenez ce qu'il désire, il vous offrira la maquette d'aéronef visible dans sa maisonnette.

1 - Une ATE vous donne un indice sur l'emplacement du premier Kafé (Tantalas). En sortant de Lindblum, dirigez-vous à l'Est vers la forêt de Chocobo. Explorez la falaise à droite de la forêt pour trouver une des arches d'accès de la Porte Sud. Non seulement cette fontaine vous ressource gratuitement, mais en plus vous trouvez le Kafé Moka au pied de l'arbre à droite.

2 - Le deuxième Kafé se déniche dans le village de Madahine Salée (CD2). Après le repas composé par Eiko, prenez les assiettes sur la table et rapportez-lui dans la cuisine annexe. Fouillez le devant de la table en bois, à gauche de l'escalier, pour trouver le Kilimandjaro.

3 - Le Bluemountain est le plus délicat à obtenir, car il est dans l'enclos du Chocobo dans le village de Dali. Il vous faut la Clef du Chef afin d'ouvrir la porte de droite dans le moulin et accéder ainsi à l'enclos. L'unique moment où le chef s'absente est pendant le Tournoi de Cartes à Treno (CD3). Pour ne pas vous y rendre seul, envoyez Bibi dans la Grotte de Kwane lors de la première ATE de Treno. Vous pouvez aussi faire une manche du tournoi puis vous arranger lors de l'ATE qui suit pour que Freyja rejoigne l'équipe. Mais vu les faibles ennemis rencontrés sur le trajet, Bibi suffit amplement. Retournez à Dali et entrez dans la Maison du Chef. Fouillez la table puis le poêle puis de nouveau la table ou le coffre jusqu'à ce que le frère du chef dorme profondément, comme ses « zzzz » le témoignent. Fouillez alors le poêle qui révèle maintenant la Clef du Chef. Ouvrez la porte du moulin et ouvrez le coffre à droite (30000 Gils). Inspectez une nouvelle fois le coffre pour acquérir le Bluemountain. Profitez de l'occasion pour vider les deux coffres à l'étage du moulin (Diadème et Élixir). Apportez vos trésors à Moricio. Lors d'une future visite dans le repaire des Tantalas à Lindblum, vous pourrez voir la maquette envoyée par le vieillard reconnaissant (CD4).

MONSTRES DE PIERRE

A Euyevair, éliminez instantanément les Epitaf en leur lançant un défigeur pour les faire fondre. La technique marche également contre les gargouilles du château d'Ypsen.

BOOMERANG

Lorsqu'un ennemi ou un boss comme Obélisk se protège à l'aide du sort boomerang, vous pouvez tout de même lui lancer un sort de la manière suivante. Lancez un boomerang sur un de vos personnages, puis lancez le sort d'attaque sur ce personnage afin que la magie soit renvoyée sur l'ennemi en contournant sa protection.

EXCALIBUR II

Cette arme est sans contestations possibles la meilleure épée du jeu. Si vous voulez la récupérer, il va vous falloir rusher jusqu'à Mémoria au CD4 et battre le quatrième Boss prénommé Lich.....En moins de 12 heures seulement !
Si vous y parvenez, approchez-vous du pilier de droite dans la salle du Boss : Un point d'interrogation apparait. Cliquez pour lire le message, et vous obtiendrez Excalibur II !
A noter que cette arme permet à Steiner d'apprendre les compétences Mortimer, Fente et Soustraction.

Final Fantasy Origins

© Infogrames / Squaresoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

Maintenez la touche enfoncée et appuyez sur Start pour afficher la carte.

SOLUTION COMPLÈTE FF1

Introduction

Cette soluce a été réalisée à partir de la version du jeu Final Fantasy Origins sur PSOne, et suit le cheminement de la version originale de Final Fantasy sortie en 1987 sur Famicom. Elle a été faite sur une partie en mode Easy et indique l'emplacement de tous les objets du jeu, complété par un bestiaire en fin de soluce. Il faut préciser que seuls les joueurs ayant terminé le jeu deux fois de suite sur les deux modes de difficulté et avec la totalité des objets récupérés et l'intégralité des monstres répertoriés dans le bestiaire pourront avoir accès à l'ensemble des artworks de la galerie photo. Concernant les classes de personnages, il convient d'en choisir quatre en début de partie : warrior, thief, white mage, black mage, monk et red mage. Toutes les combinaisons sont possibles, sachez simplement que le warrior est largement privilégié au niveau de sa puissance, son endurance, mais aussi de l'équipement qu'il pourra revêtir durant l'aventure, et qu'il est donc fortement conseillé d'avoir au moins un warrior dans son équipe. S'il faut reconnaître que les monk et thief sont aisément remplaçables, rien ne vaut la présence d'un white mage et d'un black mage dans son groupe. Le red mage peut certes couvrir la plupart des sorts de ces deux classes, mais il n'aura jamais accès aux sorts de haut niveau comme Flare, Life2 ou Cure4. A vous de voir vers quel type de groupe vous voulez vous orienter. La partie utilisée pour cette soluce comportait un warrior, un monk, un white mage et un black mage. Un seul mot d'ordre : sauvegardez souvent via la fonction mémo afin d'assurer votre progression. Personne n'est à l'abri d'une mort subite susceptible de mettre votre groupe à terre en une fraction de secondes. Il est d'ailleurs indispensable de tracer des plans pour s'y retrouver dans les donjons labyrinthiques du jeu, ne serait-ce que pour ne pas passer à côté d'un embranchement. Enfin, dernière chose : la carte du monde vous sera d'une grande utilité tout au long de l'aventure, mais vous ne pourrez l'afficher qu'en maintenant appuyé le bouton Rond puis en pressant Start (ce qui n'est même pas précisé dans la notice).

Cornelia

Vous démarrez l'aventure à proximité du château de Cornelia. Pour bien commencer, n'oubliez surtout pas de visiter le village pour équiper comme il se doit votre groupe. Armes, armures et sorts de base peuvent être achetés moyennant quelques Gils dans cette sympathique bourgade. Ceci fait, vous pouvez vous rendre au château. Le roi attendait visiblement impatiemment la venue des Light Warriors porteurs des cristaux. Afin de prouver que vous êtes réellement les guerriers de la légende, vous allez devoir sauver la princesse Sarah des griffes de Garland. Il faut pour cela vous rendre au Temple of Chaos situé au nord de Cornelia. Avant que j'oublie, je préfère vous donner tout de suite la liste des sept objets que vous pourrez trouver dans ce lieu, même si la plupart ne seront accessibles que lorsque vous aurez la Mystic Key. En faisant le tour des remparts, vous pourrez donc mettre la main sur ces six items : Mythril Knife, Saber, Crosier, Steel Plate, Iron Shield et Nitro Powder. Le Lute vous sera donné par la princesse une fois que vous l'aurez sauvée, mais nous y reviendrons bientôt.

Temple of Chaos

Pour atteindre ce lieu, dirigez-vous simplement au nord-ouest et traversez la forêt jusqu'à apercevoir un donjon qui

n'augure rien de bon. En route, vous ferez peut-être la connaissance de quelques Goblins, Goblin Guard, Crazy Horse ou Wolf, mais rien de vraiment dangereux si vous avez pris la peine de bien vous équiper dans le village de Cornelia. Une fois à l'intérieur, méfiez-vous des Black Widow, Skeleton, Gigas Worm, Warg Wolf, Werewolf, Zombie et Ghoul, et pensez à consulter le bestiaire dans la partie config/collections du sous-menu pour connaître les faiblesses et points de vie de chacun. Je vous donne également la liste des six items présents dans ce donjon, même s'il vous faudra revenir les chercher lorsque vous aurez la Mystic Key : Potion, Gold Needle, Tent, Werebane, Rune Blade et Leather Cap. Dans le bâtiment central, vous livrez bataille avec Garland qui détient la princesse prisonnière. Ce boss possède 106 points de vie et ne présente pas de faiblesse particulière. A ce stade du jeu, vous pouvez le vaincre en multipliant les attaques physiques et les premiers sorts d'attaque que vous avez pu acheter comme Fire1 ou Bolt1. Une fois votre mission accomplie, vous retournez directement au château avec la princesse qui vous remercie en vous offrant le lute qui vous servira à la fin de l'aventure. Le roi tient parole et achève de construire le pont reliant Cornelia à la ville de Pravoca. En traversant le pont, une séquence se déclenche, vous laissant comprendre que l'aventure ne fait que commencer.

En route pour Elfheim

Après le pont, dirigez-vous vers l'est pour atteindre la ville de Pravoca où vous pourrez vous reposer et customiser votre équipement. Ceci fait, dirigez-vous à l'ouest de la ville pour en découdre avec un groupe de pirates que vous pourrez prendre un par un en endormissant les autres avec un sort Sleep1. C'est ainsi que vous obtenez le Ship, un précieux bateau qui vous permettra désormais de sillonner les mers. Grâce à ce nouveau moyen de transport, vous pouvez maintenant embarquer depuis le port de Pravoca et naviguer vers l'ouest jusqu'à Elfheim, le royaume des elfes qui se trouve au sud de Cornelia. Un détour préalable à Matoya's Cave vous indique que le mage qui habite les lieux est à la recherche d'un certain Crystal Eye. Vous pouvez d'ailleurs en profiter pour récupérer dans les coffres les trois objets suivants : Potion, potion et antidote. Ce lieu comporte également un quatrième item que vous obtiendrez un peu plus tard. Pour l'heure, faites quelques emplettes dans Elfheim puis rendez-vous dans Elven Castle. Vous y trouvez le roi des elfes alité et une nouvelle mission vous est assignée : vaincre Astos pour lever la malédiction qui pèse sur le roi. Au passage, vous noterez qu'il existe un passage longeant le château sur la droite qui permet d'accéder à de nouveaux coffres auxquels vous aurez accès une fois la Mystic Key en votre possession. Ne vous inquiétez pas, c'est pour bientôt. Notez donc l'emplacement de ces bâtiments encore fermés, ils vous donneront accès aux items suivants : 330 Gils, 400 Gils, Mythril Hammer et Bronze Gloves.

Sauvez le roi des elfes

Vous n'êtes maintenant plus très loin de la grotte des nains, aussi connue sous le nom de Mt. Duergar. Pour vous y rendre, il faut prendre la mer et accoster à l'ouest du Temple of Chaos, puis continuer à pied vers le sud en direction des montagnes. C'est là que vous trouverez l'entrée du Mt. Duergar. Vous pourrez y récupérer 11 objets, dont certains accessibles avec la Mystic Key et Excalibur que le forgeron vous donnera en fin de jeu lorsque vous lui apporterez l'Adamantite. Voici la liste des 10 autres items : 450 Gils, 575 Gils, 575 Gils, Tent, Cottage, Mythril Knife, Wyrmkiller, Helmet, Grand Helm et Mythril Mail. Visiblement, les nains ont besoin de Nitro Powder pour poursuivre leur travail. Vous allez donc vous rendre au Western Keep pour tenter de faire progresser votre quête. Ce lieu en ruines se trouve juste au sud du Mt. Duergar, mais il faut pour vous y rendre accoster dans le port proche de Elfheim et continuer à pied en direction de l'ouest, traverser la grande forêt peuplée d'ogres et monter au nord jusqu'au château. Une fois dans ce lieu maudit appelé Western Keep, vous rencontrez un mystérieux personnage qui vous demande de retrouver la couronne (Crown) retenue dans un donjon au sud. Ne doutant pas de sa bonne fois, vous partez donc au sud de ce continent, non sans avoir localisé l'emplacement des objets de ce temple : Power Staff, Falchion et Steel Gloves.

Marsh Cave

Vous partez donc au sud, prêt à vous lancer dans votre premier vrai donjon. Comme pour tous les autres donjons du jeu, il est fortement conseiller de prendre la peine de tracer une ébauche de plan pour éviter de se perdre ou de louper des embranchements. Survivre d'un bout à l'autre d'un donjon n'est pas chose aisée, mais tant que votre white mage ne dispose pas du sort Warp2, vous ne pourrez pas quittez les lieux à moins de revenir sain et sauf à l'entrée des donjons. Usez donc de vos sorts Heal et Cure avec parcimonie et abusez de la fonction Mémo. Quoi qu'il en soit, voici quelques indications pour vous guider en ces lieux et vous éviter de passer à côté d'un coffre. L'étage B1 ne comporte pas de coffre mais deux embranchements. Celui au nord conduit à l'étage B2a et celui au sud à l'étage B2b. En B2a, vous trouvez quatre coffres : Dagger, 680 Gils, Broadsword et 620 Gils. En B2b, un escalier vous mène à l'étage B3 où se trouvent plusieurs bâtiments vides ou fermés par la Mystic Key. Malgré tout, vous pouvez mettre la main sur les items

suivants : 295 Gils, 385 Gils, 1020 Gils, Cottage, Mythril Knife, Steel Plate, Copper Armlet et Silver Armlet. Un groupe de Piscodemons garde le coffre contenant la Crown que vous êtes justement venu chercher. Vous pourrez les vaincre avec des sorts de zone même s'ils sont assez résistants au Ice et Fire. Dans le donjon, le sort Fire vous sera bien utile contre les Shadow, Green Slime et Bloodbones. Préférez le sort Bolt pour vaincre les Gray Ooze.

De la Crown à la Nitro Powder

Vous voilà donc en possession de la Crown et rien ne vous empêche de la ramener au personnage que vous avez rencontré dans le Western Keep. Quelle n'est pas votre surprise lorsque vous constatez qu'il vous a joué un mauvais tour et n'est autre que le roi Dark Elf Astos. Vous devez donc l'affronter pour lui reprendre le Crystal Eye, sachant qu'il possède 168 points de vie et qu'il ne présente pas de faiblesse particulière. Utilisez de préférence un sort Haste pour booster votre warrior et lancez des sorts de niveau 2 pour en finir assez rapidement. Vous récupérez alors le Crystal Eye qui fera la joie de Matoya. Ce dernier vous remercie en vous confiant le Jolt Tonic qui servira de remède pour guérir le roi des elfes. Une fois sur pied, le roi des elfes vous confie à son tour un objet fort utile : la Mystic Key. C'est donc le moment de revenir dans les précédents lieux pour ouvrir les portes jadis fermées et mettre la main sur les objets que vous aviez laissés et que nous avions évoqués tout à l'heure. C'est ainsi que vous trouvez la Nitro Powderr en longeant le château des elfes par la droite. Les nains du Mt. Duergar seront ravis de vous voir arriver avec cet objet qui leur permettra de détruire la partie de la montagne qui bloquait l'accès par mer en direction de l'ouest. Vous allez donc prendre le bateau en empruntant ce passage pour vous rendre à Melmond. Près du cimetière, vous repérez un personnage nommé Dr. Unne qui pourra vous aider par la suite, alors notez soigneusement sa position. Après avoir pris un peu de repos, vous êtes fin prêt pour explorer ce nouveau continent. Partez vers l'ouest puis vers le sud pour trouver l'entrée d'une grotte connue sous le nom de Terra Cavern. C'est là que vous allez trouver le premier crystal.

Terra Cavern

Commencez donc par explorer le premier étage de cette grotte pour trouver au nord un coffre contenant 1975 Gils, et au sud les items suivants : 880 Gils, Potion, Antidote et 795 Gils. Entre les deux se trouve un passage qui mène au niveau B2. Surtout, ne commettez pas l'erreur d'essayer de passer par la gauche à partir de l'entrée. D'abord, il n'y a rien à trouver, et ensuite, vous aurez droit à un combat aléatoire extrêmement dur à chaque case sur tout le côté gauche du bâtiment ! En B2, vous pouvez mettre la main sur les items 5000 Gils, Leather Shield, 575 Gils, 330 Gils, Tent et Coral Sword. Un escalier au sud-est vous conduit en B3. Là, une longue exploration vous permet de récupérer les items 1020 Gils, 3400 Gils, Potion, Sleeping Bag, et enfin Star Ruby. Ce dernier item est gardé par un Vampire qui risque de vous paralyser mais qui ne fera pas long feu contre un Fire3. Une fois en possession du Star Ruby, vous devez quitter le donjon et vous rendre dans la Titan's Cave située légèrement au nord-ouest et donner le Star Ruby à manger au golem pour qu'il libère l'accès à la sortie de la caverne. Dans la Titan's Cave, voici les items que vous pouvez trouver : 450 Gils, 620 Gils, Great Axe et Mythril Helm. Vous pouvez alors atteindre la Sage's Cave où réside un mage qui vous donnera un objet précieux : la Earth Rod. Maintenant que vous avez cet item, revenez dans la Terra Cavern, à l'endroit où vous avez vaincu le vampire et continuez à droite jusqu'à vous trouver face à une stèle. C'est là que vous devez utiliser la Earth Rod nouvellement acquise pour créer un passage vers le niveau B4. A cet étage, vous trouvez les items suivants : 3400 Gils, Staff, 1520 Gils, 5450 Gils, 1455 Gils, Tent, 1250 Gils et Mythril Shield. Un passage se trouve à l'ouest et mène au dernier étage : le B5. C'est là que vous trouverez le boss du donjon, la Lich, qui garde le Earth Crystal. Elle est très sensible au feu et aux sorts Dia, et possède 800 points de vie. Une fois vaincue, elle vous laisse vous emparer du Earth Crystal.

De l'obtention du canoë

Vous devez maintenant vous rendre à Crescent Lake, une ville qui se situe au sud-est du monde. Pour cela, amenez votre bateau dans le port qui est le plus au sud-est de la carte, accostez et dirigez-vous à pied à travers la forêt. Vous arrivez ainsi dans une ville cernée par une rivière : Crescent Lake. Vous remarquez qu'en traversant le pont à l'est, vous arrivez dans une portion du village occupée par un groupe de mages qui vous en disent plus sur votre quête. Lorsque vous leur aurez parlé, ils vous offriront un Canoë qui vous permettra de traverser la rivière pour atteindre le Mt. Gulg. Vous devez donc remonter la rivière en prenant d'abord au nord au premier embranchement, puis est, ouest, ouest. Vous arrivez alors à une portion de terre où vous remarquez immédiatement l'emplacement d'un immense volcan : le Mt. Gulg.

Le Mt. Gulg

Après avoir pris soin de camper à l'extérieur du volcan pour regagner vos HP et MP,vous pénétrez à l'intérieur. L'étage B1 ne comporte rien de particulier, sinon un escalier vers l'étage B2 que vous ne pourrez atteindre qu'en passant sur la lave, ce qui vous enlèvera un certain nombre de points de vie. En B2, vous accédez à un immense labyrinthe qui renferme pas moins de 18 coffres dont voici le contenu : 795 Gils, 750 Gils, Claymore, 4150 Gils, Mythril Helm, 1520 Gils, Mythril Helm, Mythril Gloves, Potion, Tent, 1975 Gils, 1455 Gils, 1520 Gils, Antidote, 1760 Gils, Mythril Axe, Mythril Shield et Potion. L'escalier vers le B3 se trouve tout à fait à l'ouest de cet étage. En B3, prenez directement à droite à l'intersection pour trouver l'escalier vers le B4. Là, vous devez traverser la lave vers le sud-est afin de trouver un nouvel escalier qui mène à un autre endroit du B3. Il n'y a rien à trouver ici sinon une sortie au sud-ouest qui conduit à l'étage B4. Avant de prendre la sortie B5 qui se trouve au sud-est, prenez le temps de fouiller cet étage afin de récupérer les 14 items suivants : 2750 Gils, Gold Needle, 1760 Gils, Antidote, 7340 Gils, Ice Brand, Flame Shield, 880 Gils, 10 Gils,155 Gils, 2000 Gils, Cottage, Staff et 1250 Gils. Prenez donc l'escalier au sud-est pour entrer en B5 où vous débouchez sur une place en étoile. Si les directions nord-ouest, nord, nord-est, est, sud-est et sud ne mènent rien, le chemin ouest vous conduit directement au dernier coffre du donjon qui contient l'item Flame Mail. Quand vous serez fin prêt, dirigez-vous au sud-ouest pour en découdre avec le boss : Marilith. Elle possède tout de même 1200 points de vie mais est fortement sensible à la paralysie. Utilisez vos sorts les plus puissants pour la vaincre et méfiez-vous de ses attaques feu. Le second cristal est maintenant à vous. Sauvegardez votre progression, reposez-vous et faites route vers la caverne de glace.

Ice Cavern

Pour atteindre cette caverne depuis le Mt. Gulg, prenez le canoë et remontez la rivière pour revenir à Crescent Lake, puis rejoignez votre bateau et accostez cette fois au port situé juste au-dessus. De là, vous devez descendre afin de suivre la rivière en canoë, aller au nord, à l'est, à l'ouest et enfin à l'ouest pour finalement arriver à l'entrée d'une grotte qui n'est autre que la caverne de glace. Dépêchez-vous de rallier l'étage B2 en suivant le chemin jusqu'à l'escalier, puis faites le tour de ce nouvel étage jusqu'à l'escalier du B3. En B3, quelques pas vous conduisent directement à un autre endroit du B2 où vous trouvez une salle avec deux coffres contenant les items Shirt et Flame Sword. Gare à ne pas marcher sur les dalles fissurées sinon vous tomberiez directement en B3. Cela dit, vous n'avez pas d'autre solution pour le moment puisque la Levistone qui est symbolisée par un cristal est inaccessible dans l'immédiat. En B3, vous devrez nécessairement marcher sur des pics acérés et perdre des points de vie pour vous frayer un passage vers les coffres contenant les items suivants : 9900 Gils, 5000 Gils, 12350 Gils, 180 Gils, 5454 Gils, 7900 Gils, Mythril Gloves et Ice Armor. La sortie se trouve dans le passage sud-est. Une fois arrivé en B1, commencez par récupérer la Potion et les 10000 Gils dans les coffres avant de visiter le bâtiment est. Dans celui-ci, vous trouverez non seulement trois coffres contenant 9500 Gils, Sleeping Bag et Ice Shield, mais aussi une dalle fissurée sur laquelle vous devrez marcher pour tomber à l'étage inférieur, juste devant la Levistone. Elle est gardée par un Evil Eye, créature qu'il vaut mieux vaincre rapidement car elle possède des sorts extrêmement dangereux pour votre groupe. Vous avez maintenant les 16 objets du donjon et vous pouvez quitter les lieux en empruntant l'escalier situé au nord-est de l'étage B1, là où vous avez trouvé le trou près des trois coffres. Il vous ramène directement à l'entrée du donjon.

L'airship

Vous admettrez qu'on ne sait que peu de choses concernant cette fameuse Levistone. Quoi qu'il en soit, faites-moi confiance et prenez le bateau pour vous rendre dans le petit désert (Lycion Desert) au sud de Crescent Lake en descendant la rivière à bord de votre canoë. Une fois dans le désert, il vous suffit d'utiliser la Levistone en la sélectionnant dans les items clés de votre inventaire pour voir, ô miracle, un vaisseau apparaître. L'airship est à vous ! Avec ce vaisseau, vous allez pouvoir survoler l'ensemble du monde et atteindre n'importe quelle destination en un clin d'oeil. Seul problème, on ne peut se poser ni sur le sable, ni sur l'eau, ni sur les marais, bref uniquement sur l'herbe verte. L'accès au continent nord vous est maintenant permis, et vous allez de ce pas vous rendre sur le continent situé au nord-ouest, repérer la ville cernée par les bois, et vous poser le plus près possible, c'est-à-dire juste au sud des marais. Une petite trotte à pied est donc nécessaire en direction du nord pour atteindre la ville de Onlak. Là, vous pourrez acheter des sorts de niveau 7 et rencontrer un servant du dragon Bahamut au sud de la ville. Pour l'heure, votre objectif est de vous rendre sous la chute d'eau dont un villageois vous a parlé. En repérant le chemin à l'aide de l'airship, vous constatez qu'il n'y a pas d'autre solution que de remonter le courant de la rivière à canoë jusqu'à la chute d'eau. Vous vous exécutez et arrivez rapidement dans Waterfall Cavern.

Waterfall Cavern

Même si les rencontres aléatoires ne sont pas des plus faciles en ce lieu, réjouissez-vous car la musique est belle et la

caverne ne comporte qu'un seul étage. Pour ne pas vous perdre, voici les directions à prendre aux embranchements successifs : gauche, haut, gauche, gauche, gauche, bas, bas, bas. Vous arrivez alors dans un bâtiment où se trouvent six coffres contenant : 5000 Gils, 6400 Gils, 13450 Gils, Spellbinder, Defender et Ribbon. L'essentiel est de ne pas oublier de parler au chevalier qui habite les lieux et qui vous cède d'une voix tremblotante l'indispensable Warp Cube. Ces sept objets en votre possession, vous pouvez faire demi-tour et quitter la caverne. A présent, rejoignez l'endroit où vous avez déposé votre airship et traversez les bois à pied au nord-ouest afin d'atteindre le désert. Là, vous remarquez une portion du désert un peu plus petite, située près d'une petite forêt. Vous devez vous y rendre pour pénétrer dans un lieu appelé Desert Caravan. C'est ici que vit un marchand auquel vous pourrez et devrez acheter la Bottled Faerie pour 40000 Gils. Il s'agit d'une fée emprisonnée dans un flacon que vous devrez libérer un peu plus tard dans le jeu. Remontez maintenant à bord de votre Airship et survolez les îles plus à l'est. Ce sont des entrées pour Dragon's Cave, l'endroit où réside le grand Bahamut.

Dragon's Cave

Vous devez donc visiter chaque trou pour finalement localiser le dragon Bahamut. Commencez par poser votre airship sur l'île qui comporte un seul trou et des marais. Un pixel tout en bas à droite vous permet de vous y poser. Vous y trouvez trois coffres contenant 10 Gils, 500 Gils et un Cottage. Visitez ensuite l'île boisée au sud-est comportant un trou pour trouver sept coffres contenant 2000 Gils, 1455 Gils, 2750 Gils, 160 Gils, 9500 Gils, 1520 Gils et 2750 Gils. Posez-vous maintenant sur la plus petite île qui comporte un trou. Elle est vide... A l'ouest se trouve une autre île qui elle n'est pas vide. Vous y trouvez trois coffres contenant 575 Gils, une Tent, et une Gold Needle. Maintenant que vous avez vidé les 13 coffres, vous pouvez partir chercher le repaire de Bahamut. Pour cela, posez-vous sur l'île boisée à l'est qui présente deux entrées. Si l'entrée du haut vous amène à un cul-de-sac, l'entrée sud vous conduit à l'étage B2 où se terre le dragon Bahamut. La rencontre est ainsi inévitable mais le dragon désire vous faire passer une épreuve. Vous aller devoir lui ramener un objet enfermé dans la Citadel of Trials.

Citadel of Trials

Cet endroit se trouve juste à l'est des îles de Dragon's Cave, mais pour atteindre la forteresse, vous allez devoir faire un long détour à pied puisque votre airship ne peut se poser que de l'autre côté du continent, à l'est du désert. Vous devez donc poursuivre votre route vers l'ouest en traversant successivement la forêt, le désert, une autre forêt, les marais puis traverser la rivière en canoë pour finalement rejoindre l'entrée de la Citadel of Trials. Un mage vous accueille et accepte de faire passer les épreuves au possesseur de la Crown que vous êtes. Prenez place sur le trône en haut à gauche et apprêtez-vous à vous lancer dans un vaste labyrinthe. Vous commencez à l'étage 2F et découvrez petit à petit une série de téléporteurs qui vous font soit progresser soit revenir en arrière. Voici les directions à suivre à chaque embranchement successif : bas, bas, droite, et vous arrivez à l'étage 3F. Le reste du temps, contentez-vous de prendre le téléporteur qu'on vous impose. Vous passez devant un bâtiment où se trouve un coffre contenant les Gauntlets. Vous avez ensuite le choix entre trois téléporteurs. Prenez impérativement celui du bas si vous ne voulez pas revenir en arrière. L'escalier suivant vous amène au 3F, dernier étage de ce donjon, où vous trouverez les sept derniers coffres qui contiennent : 1455 Gils, 7340 Gils, Cottage, Healing Staff, Ice Brand, Steel Gloves et Ruby Armlet. Lorsque vous arrivez près du trône, vous trouvez enfin la queue de rat (Rat's Tail) dans le dernier coffre, puis vous êtes assailli par un Dragon Zombie. Celui-ci possède 268 points de vie et est particulièrement sensible aux sorts Dia et Fire. Pour quitter le donjon, montez sur le trône et allez rapporter votre trophée à Bahamut.

Changement de classes

De retour dans l'antre de Bahamut, le roi des dragons est impressionné de voir que vous lui avez rapporté la Rat's Tail et décide de vous récompenser en améliorant les classes de vos personnages. Ainsi, le warrior devient knight, le monk devient master, le white mage devient white wizard, le black mage devient black wizard, le thief passe ninja et le red mage red wizard. Non seulement l'apparence de vos personnages évolue (admirez ces armures et ces belles capes) mais surtout leurs aptitudes sont améliorées et ils sont maintenant à même de développer de nouvelles compétences. Par exemple, vos mages pourront apprendre des sorts puissants qui leur étaient interdits jusque-là et le warrior devenu knight aura le droit d'utiliser des sorts de magie blanche. Nul doute que vous sentirez les effets de cette évolution au cours des prochains combats. C'est d'ailleurs le moment de revenir chercher le sort blanc de niveau 6 Warp2 qui vous permettra de revenir à l'entrée des donjons instantanément. Le rôle de Bahamut se termine là, et nos héros décident de poursuivre leur mission. En survolant le continent nord-est, vous ne manquez pas de remarquer un village difficilement accessible car entouré par les forêts. Pour l'atteindre, vous devez vous poser à l'ouest du désert un peu plus au nord sur le seul pixel d'herbe accessible, puis traverser à pied toute cette région boisée. En pénétrant dans ce village qui a

pour nom Lufenia, vous constatez que le langage des habitants est différent du vôtre. Il vous faudra trouver la Rosetta Stone pour réussir à le comprendre. Notez qu'il est possible de visiter la partie est du village pour trouver deux maisons de magie qui proposent des sorts de niveau 8 indispensables ! Pour le moment, regagnez votre vaisseau et volez un peu plus au nord pour trouver un autre village à flanc de montagne : Gaia. Après avoir fait vos emplettes dans les 4 maisons de magie, continuez votre visite du village par le nord et rendez-vous près du petit étang. C'est ici que vous devez utiliser la Bottled Faerie que vous avez achetée dans la caravane du désert afin de libérer la fée emprisonnée dans la bouteille. Pour vous remercier, celle-ci vous fait don de l'Oxyale, une substance qui vous permettra de respirer indéfiniment sous l'eau. Cela tombe bien puisque vous devez justement vous rendre dans les profondeurs de Sunken Shrine.

Sunken Shrine

Pour accéder à ce temple, vous devez dans un premier temps vous rendre dans la ville de Onlak. Elle est située sur le continent nord-ouest, et vous ne pouvez l'atteindre qu'à pied en traversant la forêt en direction du nord. Un fois dans ce village, allez au sud-est et parlez à la fille près du tonneau. Maintenant que vous êtes en possession de l'Oxyale qui permet de respirer sous l'eau, elle accepte de vous laisser chevaucher le tonneau. C'est ainsi que vous arrivez dans les profondeurs sous-marines de Sunken Shrine. L'étage 3F par lequel vous arrivez comporte deux sorties: l'une au nord-ouest pour atteindre le 2F et l'autre au nord-est pour atteindre le 4F. Je vous conseille dans un premier temps d'explorer les hauteurs du donjon avant d'aller droit vers le boss, et donc de prendre la sortie 4F. Avant de prendre l'escalier, prenez tout de même le temps de récupérer le contenu des deux coffres de cet étage. Ils contiennent 9900 Gils et 2000 Gils. Outre la présence d'ennemis puissants mais qui sont pour la plupart vulnérables au sort Bolt, vous constaterez que la difficulté de ce donjon vient du fait que de nombreux passages sont inaccessibles directement à cause des ruines. Il va donc faire de nombreux détours. Une fois arrivé en 4F, vous devrez d'abord explorer toute la portion ouest pour récupérer les items Diamond Armor, 20 Gils, Mage's Staff, Light Axe et 12350 Gils avant de prendre la sortie sud-est vers l'étage 5F. A cet étage résident les sirènes que vous pourrez interroger dans les bâtiments. Ce lieu étant assez vaste et labyrinthique (mais sans rencontres aléatoires !), assurez-vous d'avoir récupéré tous les items suivants avant de regagner l'étage de départ 3F : 1760 Gils, 9000 Gils, Diamond Armlet, 4150 Gils, 5000 Gils, Antidote, Diamond Shield, 2750 Gils, 10000 Gils et 10 Gils. Dans la partie ouest, vous trouverez un bâtiment qui renferme des Diamond Gloves, Diamond Helm, et surtout la précieuse Rosetta Stone. Rien ne vous empêche dès à présent de sortir du donjon et de revenir dans la ville de Melmond pour montrer la Rosetta Stone ou pierre de rosette au Dr. Unne que vous aviez rencontré près du cimetière. Il vous enseignera le langage des habitants de Lufenia et vous pourrez revenir dans ce village pour dialoguer avec les habitants et récupérer auprès de l'un d'entre eux la cloche (Bell), avant d'aller vaincre le boss de Sunken Shrine. Quoi qu'il en soit, vous devez tout de même revenir au 3F pour en finir avec ce donjon. Prenez donc cette fois la sortie située au nord-ouest qui mène à l'étage 2F. De là, rendez-vous rapidement aux escaliers 3F puis 4F, ces couloirs ne comportant rien de particulier. En 4F, vous constatez que le bâtiment est vide et redescendez donc au 3F par un autre escalier, qui vous amène dans une salle contenant deux coffres : 110 Gils et 450 Gils. Prenez ensuite l'escalier vers le 2F et explorez toutes les portions est et sud-ouest pour trouver les items suivants avant de sortir par l'escalier 1F au nord-ouest : 2750 Gils, 7340 Gils, 9900 Gils, Ribbon, 8135 Gils, 7690 Gils, Light Axe, 5450 Gils, 385 Gils et Giant's Gloves. Finalement, vous arrivez dans un dernier étage assez vaste mais qui ne comporte aucun coffre. Assurez-vous donc que vous bien mis la main sur les 32 items du donjon avant de foncer vers le boss au nord-ouest. Voici donc le troisième “Fiend of Chaos” : le Kraken. Il dispose de 1600 points de vie et est principalement vulnérable au sort Bolt. Si vous avez eu le temps d'acheter le sort Holy à Lufenia, n'hésitez pas l'utiliser car il est particulièrement efficace contre tous les boss et notamment ici. Notez que l'attaque Ink du Kraken peut rendre vos personnages aveugles, ce que vous pourrez contrer en utilisant le sort Lamp qui annule l'effet du Dark. Le troisième cristal en votre possession, vous n'avez plus qu'à quitter le donjon. Si vous ne l'avez pas fait, rendez-vous à Melmond pour parler au Dr. Unne près du cimetière pour qu'il vous apprenne le langage des habitants de Lufenia grâce à la Rosetta Stone, et interrogez le Lufenian situé dans la partie ouest de Lufenia pour obtenir la cloche : Bell. Rappelez-vous que c'est également dans la partie est de ce village que vous pourrez acheter les sorts de niveau 8 Life2 et Flare dans les deux maisons de magie. Ne passez surtout pas à côté. Votre prochaine destination n'est autre que le quatrième temple : Tower of Mirage.

Tower of Mirage

En possession de l'item Bell, dirigez-vous vers le continent nord-est, pas très loin de Lufenia, et posez votre vaisseau sur l'herbe au sud-est du vaste désert. Vous devez ensuite traverser tout le désert à pied afin de rallier la tour qu'on aperçoit au nord du désert. Bienvenue dans the Tower of Mirage. Ce niveau a beau être impressionnant, il est tout de même facile de s'y repérer. A l'étage 1F, vous devez d'abord explorer le centre du bâtiment pour trouver les items

suivants avant de prendre la sortie sud-ouest : 2750 Gils, Tent, 18010 Gils, Aegis Shield, Vorpal Sword, 800 Gils, 3400 Gils, Healing Helm. De quoi vous remplir les poches très rapidement. Ceci fait, descendez au 2F et faites le tour par la droite afin d'atteindre le bâtiment central qui contient là encore pas mal de coffres : 7900 Gils, 8135 Gils, Thor's Hammer, 12350 Gils, 13000 Gils, Cottage, 7600 Gils, Sunblade, 10000 Gils et Dragon Mail. L'escalier suivant se trouve tout près du chevalier qui marmonne des choses ayant trait au Warp Cube. Une fois parvenu au niveau 3F, vous devez faire le tour de la salle pour trouver l'entrée du bâtiment au sud. Un Blue Dragon vous barre la route, mais rien de susceptible de vous empêcher de sauter dans le téléporteur. Comme vous l'indique le chevalier qui occupe les lieux, vous êtes en mesure de faire fonctionner ce téléporteur car vous êtes en possession du Warp Cube que vous a donné l'autre chevalier dans la Waterfall Cavern. Si ce n'est pas le cas, il n'est pas trop tard pour revenir le chercher. Quoi qu'il en soit, le téléporteur vous amène dans un tout autre lieu encore plus dangereux : Flying Fortress !

Flying Fortress

Cette forteresse volante est l'avant-dernier donjon du jeu, ce n'est pas pour rien qu'il compte aussi parmi les plus difficiles, surtout que le seul moyen d'y accéder est de traverser les trois niveaux de la Tower of Mirage. Vous serez sans doute obligé de vous y prendre à plusieurs reprises pour fouiller ce donjon à fond, mais heureusement le sort du white wizard Warp2 vous permettra de quitter les lieux pour camper à l'extérieur à n'importe quel moment. Evidemment, si vous perdez le personnage qui possède ce sort et que vous n'êtes pas mesure de le ressusciter, évitez de faire un mémo. Au moins, le level design de cette forteresse n'est pas très compliqué. Dès votre entrée au 1F, explorez d'abord les parties ouest, est et sud pour trouver les items suivants : 7900 Gils, Potion, 4150 Gils, 9900 Gils, 180 Gils, Healing Helm, 6720 Gils, Protect Ring, 5000 Gils et Venom Blade. Puis prenez l'escalier au nord pour atteindre le 2F. Là, prenez le temps de visiter les six embranchements, trois à l'ouest et trois à l'est, avant de prendre la sortie au sud. Ne manquez surtout pas l'item clé Adamantite dans la salle en bas à gauche. Grace à ce minéral, vous pouvez dès à présent quitter le donjon via un Warp2 pour vous faire forger l'épée Excalibur par le forgeron nain du Mt. Duergar. Voici les autres items que vous trouverez à cet étage : Cottage, Mythril Helm, 880 Gils, 13000 Gils, Diamond Gloves, Diamond Shield, Ribbon, Black Robe et White Robe. Continuez votre route vers l'étage 3F. Au centre de cette salle, vous remarquez une sorte de Palantìr près du chevalier. Si vous regardez à l'intérieur, vous verrez apparaître l'emplacement du Temple of Chaos, à l'intersection des quatre continents. Concernant l'exploration de cet étage, les deux bâtiments du passage sud-ouest sont vides, le bâtiment nord-ouest contient 4150 Gils, 3400 Gils, Gold Needle et Sasuke ; le bâtiment nord : 5450 Gils, Potion, Protect Ring, 9000 Gils ; et le bâtiment est : 8135 Gils, Protect Cloak, Shirt, 9500 Gils, Gold Needle et 6400 Gils. Une fois en possession des 34 items du donjon, dirigez-vous vers le passage situé au nord-ouest pour atteindre l'étage 4F. Une énigme de taille vous y attend. Vous constatez en effet que cet étage est constitué uniquement de carrefours qui semblent vous ramener toujours au même endroit. La solution consiste à suivre deux fois la même direction, n'importe laquelle, puis deux fois une autre direction. Par exemple, nord, nord, ouest, ouest. De cette manière, vous trouverez l'escalier qui mène à l'étage 5F de Flying Fortress. Vous arrivez ainsi face au quatrième et ultime cristal, et accessoirement face à un nouveau boss : Tiamat. On ne plaisante pas avec ce boss qui dispose tout de même de 2000 HP et d'attaques puissantes comme Thunderbolt. Je vous conseille de booster votre Knight avec le sort Haste du Black Wizard qui enchaînera ensuite avec des sorts Flare, et de lancer quelques Holy avec le Black Wizard. Notez que Tiamat est également vulnérable à l'état Stone, donc la paralysie générée par le sort Bind. Bravo, vous venez de récupérer le quatrième et dernier cristal, mais l'aventure n'est pas encore finie.

Temple of Chaos Past

Maintenant que vous avez regardé dans le Palantìr de Flying Fortress, vous savez où vous devez vous rendre. Il s'agit bien du Temple of Chaos où vous aviez mis les pieds au début de la quête mais quelques surprises vous y attendent. Déjà, faites l'acquisition du meilleur équipement, dont Excalibur, et des sorts de niveau 8 si ce n'est pas déjà fait, et envolez-vous au centre de la map pour trouver le Temple of Chaos. Une fois à l'intérieur, approchez-vous du Dark Crystal pour constatez les effets des quatre autre cristaux maintenant en votre possession. Vous êtes ainsi téléporté dans une autre dimension, ou plus précisément 2000 ans en arrière. Avancez courageusement pour pénétrer au premier étage du Temple of Chaos Past. Vous noterez au passage qu'il n'existe aucun escalier pour revenir en arrière, ce qui veut dire que si par malheur vous étiez dans l'incapacité de ressusciter votre White Wizard qui possède le sort Warp2, vous n'auriez aucun moyen de quitter le donjon. En somme, évitez de faire un mémo si votre White Wizard venait à mourir, et n'hésitez pas à quitter pour sauvegarder et faire le plein d'énergie régulièrement car ce donjon est de loin le plus difficile. Un petit mot tout de même sur les monstres de ce niveau qui comptent parmi les plus pénibles du jeu. Je pense notamment aux White Dragons qui n'hésitent à déchirer tous vos points de vie à l'aide des tempêtes de neige, ou pire, les Dark Wizard qui peuvent éliminer d'un seul coup votre groupe avec le sort Poison qui entraîne une mort subite. Sachant qu'il sont rarement accompagnés des Dark Warriors, qu'ils possèdent presque systématiquement

l'initiative et que ces derniers prennent la fuite dès qu'il le peuvent, estimez-vous heureux si vous survivez à un tel affrontement en ayant ces deux types de monstres dans votre bestiaire et allez vite sauvegarder. A partir de votre point de chute, vous avez le choix entre deux escaliers : la sortie est vous amène en 2F et la sortie ouest en B1. Faites un détour en B1 si vous le désirez mais cela ne vous rapportera strictement rien. Le 2F n'est qu'un prétexte à faire quelques pas de plus pour trouver l'étage 3F où vous devrez faire le tour de la pièce pour trouver au sud l'entrée d'un bâtiment qui permet de mettre la main sur deux coffres contenant tout de même 65000 Gils et 45000 Gils. Mais je me demande qui peut encore avoir besoin d'argent à ce stade de l'aventure. Quoi qu'il en soit, c'est dans cette salle que vous trouvez une stèle de pierre d'où émane une force démoniaque. Vous devez alors penser à utiliser le Lute que vous trouverez dans les Key Items du sous-menu, et qui vous avait été donné par la princesse Sarah au début du jeu. Au son de cet instrument, un passage s'ouvre vers l'étage 2F. Une zone immense où il est facile de se perdre et qui ne contient rien de franchement intéressant, c'est pourquoi je vous conseille de filer direct vers l'escalier 1F situé au nord-ouest. Là, suivez le passage vers l'ouest pour atteindre facilement le niveau B1. Faites tout le tour de la salle dans le sens des aiguilles d'une montre, laissez tomber le bâtiment sud qui est vide, et filez vers la sortie au sud-est. Malheureusement, l'escalier est gardé par un sous-boss que vous serez obligé d'affronter vu qu'il est situé sur n'importe laquelle des dalles piégées près de l'escalier. De plus, ce boss n'est autre que la Lich, qui gardait jadis le premier cristal, et vous devinerez facilement que les trois autres gardiens des cristaux vous attendent quelque part dans ce donjon. Bien sûr, les pouvoirs de ces boss ont grandement évolué et il ne sera pas forcément facile de les vaincre. La Lich dispose maintenant de 1000 HP mais est toujours aussi sensible aux sort Dia efficaces contre les morts-vivants. Comme d'habitude, les sorts Haste, Flare et Holy ne seront pas de trop dans ce combat. Une fois parvenu en B2, prenez à gauche au premier embranchement, puis au nord, traversez rapidement le premier bâtiment et sortez par le passage de droite. Vous débouchez dans un second bâtiment par lequel vous pourrez sortir par la porte sud pour rejoindre le couloir où vous devez prendre à l'ouest avant de vous trouver face à un nouvel embranchement. Je vous conseille fortement, à moins que vous ne teniez pas spécialement à trouver tous les objets du donjon, à visiter d'abord la portion sud avant de foncer vers l'escalier nord, car il est gardé par un nouveau boss. Au sud, vous découvrirez deux parties, l'une à l'est l'autre à l'ouest, assez symétriques.
L'occasion de mettre la main sur les items suivants : 26000 Gils, Protect Cloak, Protect Ring et Sasuke. Lorsque vous aurez fait le tour, revenez au passage nord gardé par Marilith. Elle possède maintenant 1400 HP et aucune faiblesse particulière, mais la vaincre est le seul moyen d'atteindre l'étage B3. On y est presque. Sachez déjà que cet étage est vide de tout coffre, donc voici le moyen le plus court pour attendre l'étage suivant. A partir de votre point de chute, traversez le premier bâtiment, prenez au sud, puis à l'ouest, et suivez le chemin jusqu'à parvenir à un embranchement : laissez tomber le passage est et descendez plutôt vers le sud. Faites le plein de vie et enregistrez votre partie avant de foncer vers l'escalier de droite. Il est gardé par un nouveau boss que vous attendiez impatiemment de revoir : le Kraken

BESTIAIRE :

Nom - HP - EXP - Gil - Lieu
Goblin - 8 - 6 - 6 - Plaines
Goblin Guard - 16 - 18 - 18 - Plaines
Wolf - 20 - 24 - 6 - Plaines
Crazy Horse - 64 - 63 - 15 - Plaines
Skeleton - 10 - 9 - 3 - Temple of Chaos
Black Widow - 28 - 30 - 8 - Temple of Chaos
Gigas Worm - 56 - 63 - 15 - Temple of Chaos
Warg Wolf - 72 - 93 - 22 - Temple of Chaos
Werewolf - 68 - 135 - 67 - Temple of Chaos
Zombie - 20 - 24 - 12 - Temple of Chaos
Ghoul - 48 - 93 - 50 - Temple of Chaos
Garland - 106 - 130 - 250 - Temple of Chaos
Cobra - 56 - 123 - 50 - Forêts
Ogre - 100 - 195 - 195 - Forêts
Ogre Chieftain - 132 - 282 - 300 - Forêts
Lizard - 92 - 153 - 50 - Marais
Pirate - 6 - 40 - 40 - Pravoca
Sahagin - 28 - 30 - 30 - Bateau
Sahagin Chief - 64 - 105 - 105 - Bateau
Privateer - 50 - 60 - 120 - Bateau
Shark - 120 - 267 - 66 - Bateau

Goggler - 10 - 42 - 10 - Bateau
Tarantula - 64 - 141 - 50 - Forêts
Ghast - 56 - 117 - 117 - Forêts
Scorpion - 84 - 225 - 70 - Marsh Cave
Shadow - 50 - 90 - 45 - Marsh Cave
Green Slime - 24 - 84 - 20 - Marsh Cave
Crawler - 84 - 186 - 200 - Marsh Cave
Gray Ooze - 76 - 255 - 70 - Marsh Cave
Gargoyle - 80 - 132 - 80 - Marsh Cave
Bloodbones - 144 - 378 - 378 - Marsh Cave
Piscodemon - 84 - 276 - 300 - Marsh Cave
Astos - 168 - 2250 - 2000 - Western Keep
Mummy - 80 - 300 - 300 - Titan's Tunnel
Wraith - 86 - 231 - 231 - Terra Cavern
Anaconda - 80 - 165 - 50 - Terra Cavern
Hyenadon - 120 - 288 - 72 - Plaines ou Mt. Gulg
Lesser Tiger - 132 - 438 - 108 - ?
Minotaur - 164 - 489 - 489 - Titan's Tunnel
Hill Gigas - 240 - 879 - 879 - Terra Cavern
Gnoma - 288 - 1536 - 768 - Terra Cavern
Troll - 184 - 621 - 621 - Terra Cavern
Wight - 52 - 150 - 150 - Terra Cavern
? - ? - ? - ? - ?
Cockatrice - 50 - 186 - 200 - Terra Cavern
Vampire - 156 - 1200 - 2000 - Terra Cavern
Ogre Mage - 144 - 723 - 723 - Terra Cavern
Sphinx - 228 - 1160 - 1160 - Terra Cavern
Lich - 800 - 2200 - 3000 - Terra Cavern
Centipede - 222 - 1194 - 300 - Mt. Gulg
Piranha - 92 - 240 - 20 - Canoë
Red Piranha - 172 - 546 - 46 - Canoë
Crocodile - 184 - 816 - 900 - Canoë
White Croc - 288 - 1890 - 2000 - Canoë
Ochu - 208 - 1224 - 102 - Canoë
Neochu - 344 - 3189 - 500 - Canoë
Hydra - 212 - 915 - 150 - Canoë
Horned Devil - 94 - 387 - 387 - Mt. Gulg
Pyrolysk - 44 - 423 - 500 - Mt. Gulg
Pyros - 276 - 1620 - 800 - Mt. Gulg
Fire Hydra - 182 - 1215 - 400 - Mt. Gulg
Lava Worm - 280 - 1671 - 400 - Mt. Gulg
Hellhound - 192 - 1182 - 600 - Mt. Gulg
Fire Lizard - 296 - 2472 - 1200 - Mt. Gulg
Fire Gigas - 300 - 1506 - 1506 - Mt. Gulg
Red Dragon - 248 - 2904 - 4000 - Mt. Gulg
Marilith - 1200 - 2475 - 3000 - Mt. Gulg
White Dragon - 200 - 1701 - 2000 - Ice Cavern
Winter Wolf - 92 - 402 - 200 - Ice Cavern
Mind Flare - 112 - 822 - 999 - Ice Cavern
Ice Gigas - 336 - 1752 - 1752 - Ice Cavern
Specter - 114 - 432 - 432 - Ice Cavern
Remora - 320 - 2244 - 1000 - Ice Cavern
Dark Wizard - 105 - 1095 - 1095 - Ice Cavern
Evil Eye - 162 - 3225 - 3225 - Ice Cavern
Desert Baretta - 352 - 2610 - 1 - Désert
Sabretooth - 200 - 843 - 500 - Plaines
Wyvern - 212 - 1173 - 50 - Forêts

Wyrm - 260 - 1218 - 502 - Forêts
Manticore - 164 - 1317 - 650 - Forêts
Baretta - 256 - 1428 - 300 - Forêts
Basilisk - 196 - 1977 - 658 - Marais
Allosaurus - 480 - 3387 - 502 - Marais
Weretiger - 160 - 780 - 780 - Marais
Sand Worm - 200 - 2683 - 900 - Désert
Necrotaur - 224 - 1050 - 1050 - Citadel of Trials
King Mummy - 188 - 984 - 1000 - Citadel of Trials
Medusa - 68 - 699 - 699 - Citadel of Trials
Rakshasa - 110 - 603 - 800 - Citadel of Trials
Clay Golem - 176 - 1257 - 800 - Citadel of Trials
Nightmare - 200 - 1272 - 700 - Citadel of Trials
Dragon Zombie - 268 - 2331 - 999 - Citadel of Trials
Sahagin Prince - 204 - 882 - 882 - Sunken Shrine
White Shark - 344 - 2361 - 600 - Sunken Shrine
Deepeyes - 304 - 3591 - 3591 - Sunken Shrine
Sea Snake - 224 - 957 - 600 - Sunken Shrine
Sea Scorpion - 148 - 639 - 300 - Sunken Shrine
Sea Troll - 216 - 852 - 852 - Sunken Shrine
Ghost - 180 - 990 - 990 - Sunken Shrine
Aquos - 300 - 1962 - 800 - Sunken Shrine
Water Naga - 356 - 2355 - 2355 - Sunken Shrine
Kraken - 1600 - 4245 - 5000 - Sunken Shrine
? - ? - ? - ? - ?
Black Knight - 260 - 1263 - 1800 - Tower of Mirage
Chimera - 300 - 2064 - 2500 - Tower of Mirage
Guardian - 200 - 1224 - 400 - Tower of Mirage
Blue Dragon - 454 - 3274 - 2000 - Tower of Mirage
Green Dragon - 352 - 4068 - 5000 - Waterfall Cavern
Stone Golem - 200 - 2385 - 1000 - Flying Fortress
Aeros - 358 - 1614 - 807 - Flying Fortress
Spirit Naga - 420 - 3489 - 4000 - Flying Fortress
? - ? - ? - ? - ?
Earth Medusa - 96 - 1218 - 1218 - Flying Fortress
Dark Flan - 156 - 1101 - 900 - Flying Fortress
Soldier - 400 - 4000 - 2000 - Flying Fortress
Vampire Lord - 300 - 2385 - 3000 - Flying Fortress
? - ? - ? - ? - ?
? - ? - ? - ? - ?
Tiamat - 2000 - 5496 - 6000 - Flying Fortress
Rhyos - 350 - 4584 - 5000 - Temple of Chaos Past
Death Eye - 360 - 1 - 1 - Temple of Chaos Past
Purple Worm - 448 - 4344 - 1000 - Temple of Chaos Past
? - ? - ? - ? - ?
Lich - 1000 - 2000 - 1 - Temple of Chaos Past
Marilith - 1400 - 2000 - 1 - Temple of Chaos Past
Kraken - 1800 - 2000 - 1 - Temple of Chaos Past
Tiamat - 2200 - 2000 - 1 - Temple of Chaos Past
Chaos - 4000 - 0 - 0 - Temple of Chaos Past

ITEM COLLECTION :

Castle Cornelia : (7 items)
Mythril Knife, Saber, Crosier, Steel Plate, Iron Shield, Nitro Powder, Lute.
Temple of Chaos : (6 items)

Potion, Gold Needle, Tent, Werebane, Rune Blade, Leather Cap.
Matoya's Cave : (4 items)
Potion, Potion, Antidote, Jolt Tonic.
Elven Castle : (5 items)
330 Gils, 400 Gils, Mythril Hammer, Bronze Gloves, Mystic Key.
Mt. Duergar : (11 items)
450 Gils, 575 Gils, 575 Gils, Tent, Cottage, Mythril Knife, Wyrmkiller, Helmet, Grand Helm, Mythril Mail, Excalibur.
Western Keep : (4 items)
Power Staff, Falchion, Steel Gloves, Crystal Eye.
Marsh Cave : (13 items)
295 Gils, 385 Gils, 620 Gils, 680 Gils, 1020 Gils, Cottage, Dagger, Mythril Knife, Broadsword, Steel Plate, Copper Armlet, Silver Armlet, Crown.
Titan's Cave : (4 items)
450 Gils, 620 Gils, Great Axe, Mythril Helm.
Terra Cavern : (24 items)
330 Gils, 575 Gils, 795 Gils, 880 Gils, 1020 Gils, 1250 Gils, 1455 Gils, 1520 Gils, 1975 Gils, 3400 Gils, 3400 Gils, 5000 Gils, 5450 Gils, Potion, Potion, Antidote, Sleeping Bag, Tent, Tent, Staff, Coral Sword, Leather Shield, Mythril Shield, Star Ruby.
Sage's Cave : (1 item)
Earth Rod.
Crescent Lake : (1 item)
Canoe.
Mt. Gulg : (33 items)
10 Gils, 155 Gils, 750 Gils, 795 Gils, 880 Gils, 1250 Gils, 1455 Gils, 1520 Gils, 1520 Gils, 1760 Gils, 1760 Gils, 1975 Gils, 2000 Gils, 2750 Gils, 4150 Gils, 7340 Gils, Potion, Potion, Antidote, Antidote, Gold Needle, Tent, Cottage, Staff, Claymore, Mythril Axe, Ice Brand, Mythril Helm, Mythril Helm, Flame Mail, Mythril Shield, Flame Shield, Mythril Gloves.
Ice Cavern : (16 items)
180 Gils, 5000 Gils, 5454 Gils, 7900 Gils, 9500 Gils, 9900 Gils, 10000 Gils, 12350 Gils, Potion, Sleeping Bag, Flame Sword, Shirt, Ice Armor, Ice Shield, Mythril Gloves, Levistone.
Desert Caravan : (1 item)
Bottled Faerie.
Gaia : (1 item)
Oxyale.
Dragon's Cave : (13 items)
10 Gils, 160 Gils, 500 Gils, 575 Gils, 1455 Gils, 1520 Gils, 2000 Gils, 2750 Gils, 2750 Gils, 9500 Gils, Gold Needle, Tent, Cottage.
Citadel of Trials : (9 items)
1455 Gils, 7340 Gils, Cottage, Healing Staff, Ice Brand, Steel Gloves, Gauntlets, Ruby Armlet, Rat's Tail.
Sunken Shrine : (32 items)
10 Gils, 20 Gils, 110 Gils, 385 Gils, 450 Gils, 1760 Gils, 2000 Gils, 2750 Gils, 2750 Gils, 4150 Gils, 5000 Gils, 5450 Gils, 7340 Gils, 7690 Gils, 8135 Gils, 9000 Gils, 9900 Gils, 9900 Gils, 10000 Gils, 12350 Gils, Antidote, Mage's Staff, Light Axe, Light Axe, Ribbon, Diamond Helm, Diamond Armor, Diamond Shield, Giant's Gloves, Diamond Gloves, Diamond Armlet, Rosetta Stone.
Lufenia : (1 item)
Bell.
Tower of Mirage : (18 items)
800 Gils, 2750 Gils, 3400 Gils, 7600 Gils, 7900 Gils, 8135 Gils, 10000 Gils, 12350 Gils, 13000 Gils, 18010 Gils, Tent, Cottage, Thor's Hammer, Vorpal Sword, Sunblade, Healing Helm, Dragon Mail, Aegis Shield.
Waterfall Cavern : (7 items)
5000 Gils, 6400 Gils, 13450 Gils, Spellbinder, Defender, Ribbon, Warp Cube.
Flying Fortress : (34 items)
180 Gils, 880 Gils, 3400 Gils, 4150 Gils, 4150 Gils, 5000 Gils, 5450 Gils, 6400 Gils, 6720 Gils, 7900 Gils, 8135 Gils, 9000 Gils, 9500 Gils, 9900 Gils, 13000 Gils, Potion, Potion, Gold Needle, Gold Needle, Cottage, Venom Blade, Sasuke, Ribbon, Healing Helm, Mythril Helm, Shirt, Protect Cloak, Black Robe, White Robe, Diamond Shield, Diamond Gloves, Protect Ring, Protect Ring, Adamantite.
Temple of Chaos Past : (7 items)
26000 Gils, 45000 Gils, 65000 Gils, Sasuke, Masamune, Protect Cloak, Protect Ring.

Final Fantasy Tactics

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DUPLIQUER UN OBJET

Allez dans une ville. Equipez l'un de vos personnages avec un bouclier dans la main droite et l'objet désiré dans la main gauche. Allez dans un "shop" et allez dans "fitting room". Choisissez "best fit" avec le personnage que vous avez choisi. Vous aurez alors une deuxième copie de l'item désiré si vous l'achetez (attention : vous devez enlever tout votre équipement avant de le faire).

CODES ACTION REPLAY (NTSC US)

`D0198090 0000`	Debug Menu (sur la carte du monde)
`80198090 0006`	
`8016BC1C 0003`	Debug Menu (lors des combats)

VAINCRE GAFGARION

Pour ce boss facilement, dépouillez-le de tout son équippement avant le combat, puis transformez-le en prêtre ou en tout autre créature faible.

TROUVER DES ARMES PUISSANTES

Dirigez-vous vers le Deep Dungeon pour trouver une zone de combats aléatoires, et enchaînez les batailles jusqu'à ce que vous vous retrouviez face à des ninjas. Eliminez rapidement tous les ninjas jusqu'à ce qu'il ne reste que la fille, et attendez qu'elle vous lance une arme. Si tous vos personnages possèdent la compétence Catch, vous pourrez récupérer l'arme. Répétez cette astuce pour obtenir différentes armes.

RÉCUPÉRER FACILEMENT DES OBJETS

Lorsqu'un personnage puissant, comme Gafgarion rejoint votre groupe, modifiez sa classe afin de récupérer ses armes et tous ses objets.

PLUS DE JOB POINTS

Assurez-vous de posséder dans votre équipe un mediator avec la Talk Skill Threaten ainsi qu'un Monk. Allez faire un combat dans les plaines Mandalia pour rencontrer un chocobo. Ne tuez pas l'oiseau, mais débarassez-vous des ennemis qui l'entourent. Faites un threaten plusieurs fois et frappez-le jusqu'à ce qu'il soit en situation critique. Il se soignera et ira dans un coin. Placez les deux personnages dont vous voulez augmenter les JP à côté de l'oiseau pour le coincer et placez le Monk en diagonale du chocobo à l'horizontale de vos deux personnages. Avec vos persos, frappez le chocobo, il se soignera pour se redonner de la vie. S'il vous frappe, soignez vous à votre tour avec le Monk. Si vous êtes proche de tuer le chocobo, passez votre tour pour ne rien faire. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez obtenu le nombre de JP souhaité.

TROUVER CLOUD

Dans le chapitre 4, avant d'aller à Orbonne Monastery, rendez-vous au bar de Zeltennia et choisissez d'écouter la rumeur au sujet de l'île maudite (Cursed Island). Allez à Zarghidas Trade City et achetez une fleur à Aerith puis allez à Goug Machine City. Entrez dans le bar de Goland Coal City et écoutez la rumeur du fantôme de Colliery (Ghost of Colliery). Allez ensuite à Lesalia Imperial Capital. Beowulf se joindra à votre équipe. Retournez à Goland Coal City et combattez quatre fois. Lorsque vous sauvegardez le Holy Dragon, faîtes en sorte qu'il vous rejoigne et vous obtiendrez un objet appelé "Zodiac Stone". Retournez une nouvelle fois à Goug Machine City et un géant de fer sortira de la boule. Battez-le dans le temple de Nelveska pour recevoir la seconde pierre du zodiaque. Revenez à Goug Machine City. La deuxième pierre activera la machine qui invoque Cloud. Assurez-vous d'être dans l'histoire après la dispute entre Dycedarg et Adramelk à Igros Castle. Rendez-vous à Zarghidas et protégez Cloud du groupe de voleurs. Ce personnage mythique de l'univers FF, rejoindra alors votre équipe. Il débutera en tant que Soldier d'un niveau assez faible. Pour le rendre puissant, il vous faudra obtenir la matéria Blade. Elle lui permettra d'utiliser ses Limit Breaks. Cette matéria se trouve au sommet du volcan Berubenia. Utilisez la capacité de Chemist "Item Find" pour atteindre le sommet.

NOUVEAU TABLEAU

Avant d'aller à Orbonne Monastery dans le niveau 4, allez à Deep Dungeon et entrez dans Nogias. Avec Ramza descendez tout en bas à droite du niveau. Une fois le niveau terminé, restez à Deep dungeon. Un nouveau tableau du nom de Terminate apparaîtra.

VAINCRE VELIUS

Pour battre Velius facilement, équipez Ramza avec"teleport", asurrez-vous d'avoir un ninja, un knight et un time mage, et utilisez "haste" sur votre équipe. Commencez par tuer les archiac demon avec agrias, puis attaquez Velius sans relâche. En cas de problème, aller a Rovianne Castle lvl40 pour plus de facilité.

CLASSES SPÉCIALES

Calculator : lv 4 squire, 4 wizard, 4 priest, 4 time mage
Samouraï : 3 knight, 4 monk, 2 lancer
Mime : 8 squire, 8 chemist, 4 archer, 4 knight, 4 monk, 4 thief
Ninja : 3 archer, 4 voleur, 2 geomancer

PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir Mustadio dans votre groupe pour débloquer ces personnages durant le chapitre 4 en remplissant les conditions indiquées.

Beowulf

Lisez les rumeurs à Goland, allez à Lesalia, puis acceptez d'accompagner Beowulf à Goland. Il vous rejoindra définitivement après une série de batailles.

Biblos

Il vous rejoindra lorsque vous aurez traversé les 10 étages de Deep Dungeon.

Cloud

Allez à Goug après avoir rendu forme humaine à Reis, pour voir Cloud s'enfuir vers Zarghidas. Terminez Igros, puis rendez-vous à Zardigas et remportez le combat.

Dragon Reis

Accompagnez Beowulf à Goland Coal City. Reis sera sauvé durant la dernière bataille.

Human Reis

Lisez les rumeurs à Zeltennia, achetez une fleur à Zarghidas, et retournez à Goug. Remportez la nouvelle bataille à Zeltennia pour que Reis prenne forme humaine et vous rejoigne.

Worker 8

Après avoir sauvé Reis à Goland, revenez à Goug Machine City pour que Worker 8 vous rejoigne.

Final Fantasy V

© Squaresoft 2002

+ D'INFOS FORUM

PAS DE COMBAT DANS LA TOUR PHOENIX

Passez par les portes suivantes : Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite et Haut.

GAGNEZ DES AP FACILEMENT

Dans la tour de Phoenix, tous les deux ou trois étages, vous atteindrez une pièce avec deux pots. L'un contient de l'argent, l'autre abrite un monstre. Le monstre ne vous attaquera pas mais vous demandera de lui donner un elixir. Si vous lui obéissez, il vous récompensera en vous donnant 100 AP et un objet.

TROUVER SHIVA

Allez sur le toit du château Waltz et marchez dans l'eau. Trouvez la grande cascade et traversez-là. Montez les escaliers jusqu'à voir une boule rayonnante. Parlez à la boule puis battez Shiva pour pouvoi l'utiliser comme invocation.

TROUVER RAMUH

Volez jusqu'aux cascades de l'est (Nord Ouest de la carte) avec le dirigeable. Marcjhez dans la forêt jusqu'à rencontrer Ramuh. Battez-le et vous pourrez l'utiliser comme invocation.

OBTENIR KAIN

Au début du jeu, nommez votre personnage Cain ou Kain. Dès que possible, transformez-le en chevalier dragon et maîtrisez-le. Vous pouvez également lui apprendre à invoquer des créatures.

OBTENIR L'INVOCATION DE L'HYDRE

Dans le monde 3, utilisez le dirigeable pour retourner à la base des pirates au milieu des montagnes. Quand vous entrerez, Faris apparaîtra et se mettra à courir vers la droite. Il verra une illusion de l'Hydre. A partir de maintenant, vous pourrez invoquer l'Hydre qui attaque avec la foudre.

OBTENIR SHOAT

Dans le monde 2, vous trouverez un tunnel sous l'eau, grâce au sous-marin. Ce tunnel est dans la partie sud du continent le plus au nord ouest. Traversez le tunnel et combattez Shoat. Shoat est difficile à battre. Sa seuloe attaque pétrifie un de vos personnages.

MIRAGE-VILLE

Avec le dirigeable, volez jusqu'à Crescent Island. Dirigez-vous vers le milieu du continent joint et atterrisez à côté de la forêt. Marchez dans la forêt jusqu'à tomber sur Mirage-Ville. Vous y trouverez de très bonnes armes, 6 magies de niveaux 6 et une très bonne armure.

CHOCOBO NOIR DANS LE MONDE 3

Allez à Mirage-Ville et mettez-vous près du bar. Faites en le tour et entrez par la porte noire pour arrivez derrière le comptoir. Fouillez les barils et vous trouverez une arme très utilie, le Couteau du voleur. Montez les escaliers plus loin à gauche et continuez un peu. Faites devenir l'un de vos personnage voleur ou mettez la compétance "Secret". Traversez le passage secret pour trouver une porte, puis un piano. Jouez du piano et passez par la porte pour trouver le chocobo noir.

BONE MAIL

Le Bone Mail se trouve dans la vallée du Dragon dans le monde de Galuf. Dans la première zone, vous verrez des ossements. Passez devant les côtes. Le Bone Mail est dansune petite pile d'os juste avant de tourner vers le bord de la falaise. Cette armure est faite pour les chevaliers, les samouraïs, les sorciers... Elle vous servira suqu'à la fin du jeu.

COUTEAU DE POULE OU EPÉE DU BRAVE

Allez au village de Moore dans le monde 3. Dirigez vous au sud ouest pour trouver une sorte de grange. Entrez-y pour vous trouver dans une forêt en dessous. Marchez au alentours pour rencontrer un sorcier qui vous demandera de choisir entre deux caisses. Prenez celle de droite pour le couteau de Poule ou celle de gauche pour avoir l'épée du Brave. Le couteau de Poule peut vite monter en expérience et même devenir plus puissant que Excalibur. Pour lui ajouter de l'expérience il suffit de courir. Par contre, l'épée du Brave ne gagne de l'expérience qu'en remportant des combats.

LAMPE D'INVOCATIONS

Dans le monde 3, amenez Boko au nord-est puis à l'ouest jusqu'au sommet des cascades. Marchez dans la cascade et appuyez sur ⊗ pour trouver la lampe. Elle invoquera dans cet ordre : Bahamut, Leviathan, Odin, Hydra, Carbuncle, Golem, Titan, Ifrit, Ramuh, Shiva, Remora, Sylph, Chocobo. Elle n'utilise pas de MP si vous invoquez de petits monstres. Retournez à la cascade pour la remplir.

ELIXIR

Vous pouvez voler un elixir à Zuu à l'extérieur du château avec le Cristal de Feu.

GAGNER FACILEMENT DES GILS

Assurez-vous d'abord d'avoir un niveau assez élevé. Dans le deuxième monde, il existe une grotte à l'Est de Bal qui permet d'accéder au Grand Pont. A l'intérieur de celle-ci, il est possible de gagner de nombreux gils. Juste après les premières marches que vous rencontrez se trouve un passage qui vous conduit à une porte. Une fois passée, vous gagnez une quantité de gils à chaque pas que vous faites jusqu'au fond de la grotte. Vous pouvez ainsi récupérer plus de 80 000 gils par traversée ! Notez toutefois que vous pouvez tomber sur le monstre Gilkhélone, un ennemi plutôt coriace et aux HP assez élevés. Ce combat ne peut d'ailleurs pas être fui. Une fois parvenu en bout de grotte, lancez le sort " Renvoi " pour en sortir. Cette opération peut être répétée autant de fois que vous le voulez.

LAME DE BRAVE ET COUTEAU COUARD

Après la fusion des deux mondes, rendez-vous au village de Mua. Une fois sur place, faites le tour afin d'aller derrière la remise qui se situe en bas à gauche. Entrez-y par le haut et traversez-la afin de déboucher en plein milieu des arbres. Frayez-vous un chemin afin d'arriver le plus bas possible. Vous finirez par rencontrer un vieil homme qui vous proposera de choisir uniquement une caisse parmi les deux présentes. Celle de gauche contient la Lame de Brave, dont la puissance augmente à chaque combat remporté. Et celle de droite est le Couteau Couard, dont la puissance augmente à chaque combat fui.

LES HUIT PIANOS

Il y a huit pianos à dénicher durant votre aventure. Dans le premier monde, ils se situent à Tule, Carwen, Karnak, Jacole et Lunule. Dans le second monde, à Rugole et Mua. Et dans le troisième monde, à Fantasmagor. Jouez au moins une fois sur chacun et retournez voir le barde de Lunule, dans la maison qui se trouve en bas à droite. Jouez une nouvelle fois sur son propre piano pour qu'il vous apprenne deux chansons, à savoir le Menuet Vaillant et Héroïque.

LA LAMPE MAGIQUE

Dans le troisième monde, une fois en possession du vaisseau, retournez à la Caverne de Ghido. Montez sur Boko et repassez par Tule, puis prenez au Nord et à l'Ouest pour rejoindre la cascade près d'Istorie. A l'intérieur, examinez les alentours afin de recevoir la Lampe Magique. Cet objet vous permet d'invoquer une créature en suivant cet ordre : Bahamut, Léviathan, Odin, Syldra, Carbuncle, Golem, Titan, Ifrit, Ramuh, Shiva, Rémora, Sylphide, Chocobo. Une fois que toutes les créatures ont été invoquées, vous devez recharger la lampe en retournant dans la cascade.

OBTENIR LA CLASSE MIME

Dans le troisième monde, et une fois en possession du sous-marin, retournez à l'endroit où la Tour de Wolse a sombré. En vous immergeant, vous la retrouvez sous l'eau. Dès que vous rentrez à l'intérieur, vous n'avez de l'oxygène que pour sept minutes. Cependant, la tour n'est vraiment pas très longue à explorer, surtout si vous avez déjà récupéré les coffres auparavant. Faites tout de même attention à certains ennemis parfois longs à vaincre. Une fois au troisième étage, vous pouvez grimper sur le pilier de gauche pour remonter au quatrième étage et y trouver un coffre vous donnant sept minutes de plus en oxygène. Lorsque vous êtes enfin tout en bas, vous apercevez un fragment de cristal. Un duel s'engagera alors si vous le touchez. L'ennemi est Gogo le Mime, et la seule solution pour le vaincre, c'est de ne strictement rien faire. Au bout d'un certain moment, il finira par s'en aller. Vous obtenez ainsi le cristal du Mime.

OBTENIR SES STATISTIQUES DE JEU

Si vous voulez connaître le nombre de combats que vous avez effectués, votre moyenne d'expérience récoltée ou encore le pourcentage de coffres trouvés, alors direction la région de Karnak une fois le sous-marin entre vos mains après la fusion des deux mondes. Vous apercevrez, au sud de la ville et sous l'eau, une grotte. A l'intérieur se trouve M. Clio, qui vous donnera toutes vos statistiques de jeu si vous le souhaitez.

INVOCATIONS CACHÉES

Invocation cachée 1 : Shiva

A Wolse, entrez dans la cascade située derrière le château. Avancez jusqu'au troisième étage pour y trouver Shiva, accompagnée de trois Commandants Gelés. Eliminez d'abord sa garde rapprochée, et utilisez ensuite au maximum vos magies de feu, sans oublier de vous soigner à chaque tour. Une fois vaincue, vous obtenez un Cryosceptre et l'invocation Shiva. Notez qu'il n'est plus possible de la récupérer après avoir quitté le premier monde.

Invocation cachée 2 : Ramuh

Il se trouve dans la forêt située au Nord d'Istorie. La particularité c'est qu'il n'apparait qu'en combat aléatoire, tout comme les monstres. Si vous tombez sur lui, un combat plutôt simple vous attend, mais pensez à avoir un stock de Collyres afin d'enlever son altération Eblouissement très gênante. Une fois vaincu, vous obtenez l'objet Ramuh qui vous permettra de l'invoquer.

Invocation cachée 3 : Catoblépas

Une fois en possession du sous-marin dans le monde de Galuf, allez sous l'eau et regardez votre carte. 3 points clignotent, dirigez-vous alors vers celui situé tout au Nord-Ouest. Vous arriverez dans une grotte que vous traverserez très rapidement. Une fois de l'autre côté, vous ferez face à un lac entouré d'arbres. En vous y promenant, vous vous ferez attaquer par Catoblépas. Cet ennemi n'est pas très difficile à battre mais il contre-attaque en pétrifiant vos personnages. Vous pouvez vous en débarrassez plus rapidement avec la capacité Zéninage du Samourai. Après votre victoire, vous recevez l'objet Catoblépas qui vous permettra de l'invoquer.

Invocation cachée 4 : Syldra

Après avoir récupéré votre vaisseau dans le troisième monde, retournez dans le Refuge des Pirates et dirigez-vous en haut. Faris va entendre une voix qui lui semble familière. Après la scène, vous obtenez l'invocation Syldra.

Invocation cachée 5 : Odin

Après la fusion des deux mondes, revenez dans la Grotte de Jacole. Traversez-la et escaladez le mur au fond pour aboutir dans le sous-sol de la Citadelle de Bal. Vous pouvez sauvegarder si vous le souhaitez en déverrouillant la porte du dessous. Traversez le sous-sol en zigzaguant entre les trous pour parvenir face à Odin. Acceptez son duel, mais prenez garde car vous n'avez qu'une seule minute pour en venir à bout. Une fois vaincu, il rejoint votre équipe.

Invocation cachée 6 : Phénix

Lorsque vous êtes en possession du chocobo noir dans le dernier monde, allez dans le désert au Nord de la région de Wolse. Atterrissez dans la petite forêt située à l'Est et rendez-vous au Sud-Ouest. Vous arrivez à la Tour du Phénix. Dans la plupart des étages de celle-ci, vous ferez face à un mur et vous devrez choisir entre examiner la partie gauche ou droite de ce mur. Selon le choix, cela ouvrira la voie vers l'étage suivant ou bien sur un combat. Voici les choix à faire afin d'éviter ces affrontements : Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite et Milieu. Au quatrième, au neuvième, au quatorzième, au dix-neuvième et au vingt-quatrième étage, vous tomberez sur deux pots disposés de chaque côté de la pièce. L'un d'eux vous fait gagner une certaine somme d'argent, et l'autre mènera sur un combat contre une Urne Magique. Pour remporter le duel, donner-lui plusieurs Elixirs pour qu'elle s'enfuie. Cela vous apportera 100 points de compétence et une Queue de Phénix à chaque fois. Arrivé enfin au vingt-neuvième étage, vous retrouvez Hiryû le dragon de Lenna, qui se sacrifie pour se transformer en invocation Phénix. Pour quitter la tour, utilisez le sort Renvoi ou faites tout simplement le chemin en sens inverse.

Invocation cachée 7 : Bahamut

Dans le troisième monde, après la libération du chocobo noir dans Fantasmagor, chevauchez celui-ci en direction du désert dans lequel se situe la Tour du Phénix. Atterrissez dans la forêt à l'Est et partez vers le Nord-Est pour aboutir au Mont du Nord. Traversez celui-ci pour vous retrouver au sommet Bahamut. Au vu de sa puissance, un niveau minimum de 50 est fortement recommandé. Une fois défait, vous possèderez l'invocation la plus puissante du jeu.

Final Fantasy VI

© Sony / Squaresoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UTILISER LA MAGIE SUR PLUSIEURS ENNEMIS

Pour lancer des sorts sur plusieurs ennemis, appuyez sur le bouton R1. Vous pouvez faire la même chose avec les soins pour les alliés.

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT-PROPOS

- Profitez des magasins d'items pour faire le plein de potions ainsi que de queues de phénix avant de vous lancer à corps perdu dans les batailles.
- Un méchant Boss vous fait des misères ? Alors n'hésitez pas à stopper quelques temps l'aventure pour entraîner vos troupes en cherchant les affrontements. En faisant grimper le niveau de vos persos vous deviendrez en effet plus efficace durant les combats.
- Dans vos quelques passages en ville, pensez toujours dès que cela vous est possible à acheter le meilleur équipement en ce qui concerne armes et armures. Vous serez ainsi mieux protégé et disposerez d'une puissance de frappe accrue.
- Marre des combats et des interminables distances sur la carte du monde ? Un chocobo c'est pas mal pour un voyage plus tranquille.
- Vous bloquez lors d'un combat, pourtant vos persos sont des monstres de niveaux ? Essayez de limiter les attaques sur l'ennemi et de penser de temps en temps à prèserver l'énergie de vos personnages à l'aide des potions et magies de soins.
- Pour faire grimper le niveau de vos personnages plus rapidement, combattez dans la forêt au nord de Veldt. En ce qui concerne les points de magie, cherchez l'affrontement vers les cactus prèsents dans le dèsert sud de Maranda.

Partie 1

Rien de bien méchant pour ce début de partie, ce premier acte vous aidera à vous familiariser avec le style de jeu " FF " si vous êtes un novice du genre. Vous incarnez ici une jeune fille, dont le nom reste encore inconnu à ce stade, escortée par deux hommes. Marchez vers le nord dès votre arrivée pour accéder aux mines. Durant ce court trajet, plusieurs ennemis vont tenter de vous barrer la route. Profitez-en pour apprendre à maîtriser parfaitement le système des combats. Arrivé aux mines, n'oubliez pas d'effectuer une petite sauvegarde grâce au point d'enregistrement puis allez trouver la grille un peu plus loin pour l'ouvrir. Le premier boss vous tombera alors dessus, la technique à adopter pour le vaincre est relativement simple : n'utilisez pas de magie type foudre et ne l'attaquez pas lorsqu'il se réfugie sous sa coquille. Une fois l'ennemi terrassé, il ne vous reste plus qu'à progresser de nouveau par le nord afin d'aller récupérer la première Esper. A son contact, les deux gardes disparaissent et la jeune fille semble attirée vers la magie produite par l'objet. Sombrant dans les ténèbres, elle se réveille chez un des villageois des environs et vous découvrez enfin son identité : Terra.

L'homme qui vous a recueilli vous apprend que vous étiez sous contrôle de la reine grâce à une sorte de collier que vous aviez à votre coup. Celui-ci n'étant plus, vous retrouvez peu à peu vos esprits mais il vous faut fuir car les troupes impériales sont déjà à votre poursuite. Fouillez la pendule afin de récupérer l'élexir puis sortez par derrière. Empruntez le pont puis rentrez dans les mines. Une fois à l'intérieur, poursuivez par le Nord sans oublier de saisir le contenu des différents coffres entreposés sur votre passage. Les soldats ennemis vont rapidement vous surprendre, Terra chute

alors, emportée par un effondrement soudain. Fort heureusement, Locke vole à votre rescousse et le voilà à prèsent sous votre contrôle. De terribles bêtes appartenant à la reine viennent justement vous chercher des noises. Sollicitez l'aide des mogs pour en venir à bout. Vous remarquerez que les ennemis se déplacent d'eux- mêmes pour venir au combat. Ceux-ci ne devant pas atteindre Terra, bloquez toutes les issues à l'aide des 3 équipes formées puis combattez vaillamment. Les batailles terminées, il vous en reste une dernière à mener, où vous rencontrerez ici le chef de bande. Après l'avoir vaincu, vous pouvez alors sortir de la ville. Notez que si vous dèsirez récupérer quelques items sympathiques vous pouvez faire un saut dans la maison près de l'entrée de la ville.

Une fois sorti de la ville, vous vous retrouvez sur la fameuse carte du monde, traditionnelle aux FFs. Foncez par le sud jusqu'à un dèsert. Vous y trouverez ainsi un château où il vous faudra parler au roi : Edgar. Vous aurez ensuite le loisir de fouiller le château avec Terra, explorez-le de fond en comble puis revenez parler à Edgar afin de lui parler de son frère jumeau. Lorsque vous pourrez contrôler le roi Edgar, partez parler à Kefka ainsi qu'au garde près des portes. A l'issue d'une nouvelle course poursuite vous voilà contraint d'affronter de nouveau de gros ennemis couramment appelés " Boss ". Ce sont ici deux armures magitek qu'il vous faudra mettre K.O. à l'aide de l'autocrossbow d'Edgar. Dirigez-vous ensuite vers l'Est pour tomber sur une caverne. Arrivé là bas, récupérez les items dans les différents coffres puis traversez la grotte afin d'atteindre l'autre coté du monde puis foncez pour South Figaro.

Enfin une ville où vous n'êtes pas recherché ! Profitez-en pour faire vos emplettes en armes et armures, puis visitez la ville histoire de parler un peu à tout le monde. Partez après ça parler à un homme qui vit dans une maison à l'écart près des montagnes à l'est, puis préparez-vous pour les monts Koltz. Durant la traversée des monts, vous rencontrerez Vargas. Cet homme vous attaque alors. Abattez dans un premier temps les deux ours qui combattent à ses cotés puis concentrer vos attaques sur Vargas. A un certain moment, le frère d'Edgar apparaît, vous devrez alors vous débrouiller avec lui seul pour faire face à Vargas. Pour vous en débarrasser, sollicitez l'attaque " pummel " sans modération. Une fois avoir de nouveau agrandi la composition de l'équipe, continuez votre chemin pour enfin quitter les monts Koltz. Poursuivez ensuite vers le nord et trouvez le repère des Returners. Parlez à Banon, le chef de bande et acceptez de l'aider lui et sa bande. Locke partira alors en tant qu'espion à South Figaro et Banon rejoindra nos trois autres compères. Direction les chutes pour une randonnée sur les eaux.

Partie 2

Durant le voyage, vous serez sujet à deux nombreuses attaques de monstres en tout genre. Faites de Banon votre petit protégé car s'il meurt c'est le game over assuré. Vous ne tardez pas à chuter d'une cascade, Ultros fait alors son apparition et vous devez lutter contre lui. Méfiez-vous de son attaque " tentacle " et privilégiez une magie de type feu sur lui. Après l'avoir salement amoché l'ennemi prend la fuite. Sabin en tentant de le poursuivre disparaît, entraîné par les eaux. Vous aurez ensuite le choix en 3 différentes missions, les trois devant de toute manière être menées à bien l'ordre ne change en rien le dénouement. La traversée terminée, allez faire un tour à Narshe. Utilisez pour entrer dans la ville le passage que vous aviez emprunté lors de vos précédentes visites car les gardes ne vous en autorisent pas l'accès direct. Durant la traversée des grottes, il vous faut suivre une lumière. Ne la perdez surtout pas de vue sinon c'est l'échec ! Allez ensuite dans la maison de Arvis.

Vous retrouvez à prèsent Locke, dans sa mission à South Figaro. Après avoir affronté le marchand du magasin d'items (où vous utiliserez uniquement la commande de type vol afin de lui soutirer ses fringues une à une) dirigez-vous vers la maison pour dialoguer avec le vieillard puis empruntez les escaliers. Trouvez l'homme en uniforme vert et, tout comme le marchant, dérobez ses vêtements. Trouvez ensuite le café et continuez par la droite. Vous trouverez alors un deuxième malheureux marchand qu'il vous faudra de nouveau voler de tous vêtements. Prenez le cidre sur la table et retournez voir le vieil homme du début pour le lui remettre. Partez ensuite donner le mot de passe " courage " à l'homme pour pouvoir emprunter le passage secret. Vous débouchez dans une maison, montez au premier étage et infiltrez la première porte qui vient ; derrière l'armoire se trouve une ouverture qu'il vous faut emprunter. En prenant la porte du bas, vous rencontrerez Celes. Libérez-la de sa prison et prenez la clef du garde. Dans une pièce à coté, activez l'horloge défaillante puis empruntez le passage. Après avoir récupéré un équipement pour Celes, vous devrez tenter de sortir tant bien que mal d'un labyrinthe. Jonglez avec les interrupteurs et les passages invisibles dans les murs pour récupérer un maximum d'icônes puis gagnez la sortie. Une fois à l'extérieur retournez vers la caverne que vous aviez précédemment traversée pour de nouveau accéder de l'autre coté des chaînes de montagnes. Mais la traversée ne sera pas une promenade de santé car au bout du tunnel vous attend un boss. Usez du sort de glace avec Celes où choisissez de l'attaquer avec Locke tout en le paralysant avec la commande " Runic " de Celes.

Vous retrouvez, après la précédente mêlée, Sabin qui vient d'échouer misérablement sur une plage. Partez vers l'est,

vous tomberez rapidement sur une maison où vous rencontrerez Shadow. Acceptez l'aide qu'il vous propose puis dirigez-vous à prèsent vers le sud-est afin de trouver la base militaire. Avancez dans le campement, après plusieurs scènes vous voilà aux manettes d'un nouveau personnage (oui je sais, encore !). Sortez avec celui-ci du château et affrontez le commandant de l'armée se tenant dehors. Vous retrouvez de nouveau l'équipe Sabin-Shadow, explorez le campement puis trouvez un coffre sous une tente sur la gauche. Ce coffre ne s'ouvrant pas, choisissez l'option " hit ". Vous vous retrouvez alors poursuivant l'infâme Kefka. Pourchassez-le, jusqu'à que le lâche prenne la fuite, abandonnant derrière-lui les armures magitek. Une fois que Kefka empoisonne le fleuve vous contrôlez pour la seconde fois Cyan. Il vous faut alors parcourir le château jusqu'à trouver votre famille décimée. Après cela, Sabin et Shadow sont de nouveau sous votre direction, et vous retrouvez Cyan, formant du coup une team de 3 persos. Combattez les gardes puis, une fois avoir récupéré les magitek, sortez du campement. Sous les conseils de Cyan, vous voilà parti pour la forêt Hantée.

Traversez celle-ci pour accéder à une gare où vous allez figurez-vous prendre le train.
Demandez au fantôme de vous suivre ; durant la traversée, vous rencontrerez bons ou mauvais spectres, celui-ci est sympa. Dans un des wagons où plusieurs fantômes vous prennent en chasse il vous faut trouver le levier avec l'aide de Sabin pour vous en débarrasser. Continuez l'exploration des wagons tout en prenant soin de bien récupérer tous les contenus des coffres qui se dresseront sur votre passage. Vous arrivez à la locomotive où votre ami le fantôme ne peut plus vous suivre. Lisez le manuel puis actionnez les boutons suivant les indications qui y sont décrites (1er et 3ème bouton). Actionnez le levier à l'avant du train puis préparez-vous à lutter contre…le train lui-même.
Alternez entre potions et attaques pour venir à bout de cet ennemi, ne soyez pas pressé et prèservez l'équipe plutôt que de chercher qu'à frapper. Quittez ensuite le train pour les chutes de Barren en continuant par l'est. Shadow vous quittera une fois arrivé à bon port. Quant aux deux autres collègues, ils devront sauter héroïquement du haut de la colline afin de continuer leur périple.

Partie 3

Après avoir bataillé contre la poiscaille, vous arrivez dans le Veldt qu'il vous faut traverser. Plus loin se trouve la ville de Mobliz où il faut vous rendre. Baladez-vous dans la cité et profitez-en pour faire quelques achats justifiés dont de la viande séchée, qu'il vous faudra pour la suite. Retournez dans le Veldt et combattez les diverses créatures qui s'y trouvent jusqu'à faire apparaître Gau. Partez pour la caverne afin d'aider Gau à retrouver son trésor puis allez plonger sous l'eau pour une exploration des fonds marins. Sous les profondeurs, trouvez le levier qui videra le bassin puis remontez à la surface. Vous arriverez alors à Nikeah où, en parlant au capitaine du bateau, vous aurez la possibilité de regagner la ville de Narshe. De retour là bas, vous retrouvez vos compagnons et Kefka attaque alors la ville. Formez des 3 groupes de personnages afin d'empêcher les gardes d'atteindre Banon. Vous devez ensuite défaire Kefka, une esper est en jeu ! A son contact, Terra refait son habituelle allergie et disparaît une fois encore. Composez une équipe de quatre personnages comme bon vous semble pour partir à la recherche de Terra.

Dirigez-vous vers Figaro et parlez à l'homme qui se propose de vous transporter par delà les collines. Vous pourrez de cette façon accéder à kohlingen. Parlez aux habitants du village puis partez pour Jidoor en marchant en direction du sud. Apprenez auprès des habitants l'existence de la ville de Zozo puis louez un chocobo, indispensable pour vous y rendre. Tout en prenant gardes aux attaques ennemies dans cette ville, rendez-vous dans le bâtiment marqué " Inn " .Acceptez de régler l'horloge en entrant les nombres suivant : 6, 10 puis 50. Vous pourrez alors récupérer la " chaîne saw " pour Edgar. Récupérez le Thief Glove de Locke dans le bâtiment relic, descendez de plusieurs niveaux puis sautez par la fenêtre. Montez de plusieurs étages dans ce nouveau bâtiment puis sautez de nouveau dans le premier dès que vous en aurez la possibilité. Grimpez ensuite jusqu'au sommet où vous aurez affaire à un ennemi. Eliminez-le puis continuez de monter jusqu'à trouver une porte où à l'intérieur vous attendent Terra et l'Esper. Après un court récit, celui-ci vous laisse 4 magicites, permettant ainsi l'utilisation de magie pour tous vos personnages. Ouvrez les deux coffres puis sortez pour ainsi retrouver tout le groupe.

Locke et Celes partent pour l'usine magitek comme vous l'avait indiqué l'Esper ; choisissez deux autres personnes qui les accompagneront. Partez pour Jidoor et trouvez une maison à l'arrière de la ville où se trouve un homme en bleu. Parlez-lui puis lisez la lettre qui s'échappe de sa poche. Equipé de la relic " sprint shoes ", redescendez par le sud afin de trouver l'opéra. Une fois là bas, vous serez rapidement aux commandes de Locke lui seul. Partez parler à Celes dans les loges pour ainsi lui passer le relais puis entrez sur scène. Vous devez ici, dans cette séquence bien sympathique, choisir le commencement de différentes répliques. Pour réussir, sélectionnez dans l'ordre : " Oh my hero ", " I'm the darkness " et " Must I ". Draco fera alors son apparition, parlez-lui lorsqu'il s'immobilise puis grimpez au balcon pour jeter le bouquet de fleurs qu'il laisse tomber. On retrouve après ça Locke, ramassez la lettre puis allez

parler à l'impressario, un décompte apparaît alors. Vous aurez alors 5 minutes pour retrouver Ultros. Allez abaisser un levier dans une salle plus haute, puis revenez sur vos pas pour partir sur la gauche. Après quelques combats relativement faciles vous atteignez enfin Ultros. Faites-lui comprendre qu'il n'aurait jamais dû se trouver là. La baston terminée Celes se fait enlever par Setzer (que d'émotions) :)

Parlez à Setzer pour convaincre celui-ci de vous prêter main forte puis partez en voyage aérien retrouver la ville d'Albrook. Faites-y quelques achats comme bon vous semble puis partez rejoindre la ville de Vector en suivant les montagnes. Là bas, dans une des plus modestes habitations se trouve une dame servante de l'empire. Parlez-lui et refusez son offre. La vilaine fera alors appel à plusieurs gardes qu'il vous faudra anéantir pour poursuivre votre route. Allez ensuite près de l'usine et trouvez un vieil homme se tenant à proximité de quelques caisses. Il vous fera alors part de son plan et vous pourrez de cette façon infiltrer l'usine magitek. Dans le bâtiment, suivez les tapis roulant pour retrouver Kefka. Arrivé jusqu'à elle, allez sauvegarder dans la pièce de gauche puis parlez avec les Espers. En parlant à Ifrit, vous déclenchez une série de combats contre les différentes Espers. Utilisez les magies type glace pour prendre le dessus sur Ifrit, ainsi que les magies type feu en ce qui concerne Shiva.
Tenez leur tête durant un moment puis ceux-ci se transformeront en Magicite que vous pourrez embarquer. Partez ensuite à droite et prenez les escaliers, un boss vous attend au dernier étage. Ce boss est puissant mais dispose d'un point faible, variant tout au long du combat notamment.

Il vous faudra donc utiliser la commande " scan " puis attaquer son talon d'Achille. Vous accédez après la bataille au laboratoire. A l'intérieur, vous devrez pousser plusieurs leviers afin de libérer pas mal d'Espers. Parlez à Cid avant que Kefka ne débarque. Vous allez devoir partir dans un wagon et vous ne tarderez pas à rencontrer de nouveau un boss. Il vous sera possible d'attaquer son corps ou bien ses bras durant le combat. Favorisez une attaque au corps car ses membres se régénèrent en permanence.

Partie 4

Vous êtes arrivé à Vector, sauvegardez puis sortez de la cité. Setzer viendra alors vous chercher et vous emmènera à son bord mais deux énormes bras attaqueront alors le ballon. Pour les vaincre, frappez avec les attaques les plus fortes et n'utilisez pas de magie type feu et tonnerre. Après les avoir battus (non sans mal je vous l'assure !) vous contrôlez Maduin, le père de Terra. Sortez de la caverne, montez par le haut et sauvez la jeune femme inconsciente que vous découvrez. Continuez la séquence avec " papa Mauduin " puis vous retrouverez rapidement Terra, possédant une nouvelle attaque : " Morph ". Partez à prèsent pour Narshe. Arrivé en ville demandez au garde de vous amener chez Banon.

Après une courte discution visitez les maisons alentours jusqu'à trouver Lone Wolf. Celui-ci prend immédiatement la fuite lorsqu'il vous aperçoit, traquez-le ! C'est dans les mines que le truand trouve refuge, rendez vous-y pour le retrouver. Il prendra alors un mog en otage (sacrilège !), attendez que ce dernier se libère de lui-même puis parlez au mog afin qu'il rejoigne votre équipe (si vous parlez à Wolf vous obtiendrez une relique, ce qui parait moins intéressant). Cap sur le camp impérial à prèsent, direction plein sud orienté ouest. Le lieu est symbolisé sur la carte par une maison accompagnée d'un pont. Faites en sorte que Terra fasse partie de l'équipe puis avancez dans le camp jusqu'à la caverne. Explorez-là à fond pour récupérer le plus possible de coffres. Arrivé au pont, activez le levier et continuez par la droite. Lorsque vous tomberez sur deux interrupteurs, poussez celui de gauche afin d'ouvrir un couloir secret. Sur le pont qui suit, enclenchez de nouveau un interrupteur pour pouvoir continuer. Au passage, observez bien les lieux car un nouvel interrupteur situé sur une espèce de bute vous ouvrira une cachette contenant une arme puissante ainsi que quelques magicites. Poursuivez par la droite jusqu'à ce que Kefka vous attaque. Administrez-lui une bonne correction puis rendez-vous au palais impérial (à Vector pour ceux qui ne suivent pas).

Parlez à Gesthal pour qu'il vous donne pour mission de parler à chacun de ses hommes. 4 minutes pour 24 soldats, c'est peu alors ne traînez pas. Vous passez ensuite à table avec l'empereur, voilà les répliques qu'il faut lui transmettre : -To our hometowns, - Leave him in jail, -that was inexcusable, -Celes is one of us. Posez-lui ensuite chacune des 3 questions une seule fois, dans l'ordre qui vous convient puis répondez ceci aux autres questions de l'empereur : -they have gone too far, -A qui buvons nous (première des questions), -that your war is truly over puis -yes. Le repas terminé, vous devez rejoindre la ville d'Albrook, mais fouillez avant ça au maximum le palais car vous récolterez un certain nombre d'items et bonus suivant le nombre de bonnes réponses que vous aurez fournies à l'empereur. Et je pense que pour nous ce sera un sans fautes !

De retour en ville, gagnez le port afin de retrouver Shadow et Celes. Partez ensuite vous coucher puis le lendemain

discutez un peu avec tout le monde. Sur l'île, foncez à Thamasa et rendez-vous dans une maison vers l'arrière du village pour rencontrer Strago. Partez ensuite vous coucher. Durant la nuit vous êtes tiré de votre sommeil par Strago qui vous demandera alors de secourir sa fille Relm. Vous voilà à prèsent dans une baraque en feu, esquivez les flammes pour ne pas avoir à les combattre et recherchez le boss (une flamme elle aussi mais en plus impressionnante). Pour le vaincre, je vous laisse deviner le type de magie qu'il vous faut employer. Une fois la victoire acquise, Shadow débarquera et vous serez partie pour une course au Espers. Il vous faut pour ce passage suivant trouver une caverne dans les massifs montagneux. En continuant par l'ouest vous trouverez vite une issue dans la roche. Une fois à l'intérieur, progressez par la droite. Ultros vous tombera dessus une nouvelle fois, utilisez une magie type feu pour le mettre en rogne. Une fois que Relm rejoint votre équipe, poursuivez votre chemin pour tomber sur les espers. Face à la trahison de Kefka, vous contrôlez le général Léo, seul contre l'ennemi. Une seule chose à faire, lui infliger une raclée.

Dans la partie qui suit, vous voilà sujet à une attaque en plein ciel, sur l'aérostat. La bataille qui s'annonce étant carrément balèze, vous avez intérêt à posséder des personnages approchant le niveau 35 pour ne pas bloquer une plombe sur cet acte car les machines qui vous attaquent sont loin d'être douces. Choisissez pour composer votre équipe vos membres les plus puissants (de classe mage serait le top), puis combattez vaillamment. Usez de la magie feu sur Ultros et, pour le second boss, privilégiez des attaques par la foudre jusqu'à ce qu'il s'immunise contre la magie. A ce moment là, attaquez-le à l'arme blanche pour en venir à bout. Plus tard, vous atteignez enfin l'île flottante.

Partie 5

Ce véritable continent flottant contient des passages où pour circuler il vous faudra tantôt activer des interrupteurs tantôt utiliser des transporteurs, tout en sachant que certains interrupteurs activent d'autres transporteurs… Parcourez les environs jusqu'à arriver à un trou. Approchez-le et un passage apparaîtra alors. Glissez-y-vous pour affronter un boss. Pour le vaincre utilisez les différents sorts magiques dont vous disposez qui devraient à ce stade de l'aventure, avoir grimpé d'au moins un niveau. Remontez ensuite à la surface et, oh ! Tiens salut Kefka ! Cette fois c'est vous qui serez forcé de fuir, foncez par la droite. Etant soumis à un décompte, passez votre chemin au plus vite en mettant fin le plus rapidement possible aux combats qui indubitablement se dresseront sur votre route ou bien fuyez lors des affrontements. Vous rencontrerez par la suite un autre boss, ne lui lancez aucune magie et combattez-le avec des attaques de base. Continuez ensuite votre route, lorsque vous apercevrez l'aérostat, il vous sera possible d'attendre Shadow où alors de vous enfuir sans ce dernier. Si vous désirez patienter pour votre ami, approchez-vous plusieurs fois du vaisseau jusqu'à que l'option " wait for Shadow " soit disponible.

On continue l'aventure avec Celes. Après avoir parlé à Cid, nourrissez-le avec des poissons que vous trouverez vers la plage afin d'obtenir un radeau pour quitter l'île. Arrivé en terre ferme, dirigez-vous vers Albrook et faites-y escale. Parlez avec les villageois et après en avoir appris un peu plus sur tout ce qui s'est passé depuis votre absence, partez par le nord pour rejoindre Tzen. Arrivé en ville, suivez la population jusqu'à retrouver Sabin. Il vous faudra alors à ce moment là sauver un marmot dans l'une des maisons. L'enfant se trouve dans une des pièces du bas, lorsque vous l'aurez sauvé, Sabin intégrera votre commandement. Explorez les lieux en parlant aux villageois puis allez à Moblitz, située à la pointe est du continent. Là bas, retrouvez Terra et parlez-lui, repartez alors et vous vous ferez attaquer par un monstre. Administrez-lui vos attaques les plus puissantes pour le vaincre. Laissez ensuite Terra à Moblitz et partez pour Nikeah, située au nord. Dans ce charmant village, parlez aux pirates et trouvez leur chef et suivez-le furtivement afin de pouvoir embarquer clandestinement pour South figaro.

Au deuxième étage se trouve Gerad, allez-lui parler. Ressortez ensuite du village pour vous rendre à une grotte plus à l'ouest déjà visitée auparavant. Parcourez les grottes jusqu'à parler à Gerad qui se joindra alors à vous. Vous rencontrez alors un boss pourvu de quatre tentacules. Chacune d'entre elles équivaut à un type de magie, choisissez donc le contraire magique de chaque membre du monstre afin d'en venir à bout. Après ces quelques émotions, vous voilà parti pour Kolhingen. Trouvez la ville située à gauche du château et parlez à Setzer, prèsent dans le café. Après avoir recueilli les renseignements nécessaires, partez pour la tombe de Daryl. Setzer vous ouvrira alors la tombe, descendez d'un étage et montez vers le haut de l'écran afin d'emprunter une porte sur la droite. Actionnez la tombe afin d'ouvrir un passage puis allez-y pour y trouver un interrupteur.

Descendez, vous trouverez facilement un second interrupteur puis une tortue. Montez dessus puis revenez sur vos pas dans le but de trouver quatre tombes. Lisez les inscriptions qu'elles comportent puis retournez dans la grande salle afin de prendre en haut à gauche, vous pourrez alors graver la phrase de votre choix, choisissez " The world is Square ". Retrouvez la tortue et chevauchez-la de nouveau. Vous trouvez alors un nouvel interrupteur dans la pièce qui suit, actionnez-le puis remontez à bord du gros lézard. La bête vous dépose un peu plus loin, vous rencontrez alors un boss.

Ne visez pas sa carapace lors de l'affrontement et privilégiez les sorts de type feu. Activez ensuite le socle contenant les fleurs pour faire apparaître un ami du précédent boss. Attention à ses attaques dévastatrices, il est recommandé de s'en débarrasser rapidement pour ne pas trop subir de dégâts. Empruntez après ça le passage venant de s'ouvrir, puis parlez à Setzer. Vous vous retrouvez alors aux commandes d'un autre personnage, Falcon. A Maranda, partez parler à une jeune fille se trouvant dans une maison à droite du village. Acceptez de lui venir en aide puis sortez pour parler au pigeon. Celui-ci s'envole et se pose à Zozo.

Partie 6

Vous approchez enfin de l'affrontement final mais votre équipe se trouve dispersée de part le monde. Foncez rendre visite à Kefka avec une équipe limitée se révélerait être une grave erreur à moins d'avoir passé sa vie à augmenter les niveaux de deux, trois personnages en délaissant les autres. Voici donc, pour vous aider à recomposer l'équipe quelques indications bien utiles. Notez au passage que de nouveaux persos sont à prèsent disponibles et qu'en on sait que plus on est de fous plus on rit…ce serait dommage de ne pas en profiter. Bon bref, suivez le guide !

LOCKE : Rendez-vous au Nord de Tzen, là où les montagnes forment une espèce d'étoile. Posez-vous sur celles-ci à l'aide de l'aérostat pour pouvoir débuter la quête. Vous devrez pour ce passage diviser votre équipe restante en deux parties parfaitement équilibrées. Chacune d'elle empruntera alors un passage différent et, afin de permettre leur progression, chacune sera dépendante des actions de l'autre. En gros vous devrez avec l'une des équipes actionner des interrupteurs afin de libérer des passages pour l'autre groupe et vice versa. Après plusieurs combats et interrupteurs poussés, vous retrouvez Locke accompagné de quelques trésors.

TERRA : Direction la ville de Moblitz. Poussez la bibliothèque pour vous frayer un passage vers une salle secrète dans la maison la plus à gauche du village. Parlez à Terra et un boss vous attaquera alors. Après quelques minutes de lutte, Terra vous rejoindra alors. Terrassez l'ennemi grâce à sa magie.

MOG : Ce personnage sympathique se trouve à Narshe. Empruntez le passage secret habituel qui mène dans les mines et allez lui parler pour qu'il se joigne de nouveau à vous.

CYAN : Vous le trouverez au Mont Zozo, à coté de Zozo. Rendez-vous dans ce charmant village puis trouvez le marchant qui vend une sorte de dégrippant. Achetez-le puis utilisez le produit sur une porte sur le balcon du café qui refusait de s'ouvrir précédemment. Une fois au Mont proprement dit, il ne vous reste plus qu'à trouver une caverne particulièrement fleurie pour retrouver Cyan.

SHADOW : Partez pour le Veldt où il vous faudra trouver une petite caverne. Rentrez-y et vous retrouverez Shadow, salement blessé. Un Monstre apparaîtra, il vous faudra alors le battre deux fois. Vous vous retrouvez ensuite à Thamasa. Parlez au garde devant le coloseum et demandez-lui de participer à un combat et pariez sur le Striker. Il vous faudra alors défaire Shadow afin qu'il rejoigne votre noble cause.

GAU : Parcourez le Veldt et faites plusieurs combats. A la suite de l'un d'entre eux, Gau rejoindra l'équipe.

RELM : Allez avant tout apprendre le dernier blitz de Sabin dans la maison de Duncan (sur l'île la plus au nord), qui est en fait un arbre situé au centre d'autres arbres. Partez ensuite pour Jidoor et pénétrez dans la maison la plus au nord. Fouillez un peu partout jusqu'à ce qu'un journal apparaisse. Lisez-le. Actionnez ensuite la lampe pour pouvoir monter les escaliers. Observez le portrait de Gesthal pour y trouver une lettre. Les périples qui suivent consistent à observer les différents tableaux afin d'enclencher dans certains cas des combats. Avant de rencontrer Chardanook, je vous conseille fortement de sauver la partie. Ce boss est véritablement coriace et un bon niveau s'impose pour le vaincre. Utilisez vos attaques les plus puissantes ainsi que des magies type feu. Le dernier Blitz de Sabin (Bum Rush) devra être utilisé sans modération. A l'issue de ce combat, Relm fera partie de l'équipe.

STARGO : Lorsque vous avez Relm dans votre équipe, partez pour la tour des fanatiques (tour entourée de rochers) et Strago se joindra à vous.

GOGO : Un personnage de plus ne serait pas de refus pour défier Kefka. Afin de compter un membre supplémentaire à votre équipe dirigez-vous à l'est de la carte pour découvrir une petite île en triangle. Patientez jusqu'à vous faire attaquer par un ennemi appelé Zone Easter. Lorsque celui-ci tentera de vous absorber laissez-vous faire. Les 3 membres avalés, vous accédez à une sorte de caverne.Avancez et déjouez les quelques pièges des lieux et vous

trouverez rapidement Gogo, qui acceptera de vous aider. Pour sortir du monstre, revenez au point de départ. Pour faire apparaître d'autres options d'attaques chez Gogo, placez le curseur sur un emplacement vide dans la boîte d'action et un menu vous permettant de faire votre choix apparaîtra alors.

UMARO : Un dernier perso pour la route ? Vérifiez que vous possédez bel et bien Mog puis cherchez le dragon de glace dans les mines de Narshe et tuez-le avec une magie type feu. Trouvez ensuite l'Esper et combattez contre elle. Après l'avoir vaincue, engouffrez-vous dans le cratère fraîchement créé.
Il ne vous reste plus qu'à trouver un totem et de l'examiner afin de trouver une magicite. Lorsque vous la saisissez, Umaro vous attaquera. Ridiculisez-le et Mog le convaincra de se joindre à vous.

Voilà, c'est fait ! L'équipe se retrouve au grand complet, escortée de deux personnages supplémentaires. Avant l'affrontement final je vous conseille d'explorer plus en profondeur le monde de Final Fantasy VI. En effet, son univers regorge de sous-quêtes en tout genre où vous pourrez trouver pas mal d'objets intéressants et augmenter le niveau de vos personnages du même coup. Lorsque vous vous sentez fin prêts (dès que votre équipement se rapproche des derniers modèles disponibles en magasin et que le niveau global de vos personnages dépasse la quarantaine), partez pour la forteresse de Kefka. Vous l'atteindrez grâce à l'aérostat et il vous faudra composer 3 groupes de quatre personnages chacun. Ce dernier passage est infesté de puissants ennemis mais heureusement, pour compenser, vous trouverez aussi pas mal de coffres assez intéressants. Pour progresser, vous allez devoir comme pour un des actes précédents jongler entre les groupes pour actionner divers interrupteurs histoire d'aider les autres équipes. Tuez les sous boss en utilisant vos magies et attaques les plus puissantes, sachant que plus vous aurez d'expérience, mieux ce sera. Lorsque chacun de vos groupes devra pousser un dernier interrupteur, le combat final ne sera plus très loin.

Vous devrez alors composer une équipe de quatre perso puis répartir les autres dans l'ordre qu'il vous convient. Des qu'un de vos membres deviendra inconscient, il sera alors remplacé par le numéro suivant. La confrontation se divise en quatre parties, vous commencez avec la tête et les deux bras d'un monstre. Visez sa tête dans un premier temps puis finissez-le en assaillant ses bras. La seconde partie proposera un passage un peu plus corsé. Attaquez la portion du milieu dans un premier temps puis poursuivez par le côté droit pour enfin finir comme bon vous semble. Prévoyez pour ce passage un bon nombre de sorts de soins. La partie suivante ne permet pas l'erreur. Commencez par attaquer la tête de gauche car ses sorts sont ravageurs puis concentrez vos attaques sur la femme à droite. Attention car le boss lancera une ultime attaque en mourant, il est donc préférable d'aborder un niveau d'HP raisonnable en fin de combat. La quatrième et dernière partie vous confrontera à Kefka en personne. Attaquez-le avec les attaques les plus puissantes de chacun de vos personnages tout en veillant à ce que leurs lignes de vie ne se perdent pas trop souvent dans le rouge. A un certain moment, Kefka lancera une attaque appelée " Fallen Angel ". Celle-ci réduira les points de vie de vos personnages à 1. Utilisez alors un mega élixir pour tout faire rentrer dans l'ordre. Après une lutte acharnée, vous devriez venir à bout de l'infâme Kefka. Félicitation vous venez enfin de finir un des volets les plus appréciés de la grande série FINAL FANTASY.

LES RANCHS CHOCOBO

World of Balance

- Forêt à l'Est de Tzen
- Forêt au Sud de Maranda
- Forêt Ouest de Figaro Castle
- Forêt au Nord de Kohlingen

World of Ruin

- Forêt au Sud de Mobliz
- Forêt au Sud du Colosseum
- Forêt au Sud de la Cave du Phoenix

ATTAQUE TRÈS PUISSANTE

Pendant un combat, lancez le sort vanish sur vos adversaires pour les faire disparaître. Envoyez ensuite le sort doom pour tuer la plupart de ces ennemis du premier coup. Cette astuce marche aussi sur quelques boss.

GUIDE DES ESPERS (MAGICITES)

Note : Cette liste ne comprend pas les 4 Espers exclusifs à la version GBA (Cactuar, Gilgamesh, Leviathan et Diablos).

Ramuh

Obtenu automatiquement en atteignant le sommet de la tour de Zozo, après avoir battu Dadaluma.

Kirin

Obtenu automatiquement en atteignant le sommet de la tour de Zozo, après avoir battu Dadaluma.

Siren

Obtenu automatiquement en atteignant le sommet de la tour de Zozo, après avoir battu Dadaluma.

Stray

Obtenu automatiquement en atteignant le sommet de la tour de Zozo, après avoir battu Dadaluma.

Ifrit

Battez-le en même temps que Shiva dans l'usine Magitek à Vector.

Shiva

Battez-la en même temps qu'Ifrit dans l'usine Magitek à Vector.

Unicorn

Après avoir battu le boss Number 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magicites, dont celle-là.

Maduin

Après avoir battu le boss Number 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magicites, dont celle-là.

Shoat

Après avoir battu le boss Number 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magicites, dont celle-là.

Phantom

Après avoir battu le boss Number 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magicites, dont celle-là.

Carbuncle

Après avoir battu le boss Number 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magicites, dont celle-là.

Bismark

Après avoir battu le boss Number 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magicites, dont celle-là.

Golem

Après avoir récupéré le Blackjack (le vaisseau de Setzer) pour la première fois, rendez-vous à la salle de vente aux enchères à Jidoor. Vous pourrez acheter Golem pour 20 000 Gils.

ZoneSeek

Après avoir récupéré le Blackjack (le vaisseau de Setzer) pour la première fois, rendez-vous à la salle de vente aux enchères à Jidoor. Vous pourrez acheter ZoneSeek pour 10 000 Gils.

Seraphim

Rendez-vous à Tzen et parlez avec l'homme caché dans les arbres au nord-est de la ville pour lui acheter cet Esper pour 3 000 Gils. Vous pouvez attendre d'y revenir dans le World of Ruin pour que le prix passe à seulement 10 Gils, mais il est préférable de l'acquérir avant.

Fenrir

Dans le World of Ruin, après avoir battu Phumbaba avec Sabin et Celes, quittez la pièce où se trouve Terra pour qu'un enfant vous apporte la Magicite Fenrir.

Palidor

Dans le World of Ruin, après avoir récupéré le Falcon (second vaisseau), revenez sur l'île déserte et ramassez la Magicite Palidor sur la plage.

Tritoch

Dans le World of Ruin, battez Tritoch au sommet de la montagne enneigée à Narshe.

Terrato

Dans le World of Ruin, après avoir battu Tritoch, empruntez le passage du haut et traversez le donjon. Examinez ce qui ressemble à un os dans l'antre du yéti pour obtenir la Magicite Terrato. Vous devrez affronter le yéti Umaro mais pourrez l'enrôler si vous avez Mog dans l'équipe.

Starlet

Dans le World of Ruin, après avoir battu Chadarnook, écoutez les explications de Owser et allez chercher la Magicite dans la bibliothèque, sur le côté droit de l'écran.

Alexander

Dans le World of Ruin, au château de Doma, après avoir exploré le rêve de Cyan et battu Wrexsoul, revenez dans la salle du trône et récupérez la Magicite sur le trône du roi.

Phoenix

Dans le World of Ruin, retrouvez Locke dans la grotte du Phoenix au nord de Tzen.

Ragnarok

Dans le World of Ruin, après avoir retrouvé Locke, choisissez-le comme leader du groupe et revenez à Narshe.

Examinez la porte fermée dans la boutique d'armes pour la déverrouiller, puis entrez et parlez à l'homme qui se trouve dans la pièce. Il vous proposera soit l'épée Ragnarok, soit la Magicite Ragnarok. Prenez la Magicite !

Odin

Dans le World of Ruin, rendez-vous au château Figaro et demandez au vieil homme de la salle des machines de vous conduire à Figaro. Lorsqu'il vous signale quelque chose d'étrange, dites-lui de stopper les machines et allez explorer la cellule de droite dans la prison. Traversez la grotte jusqu'à atteindre les Ancient Ruins et entrez dans le château pour trouver la statue Odin et sa Magicite.

Raiden

Dans le World of Ruin, après avoir obtenu la Magicite Odin, descendez l'échelle à droite du trône et examinez le point brillant dans la bibliothèque pour trouver une lettre. Revenez à la salle du trône, faites 5 pas vers le bas à partir du trône de droite et appuyez sur l'interrupteur caché. Revenez dans la salle de la reine pour trouver un nouveau passage secret. Il vous mènera à une statue de la reine qui vous permettra de transformer la Magicite Odin en la Magicite Raiden.

Bahamut

Dans le World of Ruin, sillonnez le ciel à bord du vaisseau jusqu'à tomber sur le boss DoomGaze. Battez-le pour qu'il crache la Magicite Bahamut. Si vous n'êtes pas assez rapide, il prendra la fuite et vous serez obligé de le trouver à nouveau pour continuer le combat. Sa position est fixe mais elle change à chaque fois. Vous pouvez donc essayer de survoler chaque "case" du monde pour le trouver.

Crusader

Dans le World of Ruin, éliminez les 8 dragons pour recevoir la Magicite Crusader. Les deux derniers dragons se trouvent dans la tour de Kefka.

HORLOGIXIR

La plupart d'entre vous n'aura vraisemblablement pas songé à examiner les horloges rencontrées dans chaque ville. Gravissime erreur ! Ce serait passer à côté d'un item fabuleux et très précieux qui se fait assez rare dans le jeu : l'élixir. N'oubliez donc pas de vérifier chaque horloge lorsque vous arrivez dans une nouvelle ville, prenez cela comme un rituel.

Final Fantasy VII

© Sony / Squaresoft 1997

MATERIAS D'INVOCATION (ROUGE)

Alexandre : Dans le grand glacier après la sorcière (posez vos mains dans la fontaine chaude puis sur elle)
Bahamut : Il vous faut tuer le grand dragon rouge dans le temple des anciens. Elle est sur le sol quand le dragon est mort.
Bahamut Zero : Pour obtenir cette invoquation très puissante, il suffit d'approcher la materia Néo Bahamut de la Méga materia rouge.
Chevalier de la table ronde : Prenez un Chocobo en or et allez au nord-est. Entrez dans le volcan.
Chocobo/Mog : Allez à la ferme des Chocobos et parlez à un Chocobo
Hadès : Dans l'avion cargo de la shinra qui a coulé
Ifrit : il faut tuer Genova Naissance
Kjata : Début de la forêt endormie, roulez à droite ou à gauche de l'écran
Leviathan : Remis à Youfie après l'épreuve de la pagode a Utai
Néo bahamut : Trouvé au labyrinthe tornade
Odin : Après le boss du coffre du manoir Shinra a Nibelheim
Phénix : Apres la dernière bataille de fort condor, quand vous voyez l'oeuf éclore
Ramuh : Salle où vous voyez les jockeys au gold saucer après être parti de Corel
Shiva : Allez au port de Junon sauver Presila.
Titan : Ruine du réacteur de gongaga où se tient Scarlet. Allez-y et appuyez sur
Typoon : Dans la forêt ancienne, à droite dans les arbres

CODES ACTION REPLAY

Beaucoup de XP à chaque combat

```
8009D8EC 86A0
8009D8EE 0001
```

Beaucoup de AP à chaque combat

```
8009D8F0 86A0
8009D8F2 0001
```

Beaucoup d'argent à chaque combat

```
8009D8F4 86A0
8009D8F6 0001
```

Tous les personnages

```
801D3424 0100
```

Objets infinis

```
D00E146A FFFF
```

Gils infinis

```
8009D12E 000F
```

Mégalixir infini

```
8009CAB8 C206
```

Maximum d'argent

```
8009B9F8 967F
8009B9FA 0098
```

Maximum de GP

```
8009BB6A 7530
```

Maximum de BP

```
8009BB76 FFFF
```

Etat maximum pour Clad

```
8009C84E  FFFF
8009C850  FFFF
8009C852  FFFF
```

Sauvegarder n'importe ou

8009D172 0000
8009D45A 01BA
8009D4AE 7300

ASTUCE POUR LA COURSE DE CHOCOBOS

Maintenez enfoncées les touches L1, L2, R1 et R2 pendant la course : l'énergie de votre chocobo se régénèrera lentement.

FAIRE RALENTIR LE JACKPOT

Lors d'un jackpot, soit au Battle de Gold Saucer, soit dans les limites de Tifa et de Cait Sith, gardez enfoncé le bouton

MEGA MATERIA DE LA FUSÉE

Pour avoir la méga materia qui se trouve dans la fusée du village, le code est : , , , . Vous recevrez un compliment pour votre intelligence et votre chance.

MEGA MATERIA ROUGE

Si vous avez toutes les invocations au niveau maître, allez à COSMO CANYON et allez vers la machine du grand-père de Nanaki. Quand vous vous approcherez de la méga materia rouge, vous obtiendrez une materia qui permet d'invoquer tous les monstres et cela un nombre illimité de fois.

OBTENIR LE CHOCOBO D'OR

1ère méthode

Tous les chocobos devront être nourris avec environ 40 légumes sylkis et amenés en catégorie A+ au Gold Saucer. Capturez 4 chocobos magnifiques (2 mâles, 2 femelles). Apprivoisez les deux couples avec des noix de caroube (près du village des ossements, les voler à un monstre). Si vous obtenez un mâle et une femelle, apprivoisez-les avec une noix de caroube, sinon recommencez jusqu'à obtenir un mâle et une femelle. Vous obtiendrez ainsi un chocobo noir. Capturez un grand chocobo dans la région du glaçon. Apprivoisez ces deux derniers chocobos avec une noix de zeio (sur l'île en haut à droite de la carte dans la forêt, la voler aux gobelins). Et vous voilà en possession du chocobo d'or qui peut tout traverser.

2ème méthode

Pour avoir un chocobo sans avoir à en élever un, il faut battre l'Arme Émeraude (sous l'eau) et l'Arme Rubis (dans le désert, près du Gold Saucer. Il apparaîtra après que vous ayez tué l'Arme Ultime). Si vous les battez tous les deux, vous obtiendrez la Rose du désert. Échangez-la avec le promeneur, à Kalm, vous obtiendrez un chocobo d'or automatiquement.

COMBINAISON POUR AVOIR VINCENT VALENTINE

Pour avoir le personnage Vincent Valentine, faites ce qui suit :
1. Allez dans Shinra Mansion et trouvez le petit coffre-fort.
2. Tapez la combinaison suivante : Droite 36, Gauche 10, Droite 59 et Droite 97.
3. Battez-vous contre le monstre et récupérez la clé dans le coffre.
4. Descendez en bas et, juste avant d'entrer dans le laboratoire (à la fin du tunnel), montez et vous trouverez une porte.
5. Dirigez-vous vers le coffre du milieu et Vincent en sortira. Parlez-lui une fois puis une deuxième fois.
6. Allez-vous en et, dès que vous sortirez du bout de tunnel, il se joindra à vous.

ETRE DE FACE PENDANT UN COMBAT

Si vous arrivez de dos lors d'un combat, appuyez simultanément sur R1 et L1 comme pour fuir. Vous serez alors de face et les attaques ennemies vous feront moins mal.

OBTENIR LA MATERIA ÉLÉMENT W

Dans le CD 2 à Midgar, quand vous êtes dans le tunnel, pour aller vers le canon, allez en bas plutôt que de vous rendre tout de suite sur le lieu où vous acheverez Hojo. Avec un peu de patience,vous arriverez dans un cul-de-sac où vous découvrirez la materia et un point de sauvegarde.

MATERIAS INDÉPENDANTES

Appât-chocobo : Acheté au ranch chocobo, trouvé au ranch chocobo (cd2 et 3)
Appât-ennemi : Gagné au Battle Square (250BT)
Contre-attaque : Trouvé battre le gardien de materia au Mt.Corel, Gagné au chocobo square
Couverture : Acheté Wall Market, trouvé Jardin d'AERIS
HP<->MP : Dans la grotte a matéria vers Corel
Longue portée : Trouvé Mine de Myrthril
Méga tous : Trouvé grotte nord (appuyez sur quand vous passez devant elle dans la chute)
Mime : Au sud-est du Wutai
Prévention : Gagné au Battle Square (1000BT)
Repousse-ennemi : Gagné au chocobo square
Sous-marin : Ramener le guide au gars de Kalm
Super chance : Trouvé au Temple des Anciens
Super exp. : Gagné au Wonder Square (2000GP)
Super gil : Gagné au Wonder Square (1000GP)
Super HP : Acheté Cosmo Canyon, Mideel
Super magie : Trouvé Capitale Perdue
Super MP : Acheté Cosmo Canyon, Mideel
Super vitesse : Gagné au Battle Square (4000BT)

MATÉRIAS DE SUPPORT (BLEU)

Absorption HP : Dans le village d'Utai, repérez une petite maison où se trouvent des animaux. Au début, l'escalier du fond est inaccessible (un chat est toujours devant). Avant de finir le jeu et de combattre Sephiroth, retournez-y, le passage est libre, vous n'avez plus qu'à ouvrir le coffre contenant cette matéria fort utile.
Absorption MP : Trouvé à Utai dans la maison des chats
Attaque finale : il faut la gagner au Battle Square après avoir eu omnislash et invocationW
Attaque furtive : il faut la gagner au Chocobo Square
Coupure suppl. : Trouvé au Grand Glacier
Effet suppl. : Trouvé à la grotte Gi de Canyon Cosmos
Opposition : Trouvé dans la Grotte Nord
Opposition magie : Gagné au chocobo square
Quadruple magie : Trouvé dans la grotte à matéria vers Mideel
Tout : Acheté à Fort Condor, Trouvé Secteur 7, Shinra (63ème étage), Cargo, Mt.Nibel, GrandGlacier

Turbo MP : Trouvé au Labyrinthe Tornade
Vol simultané : Il faut éteindre les flammes de la grotte d'Utai avec une écaille dragon

MATERIAS DE MAGIE (VERT)

Barrière : Acheté Fusée Cité
Bouclier : Trouvé à la Grotte Nord
Comète : Trouvé capitale perdue
Contenir : Trouvé à Mideel : il faut nourrir le chocobo blanc (grâce aux légumes Mimett) et lui gratter les oreilles
Destruction : Acheté Fort Condor (CD 2 et 3), Mideel. Trouvé Manoir Shinra (Sephiroth vous le donne)
Feu : Acheté à midgar secteurs 7 et 5, Wall Market, Junon, Costa del sol, Mideel fort condor... Rouge 13 l'a déjà
Foudre : Acheté comme pour le feu, Clad l'a au départ
Glace : Acheté comme pour le feu
Gravité : Acheté à Mideel et Costa del Sol (CD 2 et 3), trouvé Boss de la grotte Gi à Canyon Cosmos
Guérir : Acheté à Kalm, Junon, Gongaga, Costa del Sol
Guérison max : Trouvé au CD 2 ou 3, retournez au magasin de Canyon Cosmos, vous pourrez passé derrière la corde
Mystifier : Acheté Gongaga, Canyon Cosmos
Poison : Acheté à Junon et Costa del Sol (CD 2 et 3), trouvé au 68ème étage du batiment de la Shinra.
Quitter : Acheter Fusée Cité
Ranimer : Acheté à Junon, Gongaga, Costa del Sol (CD 2 et 3)
Restaurer : Acheté comme pour le feu, Trouvé au réacteur 1
Sceller : Acheter Junon, Costa del Sol (CD 2 et 3)
Temps : Acheté Gongaga, Fusée Cité
Terre : Acheté à Kalm, Junon, Costa del Sol (CD 2 et 3)
Transformation : Acheté Corel, Gongaga, Canyon Cosmos, Mideel. Trouvé Mt.Corel, Cait Sith l'a déjà.
Ultima : Trouvé : empêchez le train de détruire Corel Nord

DUPLIQUER UN ÉLÉMENT

Pour dupliquer des éléments, équipez l'un de vos personnages de la materia ELEMENT-W. Cherchez un combat . Choisissez ELEMENT-W. Sélectionnez l'élément que vous désirez dupliquer et appuyez deux fois sur puis faites :

BATTRE L'ARME EMERAUDE

1ère méthode

Tout d'abord, il vous faut avoir 7777Hp. Pourquoi ? Pour que dès le commencement du combat, le personnage qui a 7777Hp fasse 64 coups à 7777Hp de point de vie. Pour avoir 7777Hp, allez vous battre contre des ennemis de Kalm (espèce de loup). Manipulez-en un et tuez les autres. Puis, attaquez Clad par exemple, jusqu'à ce qu'il ait 7680 ou 7580 ou 7495 en utilisant le talent de l'ennemi lance-flamme qui se trouve dans la grotte de Mytrhil, dragon Voûté. Lorsque Clad a 7680 (ou un nombre approchant toujours inférieur à 7777Hp), essayez d'obtenir les deux derniers chiffres de point de vie supérieur à 77Hp (7479, 7580, 7699...). Après ça, transformez l'ennemi en Crapaud et Mini à l'aide de la matéria magique transformation, l'ennemi vous fera alors des attaques de 1 point de vie et frappez Clad avec l'ennemi jusqu'à ce que les deux derniers chiffres soit 77Hp. (7477, 7577). Lorsque vous l'avez, quittez le combat ou tuez l'ennemi. Le combat terminé, allez près de votre sous-marin et mettez des potion à Clad pour qu'il ait 7777Hp. Equipez Clad de Chevaliers de la table ronde niveau 2, 3 idéalement et invocation-W (Battle square 64.000BP). Equipez le

deuxième personnage de mimer. Equipez le troisième de mimer également que vous aurez développé en maître pour en avoir un deuxième auparavant.

Dès le début du combat, Clad fera 64 coups à 7777Hp, ce qui fera la moitié des point de vie à l'Arme : 497728Hp. Pendant ce temps, choisissez à l'aide d'invocation-W deux fois les Chevaliers de la table ronde. Et mimer et encore mimer, l'Arme sera vaincue. 6X les Chevaliers de la table ronde.

2nde méthode

Assurez-vous d'avoir toutes les matérias d'invocation et de soutien au niveau maitre. Associez la matéria double à la dernière arme de Cid, l'Evangile de Vénus. Si Cid a un niveau compris entre 60 et 70, ses attaques feront 9999 points de dégâts à chaque fois.

3ème méthode

Cette méthode demande beaucoup de chance. Lancez la limite 2 de Cait Sith et tentez de tomber sur le chat. Si vous y arrivez, l'arme mourra instantanément !

MATÉRIAS DE COMMANDE

Attaque double : Avion cargo
Coup mortel : Pied de condor
Element W : Tunnel de la Shinra
Furie Max : Forêt ancienne
Invocation W : Golden Saucer au Battle Square 52000 points
Lancer : Au village fusée, ou porté par Youfie
Magie W : Grotte nord, antre de Sephiroth
Manipuler : Porté par Cait Smith ou achat au Village fusée
Mimer : Grotte sud-est de Wutai
Sentir : A Kalm, Rouge13 l'a sur lui
Talente E : Trouvé après la libération de Rouge13, et au chocobo sage
Voler : A Kalm

LISTE COMPLÈTE DES TALENTS DE L'ENNEMI

Pour obtenir la plupart de ces Talents, il sera nécessaire de manipuler les ennemis. En effets, certains ennemis renferment des Talents qu'ils n'utilisent jamais.

1. Air de Crapaud : Grenouille Touche Moi (forêt proche du Canyon Cosmos)
2. Suicide N4 : Mu (non loin de la ferme des Chocobos)
3. Marteau Magie : Herbe Rasoir (près de Utaï)
4. Vent Blanc : Zernzellet (près de Junon)
5. Grand Garde : Bondes de plage (plages vers Gongaga)
6. Mot d'Ange : Pollensalta (Grotte Nord)
7. Force de Dragon : Dragon Noir (Grotte Nord)
8. Force de Mort : Adamantaimai (plages vers Utaï)
9. Lance Flammes : Dragon voûté (Mine de Mythrill)
10. Laser : Dragon Noir (Grotte Nord)
11. Magique Matra : Sweeper personnalisé (vers Midgar)
12. Haleine Aigre : Malboro (Grotte Nord)
13. Bêta : Zolom (Marais au sud de la ferme des Chocobos)

14. Scaphandre : Serpent (Avion engloutti)
15. Trine : Stilva (Falaise de Gaea)
16. Souffle Magie : Parasite (Grotte Nord)
17. ??? : Jersey (Manoir de Nibelheim)
18. Punch Gobelin : Gobelin (île des Gobelins)
19. Chocoboucle : Chocobo (vers la ferme des Chocobos)
20. Mort N5 : Parasite (Grotte Nord)
21. Peine de Mort : Spectateur Gi (Grotte Gi)
22. Roulette : Dealer de la Mort (Grotte Nord)
23. Eclat d'Ombre : Arme volante
24. Boîte Pandore : Dragon Zombie (Grotte Nord)

GP À VOLONTÉ

Dans le premier écran du Gold Saucer, derrière la petite maison rouge du fond, apparait environ une fois sur quatre un vendeur (faites des aller-retours dans le passage principal) : 10 GP contre 100 Gils.

AMÉLIORER SES CHOCOBOS

Prenez votre Chocobo et donnez-lui le maximum de légumes. Voici la liste des bienfaits des légumes :
Curiel : Vitesse, Endurance.
Gysahl : Vitesse, Endurance.
Krakka : Intelligence.
Mimmet : Vitesse.
Pahsana : Intelligence.
Regan : Vitesse, Endurance.
Sylkis : Vitesse, Endurance, Intelligence.
Tantal : Vitesse, Endurance, Intelligence.

CONTENTER LE VIEIL HOMME DE KALM

Il vous demande trois objets : Guide, Rose du Desert, Harpe Terrestre.
Guide : Transformez le vaisseau fantôme dans le tunel de Junon.
Rose du Desert : Tuez l'arme RUBI
Harpe Terrestre : Tuez l'arme EMERAUDE

AMÉLIORER RAPIDEMENT SES MATERIAS

Si vous avez des problèmes pour avoir vos materias en mode maître, allez dans la grotte nord. Choisissez le chemin de gauche et, après être descendu de 2 tableaux, vous arriverez à un endroit où deux entrées s'offrent à vous. Choisissez la première que vous croiserez et balladez-vous alors dans cette pièce. Vous rencontrerez des ennemis qui ressemblent à des paniers en osier qui réclament de l'elixir. Donnez-leur ce qu'ils demandent puis tuez-les. Chacun d'entre eux vous rapportera 1000 Ap et 8000 Exp !! Il existe dans cette même salle des ennemis qui arrivent généralement par 3 et qui sont des boules de feu. Ils rapportent à eux trois 2400 Ap !! (sur une arme qui triple ces chiffres cela fait 7200 Ap en moins sur cette materia!)

ARMES ULTIMES DES PERSONNAGES

Barret : Au CD2, dans un coffre juste avant de battre Hojo
Caith Sith : A Midgar, au 64ème étage du bâtiment Shinra (CD3)
Cid : Au village fusée, parlez trois fois avec le vieil homme qui contemple la fusée
Clad : Battez l'arme ultime (celle qui vole)
Rouge XIII : Parlez à Bughenagen sur le point de mourir (CD3)
Tifa : Secteur 8 de Midgar (CD3, cherchez la clé a Bone village)
Vincent : Dans la chute d'eau près de Nibelheim
Youffie : Midgar

PLUS DE POUVOIRS

Allez dans la tour de la Shinra et trouvez le distributeur à l'étage. Mettez-y beaucoup d'argent et vous obtiendrez de nombreuses sources de pouvoir dans le deuxième CD,

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Midgar, l'attaque du premier réacteur

Après la vidéo d'introduction avancez le long du quai, exterminez les 2 gardes et tournez à gauche. Avancez ensuite et discutez avec vos 3 complices. Vous faites entre autre connaissance avec votre chef, Barett. Franchissez la porte, tournez à droite et avancez. Au bout du chemin, franchissez la nouvelle porte, avancez et rentrez dans le réacteur. Avancez encore, parlez aux 2 complices et l'une de ces personnes débloque la porte. Avancez un peu, demandez à ce que votre complice vous ouvre les portes suviantes, entrez dans l'ascenseur et descendez au niveau inférieur. Avancez, descendez le long de l'escalier, avancez encore, descendez le long de l'échelle, prenez la potion. Vous récupérez donc votre premier objet, la potion, cet objet vous redonne 100 HP. Continuez ensuite votre progression en descendant le long des 2 prochaines cellules. Vous voici au sein du réacteur, avancez le long du seul chemin disponible, descendez le long de l'échelle, avancez encore, prenez la matéria verte, puis avancez encore. Clad place alors la charge explosive destinée à réduire en poussières le réacteur. Ceci étant fait, le gardien des lieux, un scorpion vous attaque. Aucune difficulté pour le battre, prenez simplement garde à ne pas l'attaquer lorsque sa queue est en l'air sinon il ripostera et son attaque sera dévastatrice. Le scorpion battu, vous récupérez une nouvelle arme pour Barett, équipez-la lui. Faites

ensuite rapidement demi-tour, sauvegardez si voulu, pensez à délivrer votre complice bloqué en haut du réacteur. Arrivé en haut du réacteur, demandez de nouveau à vos coéquipiers de débloquer les portes, avancez, une vidéo se déclenche, le réacteur est détruit.

Midgar, les taudis

Après le passage dans le train, suivez votre chef, progressez le long du chemin puis de l'escalier et vous rencontrez Aeris. Parlez-lui, acceptez de lui acheter une fleur. Avancez ensuite vers le bas, prenez la potion au passage, des gardes finissent par vous interpeller. Evitez-les et avancez, évitez de nouveaux gardes puis à l'écran suivant vous êtes encerclés. Une vidéo se déclenche et vous parvenez à vous enfuir. De retour avec les membres de votre groupe discutez avec Barett, puis avec Jess (assis à côté de la fenêtre) et encore à Barett. Au bout de votre périple, suivez vos équipiers pour vous rendre au quartier général d'Avalanche. Vous arrivez dans le bar et retrouvez Tifa. Parlez un peu avec elle, donnez-lui la fleur achetée précédemment, parlez ensuite avec vos complices, puis retournez voir Tifa, et choisissez de prendre un verre. Ensuite, approchez-vous du flipper et descendez dans le quartier général situé au niveau inférieur. Après la discussion remontez au niveau supérieur, et prenez la direction de la porte. Tifa intervient, une scène se déclenche. Puis vous recevez votre salaire : 1500 Gils. Le lendemain, quittez cet endroit (discutez avec vos compagnons avant de sortir, Barett fixe le prochain point de rencontre). Sortez dehors, et visitez le quartier. Fouillez les magasins, achetez des objets si nécessaire et parlez à tout le monde pour apprendre des techniques et comprendre le système des matérias. Direction ensuite la gare, montez dans le train. Durant la scène exposant le
plan d'assaut une vidéo se déclenche. Changez rapidement de wagon 4 fois de suite pour échapper à la sécurité. Sautez ensuite hors du train, vous retombez sur les rails.
Avancez le long du chemin, et vous êtes bloqué par un système électrique. Observez le décor sur la droite, il y a une ouverture, sautez dans le trou. En bas prenez l'éther,
avancez sur la droite et descendez le long de l'échelle. Descendez encore plus bas, gravissez la première échelle sur la gauche, avancez, vous retrouvez Jess en train de surveiller les lieux. Avancez encore, prenez la potion, allez sur la gauche et descendez le long de l'échelle. Avancez un peu, sauvegardez, prenez la tente et grimpez le long de l'échelle suivante.
En haut laissez-vous glisser dans le toboggan sur le côté, avancez le long des escaliers, vous arrivez dans le nouveau réacteur.

Midgar, l'attaque du second réacteur

Ce réacteur est similaire au premier, aucune difficulté donc, utilisez le même mode de progression. En bas avancez, et placez votre charge explosive. Faites nesuite rapidement demi-tour, remontez, utilisez l'ascenseur. En haut avancez, prenez l'éther dans le coffre et avancez encore. Vous arrivez face à 3 interrupteurs. Placez-vous devant celui où il n'y a personne et actionnez-le en même temps que Barett et Tifa pour débloquer la porte. Sauvegardez votre partie, avancez encore et vous êtes pris au piège. Il est grand temps d'affronter le boss de ce réacteur. Aucune méthode particulière pour le vaincre,
pensez à utiliser votre magie de régénération en cas de problème majeur. Le robot vaincu, il explose et Clad se trouve projeté dans le vide, faisant une longue chute.

Midgar, le secteur 7

Vous reprenez connaissance dans une église, discutez avec Aeris, dites que vous vous rappelez d'elle (tout de même !) et elle engage la discussion. Cette dernière est troublée par l'arrivée d'hommes mystérieux dans l'église. Acceptez d'être le garde du corps
d'Aeris, suivez-la et franchissez la porte. Avancez encore, au bout du chemin sautez sur le nouvel escalier, et avancez encore. Franchissez le trou, Aeris essaie de faire de même mais chute. Dites-lui d'attendre, et poussez rapidement les tonneaux en hauteur sur les soldats la menaçant. Aeris parvient ensuite à vous rejoindre, avancez encore jusqu'au toit de l'église et descendez sur la terre ferme en sautant de toit en toit. Avancez sur la gauche, sauvegardez, avancez un peu et allez vers le haut à l'intersection. Vous voici dans un nouveau quartier marchant, fouillez-le et achetez des objets, armes, matérias si voulu.
Localisez ensuite le bus (sur la droite, il s'agit en fait du magasin d'armes) et allez à droite. Vous voici devant la maison d'Aeris. Fouillez son jardin pour trouver quelques objets intéressants puis rentrez dans la maison. Discutez avec sa mère puis avec elle, elle décide de vous accompagner, acceptez (vous n'aurez de toute façon pas le choix) et passez la nuit chez elle. Durant la nuit, une fois réveillé, faites comme la mère d'Aeris vous l'a

demandé, quittez silencieusement la maison. Dehors faites demi-tour vers l'intersection et prenez le chemin à gauche. Vous retrouvez Aeris qui s'était doutée de votre plan. Avancez un peu vous avez un mini-parcours à franchir. Avancez, traversez le petit pont (poutre en fer), descendez au niveau inférieur, avancez le long du tunnel, remontez légèrement sur la gauche (via la barre), avancez et descendez le long de la planche. Avancez encore un peu, vous voici proche de votre destination, choisissez toutefois de garder Aeris avec vous. Peu après vous apercevez Tifa, suivez-la sur la droite, vous voici au quartier marchand.

Midgar, le quartier marchand, la demeure de Don Cornéo

Fouillez ce quartier, achetez des objets et dormez à l'auberge pour récupèrer tous vos HP et MP. Allez ensuite en bas de ce quartier, puis à droite. Avancez, discutez avec les personnes et vous apprenez où se trouve Tifa. Retournez dans le quartier marchand, allez tout en haut, direction le palais de Don Cornéo. Malheureusement vous êtes un homme et vous ne pouvez rentrer. Aeris vous propose alors une bonne solution, vous déguiser en femme! Il vous faut tout d'abord des habits, allez au magasin de vêtements, parlez à la fille, elle a besoin de son père pour vous préparer une robe. Allez voir ce dernier au bar, parlez-lui et il accepte, amusé, de vous faire une robe. Direction le magasin et vous obtenez une robe. Un
nouveau problème se pose, vous devez trouver une perruque. Allez dans le centre sportif, parlez à la personne au centre, et vous devez relever un défi avec succès pour obtenir la perruque. Vous devez faire le maximum d'assouplissements. Ce défi gagné, vous obtenez votre perruque. Direction maintenant le restaurant, passez une commande et lorsque le cuisinier vous demande votre avis validez la réponse 2. Vous obtenez alors un ticket. Direction la pharmacie, échangez ce ticket et vous obtenez un médicament. Retournez au bar, allez vers les toilettes, elles sont occupées par une personne malade. Donnez-lui le médicament et pour vous remercier elle vous donne du parfum. Ressortez du bar, allez voir le vendeur dans le magasin de matérias. Acceptez de lui rendre service, rendez-vous à l'auberge, prenez une chambre. La nuit tombée, levez-vous et achetez les objets du distributeur (un à 200 Gils). Retournez vous coucher, le lendemain apportez l'objet au vendeur, et il vous remet un bijou. Retournez dehors, allez en bas du quartier, vers l'entrée, parlez à tout le monde et vous obtenez un code vous permettant d'accèder dans la mystérieuse maison sur la droite du quartier (là où vous avez appris où se trouve Tifa). Retournez à cet endroit, et rentrez dans la maison. Choisissez une chambre, peu importe laquelle, parlez à la fille et vous obtenez de la lingerie. Allez ensuite vous changer au magasin de vêtements puis rendez-vous au palais de Don Cornéo en haut du quartier. Vous pouvez rentrer dans le palais, discutez avec le réceptionniste. Une fois ce dernier parti montez le long des escaliers à votre droite et avancez le long du couloir. Franchissez la porte au bout, descendez le long de l'escalier et vous parvenez à retrouver Tifa (prenez l'éther au passage). Remontez ensuite les escaliers et vous voici de retour dans le couloir. Rentrez par la double-porte dans le bureau de Don Cornéo. Ce dernier choisit une des 3 personnes, normalement ce devrait être vous.
Après la scène vous vous retrouvez tous les trois face à lui, et vous tombez dans son pièce, une trappe s'ouvre. Vous reprenez connaissance dans les égouts, un nouveau boss arrive.

Midgar, les égouts, la destruction du secteur 7

Il s'agit cette fois-ci d'un alligator. Il n'est vraiment pas fort, utilisez la magie de feu (surtout pas l'eau) pour en venir à bout. Attention toutefois, ce dernier lance une attaque avant de mourir. Avancez ensuite dans les égouts, prenez la matéria et ressortez via l'échelle. Vous voici dans le cimetière des trains. Allez à droite, grimpez sur le train et prenez l'éther. Redescendez, passez à droite de ce train, avancez vers le haut. Dès que vous êtes bloqués, rentrez dans le train puor le déplacer, avancez encore un peu, et déplacez le nouveau train. Enfin, allez sur la gauche, vous revoici au quai de la gare. Avancez à gauche, une vidéo se déclenche, le pilier du secteur 7 menace de cèder, c'est l'oeuvre de la Shinra. Avancez vers le haut, puis parlez à Wedge après la petite vidéo. Rentrez ensuite dans la zone sécurisée et grimpez le long des escaliers pour monter en haut de ce pilier. Là, Barett vous attend, et Reno des turks vous attaque. Prenez garde à ses attaques qui paralysent vos personnages; pour y remédier, attaquez le personnage atteint, le sort sera brisé. Reno battu, il pose une bombe et prend Aeris en otage. Il est trop tard pour désamorcer cette bombe, allez sur la droite, pendez-vous au câble pour quitter cet endroit. Après la vidéo, le pilier s'est effondré, le secteur 7 condamné. Après la discussion allez en bas, prenez la matéria sentir, et retournez dans la maison d'Aeris. Marlène attend son père, ce dernier décide de vous aider à sauver Aeris. Après une nuit de repos retournez à Wall Market, allez dans le magasin d'armes et achetez les batteries (à la personne de gauche). Approchez-vous ensuite de la demeure de Don Cornéo, allez à droite de cette dernière et grimpez le long du câble. En haut, placez une première batterie pour faire tourner l'hélice et ainsi débloquer le passage, avancez encore, placez les autres batteries pour débloquer le chemin et vous arrivez au QG de la Shinra.

Midgar, la tour Shinra

Choisissez de rentrer discrètement, allez sur la gauche du QG et rentrez par la petite porte. Montez les nombreux escaliers, vous arrivez à l'étage 59. Eliminez les 3 soldats et vous obtenez la carte pour accèder à l'étage 60. Grimpez à cet étage via l'ascenseur, allez sur la gauche et rentrez dans la salle. Notez sur la droite la présence de statues et de gardes qui font des rondes derrière. Vous devez avancer tout en vous cachant derrière ces statues (déplacez-vous au moment où les gars bougent). Guidez ensuite les 2 autres personnages (de la même manière) et montez au niveau supérieur (attention, la moindre erreur lors de vos déplacements et des gardes vous attaqueront. De plus vous devrez tout recommencer depuis le début). A l'étage suivant discutez avec toutes les personnes. Un employé vous demande ce que vous cherchez ici, répondez ... (2ème possibilité), il croit que vous êtes le réparateur et vous remet la clé de l'étage 62. Montez donc à l'étage 62, allez sur la gauche et rentrez dans le bureau du maire (une personne se tient devant la porte). Il vous demande un mot de passe, répondez "Mako" et vous obtenez la carte d'accès à l'étage 65 ainsi que la matéria El Base. Arrivé à l'étage 63, rentrez dans la salle en bas à droite, placez votre coupon et vous avez l'autorisation d'ouvrir 3 portes. A vous de choisir celles que vous désirez, cet étage ne vous permet que de gagner des bonus. Ceci étant fait, montez au niveau suivant. Reconstituez la maquette de Midgar en plaçant les morceaux manquants (cachés dans les coffres), puis montez à l'étage supérieur (passez celui où se trouve la salle de gym, il n'y a rien d'important). Vous arrivez vers la salle de conférence, allez dans les toilettes à gauche, rentrez dedans et grimpez dans le conduit d'aération.
Avancez en direction de la salle de conférence et écoutez la discussion entre le président de la Shinra et ses collaborateurs. Suivez ensuite Hojo, gravissez les escaliers derrière-lui. Dans la nouvelle zone, avancez vers la gauche, sauvegardez et utilisez l'ascenseur. Arrivé au niveau 67, avancez un peu, vous retrouvez Aeris. Après la petite vidéo, vous faites connaissance d'un nouveau compagnon, un spécimen rare nommé Rouge XIII. Malheureusement un nouveau boss vous attaque, exterminez-le, puis prenez la matéria Talents de l'ennemi dans la cellule où se trouvait Aeris. Montez ensuite sur la petite passerelle, parlez au collaborateur d'Hojo, il vous remet une carte. Prenez ensuite les potions
en bas de l'écran puis rendez-vous l'ascenseur du 66ème étage (descendez au niveau inférieur à la passerelle, allez à droite et descendez le long des escaliers.
Arrivé dans l'ascenseur, les Turks vous interpellent et vous conduisent auprès du président de la Shinra. Après avoir fait connaissance et appris des informations concernant la terre des Anciens,
vous voici en prison. Parlez à vos équipiers puis reposez-vous. A votre réveil, la porte de votre cellule est ouverte, le garde tué. Parlez à Tifa puis libérer vos amis (la clé des cellules se trouve sur le garde). Allez ensuite sur la gauche, utilisez l'ascenseur, avancez sur la droite, utilisez l'escalier pour monter au niveau supérieur. Choisissez l'un
des deux escaliers pour monter dans le bureau du président. Là, vous découvrez le président tué, par Séphiroth. Sans tarder son fils arrive en hélicoptère, sortez de ce bureau par la porte sur le côté, avancez et vous rencontrez Rufus. Après la discussion, vous prenez le contrôle du groupe qui ressort de la tour, descendez de quelques niveaux et prenez l'ascenseur en bas de l'écran. Un robot géant vous attaque alors, utilisez la magie ou les attaques de Barett (s'il est dans votre groupe) pour l'éliminer. L'attaque foudre se révèle très efficace. Vous reprenez ensuite le contrôle de Clad, vous allez devoir combattre Rufus. Le battre ne sera pas chose difficile, contentez-vous d'effectuer des attaques normales et d'utiliser la matéria Guérir (ou des potions). Rufus vaincu, une vidéo se déclenche et vous parvenez à vous enfuir de la tour Shinra.

Midgar, la poursuite

Vous êtes hélas très vite rattrapés, couvrez vos amis dans l'automobile en éliminant les soldats de la Shinra. Au bout de l'autoroute, un nouvel ennemi arrive. Le combat va être plus difficile que précédemment. Faites des attaques magiques avec 2 personnages et utilisez le 3ème pour régénérer les 2 autres (et lui aussi bien entendu). Ce combat gagné, vous décidez de quitter Midgar, direction Kalm.

Kalm

Une fois sur la carte du monde, effectuez quelques combats à côté de Midgar, vous obtiendrez ainsi le talent de l'ennemi Magique Matra (attaque exécutée par des robots). Direction nord-est ensuite, allez à Kalm. Commencez par explorer la ville, faites vos emplettes puis allez dans l'auberge. Grimpez à l'étage, rejoignez vos compagnons, vous leur racontez votre histoire et une longue vidéo se déclenche. Cette scène achevée, quittez la ville.

La ferme des Chocobos

Allez sur la droite et avancez jusqu'à trouver une ferme. Rentrez-y, avancez un peu et parlez à un Chocobo (2ème réponse). Vous obtenez ainsi votre première invocation, ChocoMog. Quittez ensuite cette ferme et effectuez des combats pour obtenir de l'expérience. Dès que vous avez dans les 2500-2600 HP, allez au sud, dans les marais.

Le Zoolom de Midgar

Impossible de traverser les marais sans tomber sur cet énorme serpent. Ces attaques ne sont pas très puissantes mais il possède une attaque spéciale, Bêta, qu'il fait lorsqu'il est sur le point de mourir, très puissante (vous l'apprendrez d'ailleurs au passage, il s'agit d'un talent de l'ennemi). Le serpent vaincu, allez vite au sud des marais et rentrez dans la grotte.
Une fois dans cette grotte faites quelques combats, vous tomberez sur un ennemi ressemblant à un dragon, vous pourrez ainsi apprendre le talent de l'ennemi lance-flammes. Allez ensuite sur la droite, prenez les bonus, revenez à l'entrée de la grotte et allez sur la gauche. Nouvelle rencontre avec les Turks, sans violence cette fois. Une fois que ces derniers sont partis grimpez le long de la racine sur la gauche et sortez de la grotte. Vous voici de l'autre côté de la montagne. Avancez au sud, rendez-vous au Fort Condor.

Fort Condor

Etape facultative du jeu, mais assez intéressante. A votre arrivée, choisissez d'aider les membres de ce fort à se débarrasser des soldats de la Shinra. Grimpez le long de la corde, puis achetez des armes et objets. Reposez-vous, puis grimpez en haut du fort. Vous allez livrer un combat contre les forces de la Shinra sous forme de jeu de stratégie. Achetez des unités et placez-les aux endroits voulus.
Les troupes, ou plutôt les monstres de la Shinra arrivent, envoyez vos soldats les attaquer. Le jeu n'est vraiment pas difficile. Vous récupérez ensuite l'argent restant, quittez ce fort, et allez au nord-ouest, à Junon.

Junon

Vous voici à Junon, dans les bas-quartiers. Avancez un peu et allez sur la gauche. Descendez sur la côte, vous trouvez une petite fille qui perd connaissance. Après une séance de réanimation, allez vous reposer dans la maison à gauche en rentrant dans la ville. Le lendemain, fouillez les diverses maisons et vous retrouverez la jeune-fille. Pour vous remercier elle vous offre une matéria d'invocation, il s'agit de Shiva. De plus elle décide de vous présenter son dauphin. Suivez-la sur la côte, et aidez-vous du daupin (à l'aide du sifflet) pour atteindre la plate-forme en hauteur. Grimpez ensuite le long du poteau, vous atteignez les hauts-quartiers de Junon. Avancez en direction de l'Aérostat, allez en bas, descendez via l'ascenseur, et passez par l'ouverture. Vous êtes interpellé par un chef soldat et devez vous habiller en soldat. Faites-le, ressortez du vestiaire et allez à droite. Dehors, vous voici dans les rues de Junon, avancez vers les autres soldats et vous rejoignez le défilé. Après une petite vidéo, et quelques exercices, retournez dans les rues de Junon, avancez tout en fouillant les magasins (achetez au passage les armes et matérias qui vous intéressent...). Arrivé au canon de Junon, vous allez devoir effectuer une parade militaire en honneur de Rufus.
Appliquez-vous, vous pourrez ainsi obtenir quelques objets fort sympathiques (voleur fou, ...). Une vidéo se déclenche ensuite et vous voici à bord du bateau en direction de la Costa Del Sol.

La traversée

Vous prenez le contrôle de Clad dans les câles du bateau. Parlez à tous les marins et vous trouverez Aeris (cachée en marin pour échapper aux gardes). Grimpez ensuite sur le pont via l'escalier, avancez sur le côté et allez parler au vigile, il s'agit de Tifa. Allez ensuite à l'avant du bateau, sur le petit pont et vous verrez Rouge XVIII. Parlez-lui, redescendez le long de la petite échelle (notez la présence d'un marin sur la gauche qui vous empêche d'aller plus loin. Retournez ensuite dans la câle, reparlez à Aeris, puis remontez sur le pont, à l'avant du bateau. Le marin n'est plus là, vous pouvez encore progresser. Vous apercevez alors Barett en train d'espionner Rufus et son chef militaire. La scène est interrompue par un signal d'alerte, un passage clandestin a été repéré à bord. Retournez sur le pont, (à côté de l'endroit où se trouvait Tifa), vos équipiers vous rejoignent, redescendez dans les câles, la porte de la salle des machines est ouverte, rentrez dedans. Allez tout de suite sur la gauche, grimpez au niveau supérieur, avancez, prenez le bonus puis redescendez. Allez au fond de la salle des machines, et parlez au marin. Une vidéo se déclenche alors et Sephiroth apparaît. Aucune discussion n'est possible avec lui, ce dernier ne se souvient plus de vous et envoie Jénova naissance afin de vous éliminer. Il s'agit d'un boss assez résistant mais pas très fort. Utilisez votre magie et des talents de l'ennemi comme bêta. Le combat gagné, ramassez la matéria d'invocation Efrit avant de quitter cette salle. Nouvelle vidéo, vous arrivez à Costa del Sol.

Costa del Sol

Après la petite vidéo vous voici au port. Direction la ville, elle n'est pas très grande, aussi fouillez-la bien. Vous pourrez acheter quelques objets mais surtout acheter une villa (200 000 gils) si vous possédez assez d'argent. Allez ensuite à la plage (sur la droite de la ville). Avancez ensuite sur la droite, retrouvailles avec le professeur Hojo, il a quitté la Shinra pour prendre des vacances. Après votre dicussion retournez dans la ville, allez dans la maison où se trouve Barett (en train d'admirer son costume de marin) et prenez une chambre. Le lendemain matin, vos amis sont partis, quittez cette ville (la sortie se trouve sur la gauche, en passant sous le pont.

En direction de Corel

De retour sur la carte du monde, allez au nord, vous trouverez vite un petit chemin entre les montagnes. Avancez le long de ce chemin, puis grimpez le long de la montagne. Redescendez de l'autre côté, vous arrivez au dessus d'un réacteur Mako, celui de Corel. Descendez le long du chemin sur la droite, longez le réacteur et quittez cet endroit par le sud. Vous voici sur un chemin de fer, avancez sur la droite tout en prenant les différents bonus (lorsque le chemin de fer se met à bouger sous vos pieds sautez pour éviter de tomber). Prenez à chaque fois le chemin du haut, et au bout du chemin se trouve une petite cabane. Rentrez dedans, actionnez le mécanisme et un pont se baisse. Faites alors demi-tour jusqu'à la précédente intersection, prenez le chemin du bas, avancez, traversez le pont et vous arrivez à Corel.

Corel

Corel est la ville natale de Barett, il s'agit d'un endroit très pauvre mais les gens sont sympathiques. N'hésitez pas à écouter leurs histoires, elles sont intéressantes et vous permettront et d'apprendre beaucoup de choses sur la Shinra. Profitez aussi de cette ville pour faire des achats, les 3 stands de vente se trouvent en bas de la ville, vous pouvez acheter de nouvelles matéria mais aussi des armes plus puissantes. Ceci étant fait, avancez sur la gauche en direction du tramway. Après la discussion avec vos équipiers, direction le Gold Saucer.

Gold Saucer

Le Gold Saucer est un formidable parc d'attraction. Accessible tout au long du jeu, il vous permettra de vous détendre. Malheureusement les prix sont relativement élevés et vous ne pouvez payer en Gils. Commencez par vous approcher de l'entrée du parc, vous devez payer.
2 possibilités, achetez seulement un billet ou un pass valide à vie. Je vous conseille d'opter pour la deuxième solution. Rentrez ensuite dans le Gold Saucer. Après la petite vidéo retournez à l'écran où se trouvait le tramway qui vous a conduit ici. Regardez au fond à gauche vous apercevrez peut-être un homme (il apparaît environ 1 fois sur 10). Si ce n'est pas le cas, retournez dans le Gold, puis à cet écran, jusqu'à ce qu'il apparaisse. Allez alors le voir, il vous propose d'échanger vos gils contre des BP. Malheureusement le nombre est limité et vous allez devoir effectuer cela plusieurs fois pour obtenir assez d'argent. Rentrez ensuite dans le Gold Saucer (cette fois-ci pour de bon). Fouillez toutes les zones à l'exception du Battle Square. Vous apercevrez ainsi un stand de course de chocobos, des attractions mais vous ferez surtout la connaissance d'un étrange personnage, un jouet, nommé Caït Sith, qui se joindra à vous. Direction maintenant le Battle Square. Arrivé dans le bâtiment, vous constatez avec étonnement que les responsables de cet endroit ont tous été abbatus... Il est trop tard pour fuir, les responsables du Gold Saucer sont là et vous êtes arrêtés. Pour vous punir de ce crime, vous êtes jeté dans la prison du désert.

Le désert

Première chose importante à faire, quelques combats. Utilisez la matéria Manipuler de Caï Sith pour contrôler vos adversaires et apprendre plus facilement le talent de l'ennemi laser. Allez ensuite au sud. Arrivé dans la zone la plus "fréquentée", rentrez dans la maison sur la droite. Après la discussion, ressortez de cette maison et allez encore au sud. Rentrez dans le camion, en bas, vous demandez au responsable de cet endroit comment quitter cette prison. La seule solution est de gagner la course de chocobos, encore faut-il avoir le droit de participer à cette dernière. Ressortez alors de ce camion, allez au nord. Le petit portail sur la gauche est ouvert, franchissez-le vous arrivez dans le désert. Pour le franchir, je n'ai pas trouvé de chemin clé, il faut essayer, jusqu'à trouver la décharge d'automobiles. Allez ensuite au nord, Barett retrouve son vieil ami (ennemi maintenant), Dyne. Après la petite vidéo, un combat entre les 2 hommes fait rage. Utilisez principalement vos canons (et la vos limites) pour en venir à bout. Pour survivre, prenez tous les 7-8 coups une super potion. Une nouvelle vidéo se déclenche ensuite, vous voici de retour près du responsable des lieux,

vous avez le droit de participer à la course de chocobos. Par chance, une dresseuse se propose de venir vous aider. Durant votre petit trajet en ascenseur, elle vous explique les règles de la course, rien de bien difficile. De plus, rassurez-vous, les concurrents ne seront pas spécialement forts. Dans la salle des Jockeys attendez le retour de la dresseuse, la course va ensuite débuter. Avant de quitter cette salle pensez à prendre la matéria d'invocation Ramuh posée par terre. Allez ensuite sur la droite, la course commence. Placez-vous en mode manuel, attendez d'avoir franchi la montée (en forme d'arc de cercle sur la droite) pour accélérer et passez premier. Gérez ensuite votre avance, accélèrez encore si nécessaire et vous n'aurez aucun mal à gagner la course. Vous êtes libre, de plus, par chance, vous recevez une lettre du responsable, qui s'excuse de vous avoir condamné injustement, il vous offre de petits cadeaux. Vous quittez ensuite le Gold Saucer et là, à votre surprise, vous êtes à bord d'une petite Jeep. Sortez de cette dernière et faites quelques combats aux alentours du Gold Saucer pour trouver des ennemis ressemblant à des magiciens et apprendre le talent de l'ennemi Roulette.

Yuffie

Remontez ensuite à bord de votre Jeep, allez au sud, traversez la petite rivière. Ressortez de votre Jeep et allez fouiller les diverses forêts. Profitez-en pour apprendre le talent de l'ennemi Air de crapaud. Mais vous allez surtout pouvoir faire la connaissance d'une jeune-fille, Yuffie, qui une fois battue se joindra à vous après une petite discussion (réponse 2, 1 et 2). Ceci étant fait, explorez les environs pour trouver une ville ressemblant un peu à Midgar, il s'agit de Gongaga.

Gongaga

Vous voici dans la forêt à l'endroit de cette ville. Allez sur la droite, vous trouvez un réacteur Mako en ruines. Vous avez tout juste le temps de vous cacher que 2 repsonsables de la Shinra arrivent en hélicoptère. Après une petite discussion ces derniers repartent, fouillez le centre du réacteur (là où se trouvait Scarlett) et vous obtiendrez la matéria d'invocation Titan.
Retournez ensuite à l'entrée de cette forêt, allez sur la gauche. Encore une rencontre avec les turks, cette fois-ci le combat est inévitable. Ces 2 personnages sont assez redoutables, pour les battre utilisez vos invocations, de la magie et surtout des soins.
Continuez ensuite votre progression, à l'intersection allez à droite, vous voici dans le village. Explorez ce dernier, reposez-vous et faites vos emplettes. Puis retournez à l'intersection, prenez à gauche, ramassez la matéria jaune sur le sol puis quittez cet endroit. Remontez à bord de votre Jeep, allez sur la gauche, franchissez la nouvelle rivière au nord-ouest, puis avancez le long du Canyon jusqu'à ce que vous aperceviez une ville avec un observatoire, il s'agit de Canyon Cosmos.

Canyon Cosmos

Canyon Cosmos est la ville natale de Rouge XVIII (ou plutôt Nanaki, il s'agit de son vrai nom). Dès votre arrivée, Nanaki part voir son grand-père après vous avoir aidé à pénétrer dans la ville. Commencez par explorer sur la droite, allez sur la droite et explorez les différentes maisons creusées dans la roche. Vous pourrez acheter des objets et vous trouverez aussi une auberge. Profitez-en aussi pour localiser les emplacements de vos compagnons dans la ville. Retournez ensuite à l'entrée de Canyon Cosmos, gravissez l'escalier sur la gauche et rentrez dans la maison. Fouillez-la, progressez encore, vous allez trouver un magasin d'armes. Après avoir fait vos achats grimpez le long de l'échelle, continuez votre progression puis rentrez dans l'observatoire. Vous retrouvez Nanaki et son grand-père. Après la discussion retournez dans la ville pour retrouver un de vos compagnons (Caït Sith par exemple se trouve quelques niveaux en dessous). Parlez-lui et choisissez 2 équipiers. Retournez ensuite voir le grand-père de Nanaki, la démonstration peut commencer. Après cette scène retournez à l'entrée de la ville, allez sur la droite, vos amis vous attendent, assis autour du feu. Rejoignez-les et discutez avec chacun d'entre eux. Le grand-père de Nanaki descend alors vous chercher et vous prie de le suivre. Faites cela, il vous conduit dans une grotte bien mystérieuse. Descendez le long des cordes et échelles, puis arrivé en bas avancez. Fouillez les petites grottes pour trouver un interrupteur puis prenez la sortie en hauteur. Vous allez maintenant devoir traverser un mini labyrinthe. Il y a de nombreux coffres à prendre mais les ennemis sont redoutables. De plus, accédez à ces coffres vous obligera à faire de nombreux détours et le contenu de ces coffres n'est pas exceptionnel (quelques objets et sources). Avancez donc le long de ces chemins, un boss vous attend. Il n'est pas très puissant, utilisez vos invocations et vous en viendrez facilement à bout. Une nouvelle vidéo se déclenche ensuite, et vous en apprenez plus sur le passé de Nanaki. Il est maintenant grand temps de quitter cette ville, prenez la direction nord, vers Niebelhem.

Niebelhem

Ce village devrait vous rappeler des souvenirs. Hé oui Clad a vécu ici, toutefois depuis son départ les choses ont bien changé. Fouillez ce petit village, faites vos emplettes et passez une nuit à l'auberge. Le lendemain dirigez-vous dans le manoir au nord-ouest de la ville. Une fois dedans, restez dans le hall et faites quelques combats, vous apprendrez ainsi le talent de l'ennemi ???.
Localisez ensuite le coffre-fort et entrez le code suviant pour l'ouvrir : 36 vers la droite, 10 vers la gauche, 59 vers la droite, 97 vers la droite. Le coffre s'ouvre et un combat se déclenche. Pour éliminer ce boss utilisez votre magie poison, elle est particulièrement efficace. Ce boss battu, prenez la clé dans le coffre et la matéria d'invocation Odin. Descendez ensuite au sous-sol, avancez et entrez dans la première pièce sur la gauche. Vous trouverez un nouveau compagnon, Vincent, qui dort dans un cercueil. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous dise tout le temps la même chose. Ressortez ensuite de cette pièce, allez dans la bibliothèque. Avancez au fond de cette dernière, vous retrouvez Sephiroth et obtenez la matéria magie de destruction après son départ. Faites maintenant demi-tour, remontez au rez-de-chaussée, Vincent vous interpelle et vous rejoint. Quittez cette ville par le nord, direction les montagnes.

Les montagnes de Niebelhem

Etape très linéaire ces montagnes, il n'y a pas grand chose à trouver, excepté une arme pour Clad (première intersection). Avancez donc le long des sentiers, traversez le pont et vous arrivez vers 5 tubes verticaux. N'empruntez pas le premier, prenez d'abord les autres pour récupérer des bonus. Enfin, utilisez ce tube pour descendre, allez sur la droite, et éliminez le gardien (vous apprendrez au passage le talent de l'ennemi Trine).
Sortez ensuite de cette pièce par la gauche, fouillez la zone pour prendre des bonus puis retournez dans la salle du boss, empruntez la sortie de droite, vous avez traversé les montagnes. Marchez du côté ouest, puis allez au nord, vous atteignez un nouveau village.

Rocket Village

Commencez par vous reposer, puis faites vos achats. Allez ensuite dans la maison au nord-est du village, et contemplez l'avion. Une jeune-fille s'approche et entamme la discussion. Ressortez ensuite de cette maison, allez vers la fusée sur la gauche. Grimpez le long des échelons, parlez à Cid. Redescendez ensuite, retournez dans la maison où se trouve l'avion et reparlez à la jeune-fille. Une vidéo se déclenche, sortez observer les lieux puis retournez dans la maison, nouvelle scène un combat se déclenche. Les attaques de ce nouvel ennemi sont essentiellement magiques. Aussi utilisez des sorts tels que barrière magique, barrière, mini... Petite vidéo ensuite et vous vous enfuyez en avion. Vous êtes obligés de rejoindre la terre ferme près du Gold Saucer. Après votre atterrissage, retournez au Gold Saucer.

Retour au Gold Saucer, récupération de la clé

Direction immédiatement le Battle Square, Dio vous attend. Il accepte de vous donner cette clé si vous parvenez à franchir avec succès tous les défis qu'il vous impose, acceptez. Après quelques combats plutôt faciles, vous obtenez cette clé. Toutefois il est plus prudent de passer la nuit au Gold Saucer (cette nuit vous réserve d'ailleurs quelques petites surprises...). Le lendemain, retournez dans le continent est (Junon), faites quelques combats dans cette zone et manipulez les ennemis pour obtenir le talent de l'ennemi Vent Blanc. Allez ensuite au sud, direction le temple.

Temple des anciens

Il s'agit maintenant de traverser un vrai labyrinthe, avancez, tournez à gauche, avancez un peu, tournez à droite, descendez le long des escaliers, tournez à gauche, avancez encore, allez à droite, descendez le long d'un nouvel escalier, avancez un peu, prenez le trident dans le coffre, grimpez le long des lianes, allez à gauche et descendez le long des escaliers. Avancez, franchissez la porte, prenez le pistolet, et avec le vieil homme et suivez-le. Franchissez alors le grand couloir en passant sous les pierres, vous voici devant une étrange horloge. Allez dans les salles 4 - 5 - 7 et 8 pour obtenir des bonus puis dans la salle 6 et vous obtiendrez une clé (après avoir attrapé le vieillard). Utilisez-la pour progresser, nouvelle longue vidéo et Séphiroth envoie un dragon vous anéantir. Pour l'éliminer faites des attaques foudre et glace, utilisez aussi les matérias Ramuh, Odin et Shiva. Ce boss détruit, ramassez la matéria d'invocation Bahamut. Continuez votre progression, puis après la vidéo, retournez dans la salle de l'horloge et traversez-la de bas en haut. Dans la salle suivante un nouveau combat, toutefois plus facile que le précédent est inévitable. Profitez-en pour tester votre nouvelle invocation, dévastatrice ! Après la vidéo quittez cet endroit, remontez à bord de votre petit avion et allez au nord. Localisez le continent, accostez et chercher le petit village.

Le Village des ossements

Inutile de vous attarder ici, allez au fond de ce village, discutez avec les habitants et vous apprenez qu'Aeris est passée par là. Continuez votre progression, demandez à effectuer des fouilles pour trouver la harpe lunaire, nécessaire afin de traverser la forêt. Placez des hommes, lancez les fouilles,et le lendemain matin, avec un peu de chance, vous obtiendrez cette harpe. Si tel est le cas direction la forêt, sinon réessayez.

La forêt endormie

Avancez dans cette forêt jusqu'à ce qu'un message apparaîsse. Regardez ensuite sur la gauche, une matéria d'invocation est en train de rouler par terre. Ramassez-la, vous obtenez ainsi l'invocation Kjata. Avancez ensuite jusqu'à la quadruple intersection. Allez tout d'abord à gauche, rentrez dans la maison, prenez les bonus puis faites demi-tour. Allez ensuite à droite, rentrez dans la maison, prenez les nouveaux bonus, et reposez-vous. Vous êtes réveillé au milieu de la nuit, retournez à l'intersection et avancez cette fois-ci. Avancez jusqu'au nouveau bâtiment. Rentrez dedans, gravissez les escaliers, prenez la matéria, puis redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez alors l'escalier au centre (transparent) pour descendre. En bas, avancez un peu, sauvegardez. Petite vidéo puis nouveau combat contre Jénova, privilégiez cette fois-ci les attaques classiques. Profitez de cet ennemi pour apprendre le talent de l'ennemi Scaphandre (plutôt puissant, voire même très puissant contre les ennemis de feu). Jénova vaincue, une nouvelle vidéo se déclenche, fin du CD1.

CD 2

Avancez un peu, tournez à gauche. Vous apercevez Sephiroth, suivez-le. Gravissez les escaliers en forme d'épines, avancez, vous rentrez dans une grotte. Avancez et grimpez le long du roc au niveau du deuxième espace entre 2 rochers sur la droite. Vous arrivez de nouveau dans un petit labyrinthe. Allez tout d'abord à gauche, puis en haut, à droite, en bas (prenez l'hypnocouronne dans le coffre) puis remontez, allez à gauche, et enfin en haut. Prenez le bracelet éclair, redescendez légèrement, allez à droite. Au bout montez et allez à droite, prenez le mégalixir, allez à gauche, puis en haut et enfin à gauche. Vous arrivez à une échelle, descendez-la, prenez la matéria super-magie, puis remontez. Revenez à votre point de départ en hauteur montez encore le long de l'échelle, avancez sur la droite et sortez de cette grotte. Prenez la source dans le coffre sur la droite et avancez. Vous revoici sur la carte du monde. Avancez à l'ouest, puis allez au nord, vous arrivez dans un nouveau village.

Village glacier

Commencez par fouiller le village et achetez de meilleures armes dans le magasin sur la gauche. Allez ensuite au fond du village, dialoguez avec l'homme (réponse 1) et Elena des Turks arrive. Petit jeu vous devez éviter ses coups (flèches directionnelles). Quoi qu'il en soit, vous vous réveillez dans une petite maison. Ressortez de cette dernière, allez dans la maison juste à droite et parlez au garçon qui est tombé. Il vous donne sa planche. Ressortez de sa maison, et allez au fond du village. Parlez au villageois, demandez-lui des explications et élancez-vous. Après une petite course en snowboard et un petit accident en fin de parcours vous reprenez connaissance. Allez à l'ouest puis au nord-ouest, à l'ouest, et au nord. Traversez la petite grotte (prenez l'élixir au passage), allez au nord puis à l'est. A l'intersection suviante allez au sud, puis encore à l'est. Traversez le petit pont en bois et allez à droite. Alelz à l'est et vous arrivez vers un sapin. Descendez d'un écran et allez à l'ouest. Avancez vers le lac, prenez la potion. Allez ensuite sur la rive gauche et touchez l'eau. Retournez à l'est, avancez et allez au sud (prenez la matéria au passage posée sur la neige). Allez ensuite au nord, revenez à l'ouest et vous rencontrerez sur le chemin une grotte. Rentrez-y, discutez avec la personne et battez-la, vous obtenez la matéria d'invocation Alexandre. Ressortez de la grotte, allez à l'ouest puis au nord. Avancez et rentrez dans la grotte tout en haut. Avancez, gravissez les escaliers et franchissez la porte. Avancez, prenez la pierre et utilisez-la pour débloquer le chemin à l'entrée de cette grotte. Faites ensuite demi-tour et empruntez le chemin ainsi dégagé. Avancez, tournez à droite, avancez encore puis tournez à gauche. Avancez, prenez les bonus et passez dans la zone suivante. Repérez les stalactites au plafond, vous devez les éliminer pour qu'ils tombent sur le sol et créent ainsi un passage. Faites ceci et avancez. Vous devez maintenant escalader la montagne. Pensez à augmenter votre température corporelle avant de vous lancer dans cette ascension. Allez en haut puis sur la droite, rentrez dans la grotte. Approchez-vous de la personne sur la droite, un monstre vous attaque. Eliminez-le en utilisant la magie adéquate (sur chaque tête), puis retournez dehors. Continuez votre escalade sur la droite après avoir retrouvé cette mystérieuse personne. Une vidéo se déclenche, descendez le long de la montagne, puis prenez la matéria d'invocation Néo-Bahamut après la discussion. Continuez votre progression, traversez le champ magnétique (lorsqu'il s'éclaircit), avancez encore, passez le champ suivant. Vous retrouvez enfin Sephiroth... Petite scène et nouveau boss à combattre. Eliminez-le en utilisant votre dernière invocation et Odin. Continuez ensuite votre progression, franchissez le nouveau champ, avancez, discutez avec votre équipe, nouvelle et longue vidéo.

Retour à Junon

Après la nouvelle vidéo vous dirigez Barett. Courez dans la chambre à gaz et essayez de libérer Tifa. Impossible, quittez cet endroit avec la vidéo, vous retrouvez Caït Sith. Courez sur la droite et retournez sur l'aéroport en haut de Junon. Avancez en direction du haut-vent. Vous prenez ensuite le contrôle de Tifa. Libérez-vous rapidement du siège et fermez le gaz. Essayez d'ouvrir la porte, nouvelle vidéo, une Ame attaque Junon. Sortez de la chambre à gaz via la brèche et dirigez-vous vers le sommet de Junon. Une membre de la Shinra vous interpelle, rendez-lui sa gifle (hé oui!), Barett arrive et vous parvenez à vous enfuir. Vous voici sur le haut-vent. Direction la cabine, discutez avec tous vos équipiers. Prenez le contrôle du haut-vent, il est temps de partir retrouver Clad.

A la recherche de Clad

Direction le sud-est en haut-vent. Localisez la ville au milieu de la grande forêt, atterrissez et allez-y. Vous contrôlez Tifa et apprenez que Clad se trouve ici. Courez à l'hôpital et vous retrouvez effectivement Clad. Malheureusement ce dernier est mal en point, suite à son séjour dans le Mako. Tifa décide de rester avec lui, vous pouvez contrôler un nouveau personnage. Retournez dans cette ville, faites vos emplettes puis remontez à bord du haut-vent, direction Costa Del Sol. Posez-vous à côté de la ville, allez au nord, avancez le long du chemin (vous l'avez déjà emprunté pour vous rendre à Corel). Avancez et escaladez la montagne jsuqu'à vous retrouver vers le réacteur. Descendez au niveau inférieur et dirigez-vous vers l'entrée de ce réacteur. Arrivé en bas, un train sort du réacteur à pleine vitesse et se dirige à Corel. Il est nécessaire de l'arrêter à temps. Vous montez à bord d'un autre train, actionnez correctement les leviers pour atteindre la vitesse maximale. Une fois le train arrêté à temps, passez la nuit à Corel et discutez avec les habitants, vous obtenez la matéria Ultima. Allez maintenant sur le continent Ouest, vers Utaï.

Utaï

A votre arrivée sur ce continent Yuffie vous vole vos matérias. Décidément, vous ne pouvez lui faire confiance. Avancez rapidement au nord le long du chemin tout en éliminant les différents ennemis. Fouillez la ville, faites vos emplettes puis approchez-vous du pot à côté du bar. Vous retrouvez Yuffie, poursuivez-la et vous parviendrez à la coincer. Une fois ce problème réglé, allez vous reposer puis le lendemain allez au nord-ouest dans ce village, rentrez dans la grande tour. Acceptez de relever le défi avec Yuffie et éliminez les 5 ennemis successifs. Vous obtenez la matéria d'invocation Leviathan. Quittez ensuite cette ville, retour sur le continent et plus précisément à Fort Condor.

Retour à Fort Condor

Décidément les troupes de la Shinra sont coriaces. A peine rentrées dans cette ville, elles se préparent à donner un nouvel assaut. Gagnez une fois de plus et attendez un peu. Le lendemain, l'oeuf éclot au sommet du fort et vous obtenez la matéria d'invocation Phénix. Quittez ensuite cet endroit après avoir fait quelques achats si nécessaire et remontez à bord du haut-vent. Retournez maintenant voir Clad et Tifa.

Clad guéri

Retournez dans l'hôpital et parlez à Tifa. Une scène se déclenche et un dragon attaque la ville. Eliminez-le (attaques glace et invocation Shiva) puis quittez la ville (vidéo). Une nouvelle scène se déclenche, discutez avec les différents Clad, différents flash-backs se suivent et Clad réapparaît, guéri, il retourne à bord du haut-vent. Retournez à Junon.

Nouveau retour à Junon

Vous revoici dans les bas-quartiers. Avancez, payez le soldat (10 gils) pour utiliser l'ascenseur et atteindre les hauts-quartiers. Avancez jusqu'à la partie sous le canon. Allez sur la gauche et entrez dans l'ascenseur. Descendez au niveau inférieur, avancez le long du chemin tout en éliminant les différents soldats et le boss, vous montez automatiquement dans le sous-marin, un petit jeu se déclenche. Vous devez éliminer le sous-marin ennemi en moins de 10 minutes. Rien de bien difficile, nouvelle vidéo, fouillez les fonds sous-maris pour trouver la matéria. Localisez au passage l'avion englouti, rentrez dedans, allez dans la pièce principale et fouillez l'avion, vous trouvez la matéria d'invocation Hadès. Puis remontez à bord du haut-vent et retournez à Rocket Village.

Retour à Rocket Village

Avancez rapidement en direction de la fusée. Un nouveau combat contre la Shinra s'engage. Exterminez les soldats et Rude puis grimpez dans la fusée. Retirez la matéria en exécutant le code suivant : rond, carré, croix, croix. Ceci étant fait retournez à Utaï via le haut-vent.

Retour à Utaï

Allez directement au fond du village, escaladez le flanc de la montagne, prenez la matéria et éliminez le dragon (utilisez des invocations telles que Bahamut ou Néo-bahamut). Remontez à bord de votre haut-vent et partez faire un tour à Canyon Cosmos. Toutefois, avant d'entrer dans la ville, allez dans la forêt en hauteur juste à l'est, vous récupèrerez dedans la matéria d'invocation Typoon.

Retour à Canyon Cosmos

Arrivé dans cette ville, allez directement dans l'observatoire, approchez-vous de la méga matéria rouge, touchez-la et vous obtenez l'invocation Bahamut Zero. Vous pouvez aussi en profiter pour faire fusionner toutes vos matérias de commandes en une seule, idem pour la magie et les invocatinos (vous devez toutes les savoir et au niveau maître). Quittez ensuite Canyon Cosmos et retournez là où se trouvait Clad. Après la vidéo, retournez à Midgar.

Retour à la Cité des Anciens

Une fois que Bugenhagen, le grand père de Rouge XIII, aura rejoint le pont du Hautvent, vous allez devoir retourner à la cité des anciens, là où Aéris est morte. Pour ce, rendez-vous près du village des ossements. A l´est se trouve une petite crevasse, posez-vous dedans avec le Hautvent et continuez à marcher jusqu´au bout de la crevasse, jusqu´au gros rocher. Une fois à la cité des anciens, prenez le chemin de gauche. Une fois sur le nouvel écran, rendez-vous en haut à droite de l´écran, pour accéder à un nouvel écran. Vous voilà arrivé. Bugenhagen rejoint le centre de la salle et vous parle d´une clé mystérieuse. Pour obtenir cette clé, il vous faut ressortir de la cité et vous rendre sous l´eau, sous la cité des anciens, grâce au sous-marin. Une fois en possession de la "clé des anciens", retournez voir Bugenhagen et admirez la cinématique d´Aéris. Vous recevez un coup de téléphone, vous devrez ressortir de la cité. Là, une arme sort de l´eau et fonce en direction de Midgar. Préparez-vous à l´affronter sur ses terres. Une fois battu, prenez le Hautvent et survolez Midgar, vous serez parachuté immédiatement.

Retour à Midgar

Etape très linéaire, avancez le long du seul chemin disponible, récupérez la matéria de commande, avancez encore, éliminez les Turks puis les différents boss (utilisez vos invocations et en particulier Bahmaut Zero). Après la nouvelle vidéo s'achève le disque 2, un disque très court.

CD 3

Première chose à faire avant d'achever ce jeu, récupèrez la dernière invocation, les chevaliers de la table ronde. Pour cela allez à la ferme des chocobos, suivez le guide de reproduction des chocobos. Partez de 2 chocos jaunes, obtenez-en un vert et un bleu, accouplez-les pour en avoir un noir, puis accouplez ce dernier avec un jaune de très bonne qualité (un tour au Gold Saucer s'impose pour avoir un bon Chocobo) et vous aurez un Chocobo d'or. Notez qu'il y a une très grande part de chance.
A dos de Chocobo d'or allez au nord-est de la carte du monde. Sur la petite île, franchissez l'ouverture et récupérez la dernière invocation. Essayez-la pour le plaisir, ravageuse...
Remontez ensuite à bord de votre haut-vent, direction la grotte nord, dernière étape de votre aventure.

La Grotte Nord

Le chemin menant en bas de cette grotte étant très linéaire, il n'y a pas de méthode particulière. Les combats se corsent toutefois, mais restent tout à fait corrects. Profitez de cette excursion pour apprendre de nombreux talents de l'ennemi, et en particulier boîte pandore. Arrivé en bas de cette grotte utilisez votre point de sauvegarde et préparez-vous à livrer 3 combats. Le premier combat est assez facile, utilisez les chevaliers de la table ronde en invocation-W et ce sera bon.

Pour les combats suivants faites la même chose et faites mimer l'invocation par vos 2 autres personnages et vous n'aurez aucun mal à finir le jeu...

Fini ?

Hé non, le jeu n'est pas encore fini, rechargez à partir de votre précédente sauvegarde, ressortez de la grotte et partez explorer le monde. vous pourrez entre autre affronter les 3 terribles Armes (volantes, sous-marine et dans le désert), récupérez tous les bonus du Gold Saucer…

BATTRE L'ARME RUBIS

Assurez d'avoir tué les armes Ultime et Emeraude avant de vous attaquer à l'arme Rubis. Allez dans l'avion coulé et récupérez une trentaine de Dazer (objets qui paralysent l'ennemi) en tuant les pieuvres. Allez ensuite voir Rubis avec Clad au milieu du groupe accompagné de deux autres personnages morts. Une fois que Rubis aura planté ses tentacules dans la terre, utilisez le sort Vie 2 sur le groupe. Jetez un Dazer sur Rubis, et utilisez l'invocation des Chevaliers de la Table Ronde avec invocation W. Lorsque Rubis ne sera plus paralysé, recommencez en lui jetant un autre dazer et ainsi de suite.

OBTENIR YOUFFIE

Lorsque vous tombez sur Youffie dans la forêt, elle vous posera une série de questions. Si vous répondez coreectement, elle acceptera de vous suivre. Choisissez les réponses : 2-1-2-1-2.

MATÉRIA MAGIE-W

Cette Materia se trouve dans la Grotte Nord, dans la même salle que la Materia Opposition. Elle est représentée par un petit point lumineux à dessus de plantes vertes en haut de l'écran. Pour la récupérer, il faut arriver dans cette salle par la droite et se diriger ensuite sur la gauche.

CAPTURER UN CHOCOBO

Récupérez la materia "Appât Chocobo" au ranch auprès de Chocobilly. Suivez les traces de pas sur la carte du monde et équipez un de vos personnages avec la materia précédente afin de provoquer une rencontre aléatoire faisant intervenir un Chocobo. Eliminez tous les ennemis sans frapper le Chocobo et donnez-lui des légumes pour éviter qu'il prenne la fuite. S'il reste jusqu'à la fin du combat, vous pourrez le chevaucher pour aller plus vite sur la carte.

GROTTES À MATERIAS

L´élevage de Chocobo est très important pour récupérer les 4 matérias dans les 4 grottes à matérias. Voici l´emplacement de ces grottes :

Grotte à côté de Mideel = Matéria Quadruple Magie
Grotte à côté de Utai = Matéria Mimer
Grotte à côté de Corel nord et du désert du gold saucer = Matéria Hp<Mp
Grotte dans le coin en haut à droite de la carte = Chevaliers de la Table Ronde

ÉLEVAGE DE CHOCOBOS

L´élevage des chocobos ne commence qu´à partir du CD2. Pour commencer, allez réserver 6 écuries au prix de 10.000 Gils chacune dans la maison près du ranch chocobo où se trouve, Chocobill, le père de Chocobilly. Vous voila maintenant équipé des 6 écuries chocobos. Il existe plusieurs espèces de Chocobo, les voici :

Chocobo Jaune : Peut se promener dans les plaines
Chocobo Vert : Peut se promener dans les montagnes
Chocobo Bleu : Peut se promener sur l´eau près du rivage
Chocobo Noir : Peut se Promener dans les montagnes et près du rivage
Chocobo Doré : Peut se promener partout

Il existe aussi 2 autres importantes catégories de Chocobos :
Le Chocobo Magnifique : On le trouve sur les traces de chocobos près de Mideel. Il apparait souvent avec les "chasseurs de têtes", des ennemis verts.
Le Grand Chocobo : On le trouve sur les traces de Chocobos près du Village Glaçon. Il n´apparait qu´avec un seul lapin en sa compagnie. S'il est avec un loup ou plusieurs loups, ce n´en est pas un.

1) Commencez par capturer 4 Chocobos Magnifiques et renvoyez-les à l´écurie.

2) Retournez à l´écurie pour savoir leur sexe. Il vous suffira de demander à Chocobilly, "Déplacer Chocobo" pour savoir si c´est un chocobo magnifique et si il est mâle ou femelle.

3) Assurez-vous d'avoir 2 chocobos magnifiques mâles et 2 chocobos magnifiques femelles.

4) Avec les 4 chocobos magnifiques dont deux femelles et deux mâles, allez voir le ChocoboSage qui se trouve près du Village Glaçon, dans une petite maison du continent nord.

5) Achetez-lui des Légumes Sylkis pour chaque Chocobo. Grâce à ces légumes, le chocobo augmentera en Vitesse, en Résistance et en Endurance.

6) Donnez 20 Légumes Sylkis à chaque Chocobo et faites évoluer leurs catégories pour avoir des chances d'obtenir un Chocobo Vert ou Bleu.

7) Après les avoir nourris, foncez en direction du Gold Saucer pour les faire faire des Courses au Chocobo Square. Chaque chocobo commence en catégorie C et vous devez aller jusqu'en A voire en A+.

8) Après avoir monté les 4 chocobos magnifiques en classe A ou A+, allez vers le village des ossements qui se trouve au nord de la carte. A côté de celui-ci se trouvent des monstres possédant les noix de Caroube. Equipez un de vos alliés de la matéria « Voler » puis dérobez-les. Continuez jusqu'à ce que vous ayez 2 noix de caroubes et foncez en direction du ranch Chocobo.

9) Sauvegardez avant d'entrer dans le ranch.

10) Accouplez 2 chocobos magnifiques entre eux puis les 2 autres également de manière à obtenir un Chocobo Vert et Un Chocobo Bleu de sexe opposé. Si ce n'est pas le cas, faites Reset et retentez l'accouplement jusqu'à les obtenir.

11) Vous avez désormais un Chocobo bleu et un Chocobo Vert. Relâchez les 4 chocobos magnifiques et nourrissez les deux autres de 40 à 50 légumes Sylkis chacun (5000 Gils chez le ChocoboSage).

12) Participez au Chocobo Square pour qu'ils atteignent la classe A ou A+.

13) C'est le moment le plus embêtant du jeu. Puisque les Chocobo Bleu et Vert ne sont pas nés depuis très longtemps, il va falloir attendre un petit peu.

14) Lorsqu'ils sont devenus adultes et qu'ils peuvent s'accoupler, retournez voler une noix de caroube au Vlakorados.

15) Enregistrez avant d'entrer dans le ranch chocobo.

16) Accouplez le chocobo vert et le chocobo bleu à l'aide d'une noix de caroube pour obtenir un Chocobo Noir.

17) Dirigez-vous maintenant vers le Village Glaçon et suivez les traces de chocobos dans la neige. Equipez Clad de la matéria "Appât-Chocobo" et marchez sur les traces. Les Grands Chocobos n'apparaissent qu'avec un Lapin blanc.

18) Tuez le lapin blanc à côté du Chocobo qui l'accompagne et renvoyez ce chocobo à l'écurie.

19) Faites "Deplacer Chocobos" et Chocobilly vous dira s'il est un Grand Chocobo. Il faut que ce soit un Grand Chocobo du sexe opposé au Chocobo Noir.Si ce n est pas le cas, retourne capturer un Grand Chocobo jusqu à obtenir un Grand Chocobo de sexe opposé à votre chocobo noir.

20) Nourrissez ensuite votre Chocobo Noir ainsi que le Grand Chocobo de 50 Légumes Silkys chacun.

21) Montez-les en classe A au Chocobosquare puis dirigez-vous vers l'île Gobelins qui se situe au Nord de la carte, entre le continent Nord et l'île des Chevaliers de la Table Ronde.

22) Une fois sur cette île, équipez Clad de la matéria « Voler » puis cherchez un combat.

23) Si vous tombez sur des Gobelins, utilisez la magie « Voler » pour dérober une Noix de Zeio.

24) Après l'obtention de cette noix, retournez au Ranch et sauvegardez avant d'entrer dans le Ranch.

25) Accouplez le Chocobo Noir avec le Grand Chocobo à l'aide d'une noix de Zeio pour obtenir le fameux Chocobo d'or. Si par mégarde vous obtenez un
Chocobo Noir ou Jaune, faites reset et recommencez.

26) Il existe une façon plus rapide pour obtenir un Chocobo d'or. Battez l'Arme Rubis au CD3 et apportez la Rose du Désert au vieil homme de Kalm.

27) Voici les endroits que vous pouvez atteindre avec les Chocobos de différentes couleurs.

Vert : Grotte à côté de Mideel = Matéria Quadruple Magie
Vert : Grotte à côté de Utai = Matéria Mimer
Noir : Grotte à côté de Corel nord et du désert du gold saucer = Matéria Hp<Mp
Or : Grotte dans le coin en haut à droite de la carte = Chevaliers de la Table Ronde
Or : Forêt Ancienne au-dessus du Canyon Cosmos.

LA CAVERNE DE LUCRÉCIA

A côté de Nibelheim, il y a une cascade entourée par des montagnes. Pour y accéder, il vous faut un chocobo approprié (vert, noir ou doré) ou le Sous-marin (passez alors par la faille au Nord-Est du continent et, au bout, remontez à la surface). Descendez sur l'herbe à côté de la cascade, prenez Vincent dans votre équipe, et entrez dans la cascade afin de découvrir une caverne secrète. Vous y rencontrerez Lucrécia que Vincent connaît bien. Après de brefs souvenirs, elle vous dira de vous en aller : obéissez-lui. Retournez dans cette caverne au CD3, ou quelque temps après en possession de Vincent. Approchez-vous de la lumière et vous obtiendrez les objets : "Peine de mort" et "Chaos", la dernière arme et la dernière limite de Vincent.

LA CLÉ DU SECTEUR 5

Il est possible de retourner à Midgar au CD3 pour récupérer des objets très intéressants. Parlez à l'homme à l'entrée de Midgar. Il vous dira qu'il a perdu sa clé au Village des ossements. Rendez-vous y. Ce village est dans le continent Nord, là où vous aviez déterré la "Harpe Lunaire". Choisissez de fouiller pour trouver un objet ordinaire, et envoyez cinq fouilleurs pour trouver la clé. Après l'explosion, observez dans quelle direction regarde chacun d'eux et fouillez au point où se réunissent ces cinq directions. Quand vous aurez retrouvé la clé du secteur 5, rendez-vous à Midgar et vous pourrez ouvrir la porte où est marqué le chiffre "07". Allez donc au Wall market, dans un magasin abandonné (voir photo) pour obtenir "Super Coeur", la dernière arme de Tifa puis chez le marchand d'armes au Nord de la ville, pour acheter le "Gant de voleur", un accessoire qui accroît les capacités de vol coûtant 129 000 gils.

LA QUÊTE DE YOUFIE À UTAÏ

Vous devrez avoir Youfie pour faire cette quête annexe. Si vous ne l'avez pas, rendez-vous dans la partie consacrée à son obtention. Vous pouvez vous rendre à Utai dès le CD1, une fois le Tiny Bronco récupéré. Utai se trouve au nord du petit continent à l'Ouest. Allez donc accoster au sud de ce continent. Une fois les montagnes escaladées, Youfie vous arrête et des gardes surgissent. Après le combat, vous remarquerez que Youfie vous a volé vos matérias (toutes ou presque si vous en avez une grande quantité). Il vous faut alors vous rendre dans la ville de Utai.

Une fois dans la ville, vous surprenez Youfie qui s'enfuit. Rendez-vous dans l'écran nord de la ville, vers la tour pagode. Une fois devant cette tour, il y a une maison à gauche et une à droite, rentrez dans la maison de droite. Allez dans la pièce du fond où dort un homme, parlez-lui longuement jusqu'à ce que Youfie arrive. Elle se chamaille quelques minutes avec l'homme, qui est en fait son père, Godo. Examinez le mur de la pièce au Sud-Ouest pour découvrir un passage secret où se trouve "Epingle cheveux", une arme pour Rouge XIII.

Rendez-vous maintenant dans le premier écran de la ville. Rentrez dans le bar nommé Turtle's Paradise, les Turks sont présents. Parlez-leur jusqu'à comprendre qu'ils ne veulent pas se battre. La conversation finie, dirigez vous dans le magasin (près du point de sauvegarde) et ouvrez le coffre. Vous obtenez la matéria "Absorption MP" que Youfie vous volera immédiatement.

Sortez et dirigez-vous au Sud-Est, à l'entrée de la ville, dans une maison où se trouve un père et sa fille. Youfie se cache derrière le paravent, surprenez-la, elle s'échappe de nouveau. Retournez devant le bar du Turtle's Paradise et examinez la potiche qui bouge. Une fois que vous avez compris que Youfie se trouve dedans, vos persos vont bloquer toutes les issues afin d'empêcher une quelconque fuite. Après la capture de Youfie, elle vous amène dans sa maison. Vous avez le droit de choisir le bouton de gauche ou de droite pour récupérez vos matérias. Malheureusement, les deux sont des pièges, et vous vous retrouverez emprisonné.

Une fois libéré, dirigez-vous au même endroit qu'au début, devant la tour pagode. Mais cette fois-ci allez dans la maison à gauche. Examinez la petite cloche marron avant de la faire sonner. Une porte secrète s'ouvre alors, et vous découvrez votre "cher" ami, Don Cornéo. Montez les escaliers, battez tous ses gardes. Une fois cela réglé, sortez de la maison où

vous vous trouvez et engagez la conversation avec les Turks.

Vous allez vous associer avec eux pour trouvez Youfie et Eléna. Sauvegardez puis allez vers le nord, en direction des montagnes du Da-Chao (montagnes avec de grandes têtes). Parlez au Turks dans les montagnes afin de continuer votre ascension et allez vers le Nord quand le chemin se sépare. Contournez la tête de la statue et prenez vers l'Ouest. Rude est devant l'entrée d une caverne. Rentrez-y pour récupérer "Lance de dragon" pour Cid. Vous ne pouvez pas encore éteindre les flammes, il vous faudra revenir plus tard dans l'aventure, après avoir obtenu les "Ecailles de Léviathan".

Une fois dehors, partez vers le Sud, Cornéo est là. Après une brève discussion, il vous envoie son second boss (après Aps, dans les égouts) nommé Rapps (Il possède 6000 hp). Ce boss va être difficile du fait que vous n avez aucune matéria pour le battre. Utilisez les armes et en particulier les limites comme "Climhazard" (ou même des limites de niveau 3 si vous en avez). Une fois battu, assistez à la mort de Don Cornéo grâce aux Turks et vous vous retrouvez dans la maison de Youfie. Elle vous rend vos matérias, ainsi que la matéria que vous aviez récupérée dans le magasin : Absorption MP.

Désormais, vous pouvez aller chercher "Absorption HP" dans la maison non loin de celle de Youfie (remplie de chats) et vous rendre à la Tour Pagode où vous pourrez combattre, seulement avec Youfie, les cinq meilleurs combattants d Utai. Si vous y arrivez, vous récupérerez la dernière limite de Youfie nommée "Tout création" ainsi que la matéria "Léviathan".

L'AVION COULÉ DE TYPE GELNIKA

Lorsque que vous récupérerez le sous-marin, vous aurez désormais la possibilité d'explorer le Gelnika, un avion s'étant écrasé dans la mer, près de Costa del Sol. Les ennemis présents dans cet endroit sont assez costauds, donc soyez prudents. Une fois à l'intérieur, descendez l'échelle. Dans cette première pièce se trouve un coffre sur la gauche contenant l'arme "Nuage du Paradis" pour Clad, et un point de sauvegarde. Je vous conseille de sauvegarder régulièrement car les ennemis pourraient bien anéantir votre équipe. (C'est l occasion pour s'entraîner et prendre des niveaux).

Dans la première pièce (à droite du point de sauvegarde), on peut obtenir plusieurs objets : sur la passerelle se trouve l'armure "Garde d'Escorte". Revenez sur vos pas et passez par la droite, près de l'escalier, dans le coffre, vous trouverez un "Mégalixir". Un fois dans la partie en contre-bas, récupérez la matéria "Attaque double" située dans le coin à droite. Le dernier objet à prendre dans ce lieu est "Conformiste", la dernière arme de Youfie, le coffre se situe à gauche, toujours en contre-bas, sous la passerelle mais il est caché par cette dernière donc cherchez bien.

Ceci fait, retournez dans la pièce initiale mais cette fois passez par la porte de gauche. Dans ce nouveau lieu, pas d'objet à prendre, mais par contre vous rencontrerez Reno et Rude qui trafiquent quelque chose. A la fin de leur discussion, vous allez les combattre (pour plus de précisions, rendez-vous à la section boss). Le combat terminé, entrez dans la pièce suivante.

Commencez par prendre le "Mégalixir" qui se trouve dans le coffre près de la porte, puis continuez votre chemin sans descendre les escaliers, au bout de l'allée se trouve "Lance Spirituelle", une arme pour Cid. Maintenant, prenez la direction de l'escalier. Descendez. A côté de l'hélicoptère, vous trouverez la matéria "Hadès" et, une fois la nouvelle invocation en votre possession, dirigez-vous vers la gauche, près des débris. Vous mettrez la main sur un coffre contenant "Hautvent", qui n'est autre que la dernière limite de Cid. Il reste encore un coffre en bas à droite contenant Outsider, une arme pour Vincent.

Désormais, il n'y a plus d'objets à récupérer dans ce lieu, mais les ennemis possèdent des objets fort utiles comme les pieuvres qui possèdent des "épines paralysie" (Pouvant paralyser une Arme), et rapportent pas mal d expérience. Vous pouvez également tuer ces ennemis grâce à la matéria "Trans." pour récupérer des sources de toutes sortes. Faîtes toutefois attention en ressortant du Gelnika, l'arme Emeraude a tendance à se trouver pile à l endroit où vous vous retrouverez en sortant. Si c est le cas, remontez directement à la surface. Si vous avancez ne serait-ce qu'un petit peu, le combat sera inévitable.

LES AFFICHES DU TURTLE PARADISE

Cette quête consiste à lire les 6 affiches de publicité du Turtle's Paradise éparpillées dans le monde afin d'obtenir un exemplaire de chaque source (de pouvoir, spirituelle, de rapidité, de protection, de magie et de chance) ainsi qu'un "Mégalixir". Voici les emplacements de chaque affiche :

Affiche 1 :
Elle se trouve à l'étage de la maison de l'enfant malade dans un taudis du secteur 5. Pensez à la lire au début du jeu, sinon vous devrez attendre le CD3.

Affiche 2 :
Elle se situe au rez-de-chaussée du QG Shinra à Midgar, sur le panneau d'affichage à droite des ascenseurs du fond de la salle. Pensez à la lire au début du jeu, sinon vous devrez attendre la fin du CD 2.

Affiche 3 :
L'affiche se trouve dans l'hôtel du Gold Saucer (Ghost Square) à gauche de l'entrée de la salle principale.

Affiche 4 :
Elle est placardée à gauche du magasin d'armes de Canyon Cosmos.

Affiche 5 :
Située au Canyon Cosmos toujours, mais à côté de la réception de l'auberge.

Affiche 6
Cette dernière affiche se situe dans le sous-sol de la maison où Youfie vous emprisonne lorsqu'elle vous vole vos matérias à Utai. Vous ne pouvez la regarder qu'une fois qu'elle vous a emprisonnée(après ou lors de la quête de Youfie à Utai).

TROUVER YOUFIE

Dans la version française de FFVII, la traduction est si mauvaise que les choix de réponse lors des dialogues sont souvent peu évidents. Voici donc les bonnes réponses à donner à Youfie pour qu'elle rejoigne votre équipe, une fois que vous l'aurez trouvée dans la forêt à proximité de Fort Condor. N'allez surtout pas vers la sauvegarde et répondez comme suit :

-Ca ne m'intéresse pas.
-Tu as la trouille.
-Attendre un moment.
-C'est ça.
-Dépêchons-nous.

LUCKY 7

La technique du Lucky 7 se déclenche automatiquement dans un combat si l'un de vos personnages possède 7777 HP. Pour y parvenir, vous pouvez utiliser des Super HP pour booster vos points de vie, et transformer un ennemi en Mini pour qu'il n'inflige qu'un seul point de dégâts.

LA 4ÈME LIMITE D'AERIS

Pour obtenir l'objet qui permet de débloquer la dernière limite d'Aeris, vous devez trouver l'homme qui vit dans la petite maison près de Junon. Vous pouvez y accéder facilement avec le Hauvent, mais il sera trop tard pour la donner à Aeris. Heureusement, il est possible d'y accéder avec le buggy en reprenant le bateau à Costa Del Sol. Une fois sur place, l'homme vous dira soit combien de fois vous avez pris la fuite, soit combien d'ennemis vous avez vaincus. Arrangez-vous pour que les deux derniers chiffres de l'un ou de l'autre soient identiques afin que l'homme vous donne le droit d'ouvrir l'un des deux coffres (le grand situé près de son lit ou le casier situé dans le coin gauche à l'étage). Choisissez le petit coffre pour obtenir l'élément à utiliser pour débloquer la dernière limite d'Aeris.

LA COMBINAISON DU COFFRE DE LA FUSÉE

Lorsque vous revenez à bord de la fusée après son décollage, vous pouvez obtenir de la Méga Materia en ouvrant un coffre dont la serrure est codé. Voici la combinaison : , , , .

Final Fantasy VIII

© Sony / Squaresoft 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (VERSION US)

Gils illimités

```
80076BA4 0FFF
80066BA6 5F5E
```

Sauvegarder n'importe où

```
8006F372 0000
```

Super chocobo

```
8009D4B4 0000
```

Hp illimité

```
800775B2 270F
80077782 270F
80077952 270F
```

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Sauver n'importe où

```
80070B02 0100
```

Argent infini

```
80078334 0FFF
80078336 5F5E
```

HP infinis

```
8007652A 270F    1er personnage
800766F2 270F    2ème personnage
800768B8 270F    3ème personnage
```

AIDE SUR LES G-FORCES

Ondine

Pour obtenir le quatrième G-Force (Ondine), dérobez-le au gros monstre volant qui attaque Squall et à son groupe lors de la grande bataille au sommet de la tour de communication au début du jeu. Faites bien attention car ce boss est plutôt coriace!

Pampa Senior

Allez sur une petite île à l'est de l'orphelinat d'Edea. Sur cette île, vous trouverez un cactus qui se déplace. Allez à sa rencontre et combattez-le. Cette G-Force peut-être puissante à un niveau élevé car elle envoie 1000 épines pouvant enlever jusqu'à 10 HP chacune!!! A la fin du combat, empressez-vous de porter le coup de grâce avant que Pampa Senior ne prenne la fuite...

Shiva et Golgotha

Les 2 GF les plus faciles à obtenir sont Shiva et Golgotha (GF de Glace et de Foudre). Ils se trouvent dans l'ordinateur de Squall dans la salle de classe. Ouvrez le dossier "Tutorial", puis explorez les sous-dossiers puis éteignez l'ordinateur. Appuyer sur la touche de votre manette pour vérifier que les 2 GF ont bien été obtenus.

Helltrain

Pour avoir Helltrain, il vous faut les objets suivants : 6 remèdes + utiliser l'option soin nv, 6 Samadhis, 6 Germes, et enfin la bague du chef de gare trouvée à Tears Point. Une fois que vous avez tout, utilisez la bague, et Helltrain se soumettra automatiquement.

Roi Tomberry

Tuez 20 Tomberry dans les ruines de Centra. Le 21ème, une fois battu, sera remplacé par Tomberry Senior. Une fois battu, il se joint à vous. Ces capacités sont puissantes, telles acheter des objets à moitié prix, ou Connaisseur, pour trouver des objets rares, ou encore Boutiques, pour avoir les boutiques dans le menu.

Bahamut

Allez dans l'île laboratoire (tout en bas à gauche de la carte). Approchez-vous de la lumière bleutée quand son intensité est au plus bas, et répondez "Nous venons en paix", "Jamais", puis "c'est notre nature" (troisième réponse cachée). Pour parvenir à battre cette G-Force, il faut avoir un excellent niveau (entre 70 et 100) avec vos 3 personnages, une bonne initiative pour chacun d'entre eux, si possible posséder la dernière arme et enfin les commandes attaquer, G-Force et voler obligatoire. Après avoir battu Bahamut, il deviendra votre allié.

Orbital

Rendez-vous là où vous trouvez Bahamut, c'est à dire aux fouilles de Deep Sea. Cherchez le monstre au plus bas niveau des fouilles. Son nom est Monarch. Il vous suffit de voler la GF à Monarch (difficile à battre).

Liste des GF

Ahuri : Volé aux deux bêtes qui attaquent Linoa avant d'attaquer la sorcière
Alexander : Volé à Edea à la fin du 2ème CD
Bahamut : (voir au-dessus)
Cerberus : Combattez-le lorsque vous attaquez la fac de Galbalia
Chocobo : Achetez des chocolégumes dans les forêts de chocobos
Gilgamesh : Au cours de l'affrontement contre Seifer dans Lunatic Pandora
Golgotha :Dans l'ordinateur à BGU
Helltrain : (voir au-dessus)

Ifrif : Dans la mine de soufre
Léviathan : Volez le Norg dans le sous-sol de la BGU
Nosferatu : Utilisez l'élement Alador donné par Cid avant Timber
Odin : Affrontez-le dans les Ruines de Centra.
Ondine : Volé au monstre en haut de la tour de communication à Dollet
Orbital : Volé à Monarch
Pampa Senior : (voir au-dessus)
Phénix : Utilisez l'objet Golgotha pour l'invoquer. Il apparaîtra ensuite aléatoirement tant que vous aurez des Golgotha en réserve.
Roi Tomberry : (voir au-dessus)
Shiva : Dans l'ordinateur à BGU
Taurus : Allez dans le tombeau du roi inconnu et résolvez la petite énigme qui s'y trouve
Zéphir : Volez Fujin lorsque vous les affrontez dans balamb

RÉPONSES AU TEST SEED

A tout moment, vous pouvez aller dans la section Tutorial du sous-menu pour passer un test Seed afin d'améliorer votre rang et gagner plus de gils. Attention, vous ne pouvez pas passer un test de niveau supérieur au niveau de Squall.

1. Oui, Non, Oui, Oui, Oui, Non, Non, Oui, Non, Non
2. Oui, Non, Oui, Oui, Oui, Non, Oui, Oui, Non, Non
3. Non, Non, Oui, Non, Oui, Oui, Oui, Non, Oui, Non
4. Non, Oui, Oui, Oui, Non, Non, Oui, Oui, Non, Non
5. Non, Non, Non, Oui, Oui, Non, Non, Oui, Oui, Oui
6. Oui, Non, Oui, Oui, Non, Non, Oui, Oui, Non, Oui
7. Oui, Oui, Oui, Oui, Oui, Oui, Non, Oui, Oui, Non
8. Non, Oui, Non, Non, Oui, Oui, Non, Non, Oui, Non
9. Non, Oui, Non, Non, Non, Non, Non, Non, Oui, Oui
10. Oui, Non, Non, Non, Non, Non, Non, Non, Oui, Non
11. Oui, Oui, Non, Oui, Oui, Non, Oui, Non, Non, Oui
12. Non, Oui, Non, Non, Oui, Non, Oui, Non, Oui, Non
13. Oui, Non, Non, Non, Oui, Non, Non, Non, Non, Non
14. Oui, Oui, Oui, Oui, Non, Oui, Oui, Non, Oui, Non
15. Oui, Oui, Non, Non, Non, Non, Non, Oui, Non, Oui
16. Oui, Non, Non, Oui, Non, Oui, Non, Non, Oui, Non
17. Oui, Non, Non, Non, Oui, Non, Non, Oui, Non, Non
18. Oui, Non, Non, Non, Oui, Non, Non, Non, Non, Non
19. Oui, Non, Non, Oui, Non, Non, Non, Non, Non, Oui
20. Oui, Oui, Non, Oui, Non, Oui, Oui, Oui, Non, Non
21. Oui, Oui, Oui, Oui, Non, Non, Oui, Oui, Oui, Non
22. Non, Non, Non, Oui, Non, Non, Non, Oui, Oui, Non
23. Oui, Non, Non, Non, Non, Oui, Oui, Oui, Oui, Oui
24. Oui, Oui, Non, Non, Oui, Oui, Non, Non, Non, Oui
25. Oui, Non, Oui, Oui, Oui, Non, Non, Oui, Non, Non
26. Oui, Oui, Non, Oui, Non, Oui, Non, Oui, Non, Non
27. Non, Oui, Non, Non, Non, Non, Oui, Non, Oui, Non
28. Oui, Non, Non, Oui, Oui, Oui, Non, Oui, Non, Non
29. Non, Non, Non, Oui, Oui, Non, Non, Non, Oui, Non
30. Non, Oui, Non, Non, Non, Non, Oui, Non, Non, Non

S'ENFUIR DU PALAIS DU GÉNÉRAL CARAWAY

Sur le premier CD, à un moment, vous serez bloqués dans une pièce du Palais du Général Caraway. Pour en sortir, suivez les instructions suivantes :
- Regardez le tableau
- Regardez la statue sur le mur à gauche
- Allez à gauche de la statue et prenez un verre
- Mettez le verre sur la statue. La main de la statue s'abaisse et libère ainsi un passage secret.

BATTRE NOSPHERATU

Récupérez un maximum de magie "Quart". Au début du combat, faites la magie "Double" sur 2 de vos personnages (qui possèdent Quart) et utilisez-les pour attaquer la GF, qui vous fera un "Soin Max" après votre attaque. Notez qu'il est tout à fait possible de voler les Quart à Nosferatu pour les lancer directement contre lui.

RETROUVER L'HYDRE (4ÈME CD)

Montez sur la chaîne pour aller au château d'Ultimecia, vous verrez 3 portails. Sautez pour aller dans le portail du milieu. Vous vous retrouverez sur Centra. Allez au nord-est du continent et prenez un chocobo dans une forêt de chocobo se trouvant derrière une étroite corniche qui ceinture une chaîne montagneuse. Dirigez-vous alors vers les ruines de Centra, puis vers l'orphelinat. Continuez jusqu'à atteindre le désert de Kashkabald où se trouve l'hydre. Vous pouvez vous aider avec la carte du monde où l'hydre est représentée par un point rouge.

TIMBER, MAISON À CÔTÉ DU PONT

Niveau de HP à fond

A Timber, dans la maison à côté du pont où jouent les 2 enfants, allez boire à l'évier. Votre niveau de HP sera à nouveau à son maximum. En effet, ce n'est pas de l'eau mais des larmes de hibou.

500 Gils

Au même endroit, fouillez le petit placard situé au fond. L'homme va vous réprimander. Alors, parlez aux 3 personnes et fouillez à nouveau. Recommencez plusieurs fois. Au bout d'un moment, il y aura 500 Gils.

Tombe du roi inconnu

Lorsque vous devez aller à la tombe du roi inconnu, retournez à cette même maison. L'un des 2 enfants est tombé! Allez le voir et appuyez surla touche d'interaction. Vous vous retrouverez à l'hôtel!

CARTES À JOUER

Edea : La prêtresse possède elle-même sa propre carte
Laguna : Battez Ellone dans la station spatiale
Linoa : Jouez contre son père à Deeling et laissez-le gagner la carte Ifrit . Rejouez. Il va ajouter la carte de sa fille dans son jeu .
Quistis : Battez les fans de Quistis à la cafeteria ou dans la salle de classe de la BGU
Seifer : Battez Cid
Selphie : Battez son amie d'enfance à Trabia
Squall : Battez Laguna à Esthar ou dans l'Hydre
Ward : Battez le professeur Geyser
Zell : Battez sa mère à Balamb (il faut que Zell soit dans votre équipe).

LA CARTE KOYO K

Avant de commencer cette quête, il faut que vous ayez en poche 5 élixirs.
Partez à la recherche de Koyo K. Il est préférable d'utiliser la capacité "No combat" de la G-Force "Nosferatu".

Voici les endroits à visiter :
-Dans la prairie près de Winhill
-Sur la plage de Timber
-Dans le désert près de l'île du Seigneur Pampa
-Sur les collines de la forêt Grandidi près de la forêt Chocobo

Après vous être rendu dans ces quatre endroits, le vaisseau de Koyo K fera son apparition en combat.
Battez-le puis partez sur l'île de Balamb et allez fouiller sur le grand trou qu'a
fabriqué la BGU lors du lancement de missiles Galbadienne, un nouveau combat
arrive. Cette fois-ci, vous voyez non pas son vaisseau, mais Koyo K en personne. Ne l'attaquez surtout pas, il pourrait mourir avec votre attaque car il
n'a que 10 HP. Donnez luiplutôt les 5 élixirs qu'il réclame et il vous donnera sa carte.

ILE DE L'ENFER ET DEGENERATOR

Pour faire augmenter les points d'EXP des personnages et les PDC des G-Forces, il faut être au 3ème ou au 4ème CD et être en possession de l'Hydre. Rendez-vous sur l'île de l'enfer qui se situe à l'ouest de Galbadia (Nord-Ouest de la grande carte). Sur cette île vous attendent les monstres les plus puissants du jeu (Griffon Rouge, Maloch, T-Rex, Polyphage, etc ....). Voici une méthode pour les battre facilement. Intégrez Quistis à l'équipe en lui donnant la capacité Dégénérator. Faites en sorte que ses HP soient en jaune pour qu'elle puisse utiliser des Limit Breaks. Associez également à ce personnage le GF Zéphyr pour qu'elle puisse attaquer dès le début (compétence Genki) en utilisant Dégénérator. Vous gagnerez le combat et augmenterez alors vos points d'EXP. Notez que vous pouvez faire la même chose sur l'île paradisiaque au nord-est du monde, et que chacune de ces îles renferme une multitude de magies invisibles que vous pouvez voler.

POINTS D'EXPÉRIENCE

La course aux points d'expérience, n'est pas aussi efficace que l'on croit dans ce jeu, car les monstres eux aussi gagnent en pouvoir en fonction de votre niveau. A vouloir être trop puissant, vous serez obligé de vous battre contre des monstres de plus en plus forts.

BATTRE LE MINOTAURE (OMEGA WEAPON) EN UN SEUL COUP

Mettez Selphie dans votre équipe et équipez-la des GF Cerberus et Pampa, Tomberry ou Orbital. Commencez le combat en jetant le sort Aura et Invulnérable sur l'arme puis passez d'un personnage à l'autre jusqu'à ce quelle soit en limit break. Faites ensuite défiler la jauge jusqu'à tomber sur "the end" (c'est un peu long). Si vous réussissez, l'arme sera battue !

CONSEILS POUR LA TOMBE DU ROI INCONNU

Parlez au garde et il vous demande d'aller à la tombe du roi inconnu, sortez de la ville (vous pouvez louer une voiture). N'oubliez pas de lui acheter un indicateur (5000 Gils). Allez au nord-est en direction de la tombe. Vous verrez deux personnes sortir en courant, ne vous en occupez pas et prenez la magie carapace à gauche (partagez le avec votre groupe vous en aurez besoin plus tard) et sauvegardez. Entrez dans la tombe et avancez d'un écran; vous verez une épée : regardez-la et retenez le numéro inscrit. Vous pouvez alors retourner à Deling ou récuperer la G-Force Taurus. Pour récuperer la G-Force, aidez vous de la carte et de l'indicateur pour aller à la salle la plus à droite de la carte. Vous affrontez une première fois Tauros : il a environ 5000 HP et il se régenère souvent alors il faut utiliser Decubitus ou Boumerang si vous l'avez : Décubitus l'empèche de se regenerer grâce à la Terre et Boumerang renvoie le soin sur vous (vous ne devez pas utiliser de magie, que vos G-Force et vos attaques). Une fois battu allez activer le moulin de la salle la plus à gauche et enfin dans celle du haut. Entrez dans la salle du milieu par le bas. Vous allez maintenant affronter Tauros (environ 5000 Hp) et son frère Taurux (environ 10000 Hp) : utiliser la mème technique que pour Tauros mais au début utilisez la magie carapace que vous aurez partager auparavant. Et maintenant il ne vous reste plus qu'à les attaquer avec vos plus puissantes G-Forces et dès que vous aurez gagné vous remporterez la carte Tauros et sa G-Force. Le roi enfermé dans la tombe vous félicitera et et vous donnera la carte Taurux. Rentrez à Deling pour donner le code au garde et continuer.

DEVENIR RICHE RAPIDEMENT

Il suffit d'avoir 4 red kross, transformez-les en mega potion grâce à la capacité crea magie thérapeutique de Ahuri. Revendez la mega potion 5000 gils (ou même 7500 si vous avez la capacité sentier de Tomberry). Ensuite avec vos 5000 ou 7500 gils, achetez d'autres red kross et renouvelez l'opération.

PAS DE COMBATS ALÉATOIRES

Après avoir récupéré l'item Aladore des mains de Cid, utilisez-le dans le menu d'objets pour affronter la G-Force Nosferatu. Lorsque vous l'aurez battue, développez ses capacités pour avoir la possibilité de diviser la fréquence des combats par deux, puis de l'annuler complètement. Pensez à équiper ces compétences sur le personnage auquel est associé Nosferatu pour qu'elles soient activées.

G-FORCES DERNIÈRE CHANCE

Si vous avez manqué des GF lorsque vous entrez dans la forteresse d'Ultimecia, vous avez une dernière chance de les récupérer en les volant aux boss suivants : Acron (Ondine), Trauma (Leviathan), Krystal (Ahuri), Attila (Zéphyr), Agamemnon (Cerberus), Fabryce (Alexander), Acarnan (Orbital).

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-Propos

Note : Cette solution est une contribution de Zashy.

Elle contient le cheminement détaillé afin de terminer le jeu à 100%. Vous y trouverez l'emplacement de tous les magazines, des limit break et des G-Force sans oublier les cartes les plus rares du Triple Triad. Il est aussi fait mention des quelques quêtes secondaires et secrets du jeu.

Final Fantasy VIII est un peu particulier dans son système de leveling, puisque le niveau des monstres augmente en même temps que le vôtre (à quelques exceptions près, notamment certains boss). Le leveling pur est donc à proprement parler inutile voire dangereux si le système d'association n'est pas bien maîtrisé à côté. L'optique de cette solution est ainsi de prendre le moins de niveaux possible durant votre aventure tout en boostant au mieux vos personnages avec le système d'association.

Vous avez ensuite le choix à la fin du CD3 de poursuivre dans cette voie ou de faire au contraire du leveling jusqu'au niveau 100 afin d'apporter un peu de challenge pour la dernière ligne droite du jeu.

Le Triple Triad

Le Triple Triad est un jeu de cartes très important dans Final Fantasy VIII. Outre le fait que de nombreuses cartes sont à collectionner et que les plus rares font l'objet de différentes quêtes annexes, sachez que ces dernières peuvent aussi être transformées en divers objets très utiles durant votre aventure.

Ce qui suit vous explique certains points primordiaux à connaître à propos du Triple Triad.

Règles générales du Triple Triad

Il existe 7 règles qui diffèrent selon la région où vous vous trouvez, et qui peuvent se cumuler entre elles :

- Open : Balamb / BGU
Vous connaissez les cartes que votre adversaire a en mains.

- Identique : Timber / Fac de Galbadia / Deling City / Prison du désert / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs

Si vous posez une carte avec des chiffres identiques avec au moins deux des cartes qu'elle touche, alors elle retourne ces mêmes cartes.

- Plus : Fac de Trabia / village Shumi / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs
Si les sommes des deux chiffres sur deux côtés de la carte posée sont identiques, les cartes sur ces côtés sont retournées.

- Elémentaire : Dollet / Horizon / Ville d'Esthar
Certaines cases se voient attribuer un élément. Une carte jouée sur une telle case gagne +1 à ses quatre chiffres si elle est de l'élément correspondant. Dans le cas contraire, les chiffres diminuent de 1. Notez que cette règle n'affecte pas les cartes retournées par les règles Identique et Plus, mais affecte les cartes retournées par Combo.

- Aléatoire : Dollet / Fac de Trabia / village Shumi / Winhill / Orphelinat / Forêt chocobo / Vaisseau des Seeds blancs
Vos cartes ne sont pas choisies par vous-même mais tirées au hasard parmi votre collection.

- Mort subite : Horizon
En cas d'égalité, le jeu reprend à zéro. Chacun recommence avec les cartes qu'il a retournées, et le joueur ayant commencé joue cette fois-ci en second. Le jeu continue tant qu'il n'y a pas de vainqueur.

- Même mur : Ville d'Esthar
Si la règle Identique est active, les côtés du plateau de jeu sont considérés comme des A.

Note : la Base Lunaire, le Lunar Gate et le Pod de secours possèdent toutes les règles à la fois.

Au cours de votre voyage, ces règles vont se mélanger entre elles en fonction des régions que vous fréquentez. Le souci c'est que certaines règles compliquent énormément le jeu. Nous allons voir comment procéder pour choisir les règles par nous-mêmes.

Propagation des règles

Au début du jeu, Squall (donc le joueur) est considéré comme jouant avec les règles de Balamb. A chaque nouvelle région qu'il traverse, il conserve avec lui les règles de jeu de la précédente région qu'il va mélanger à celles de la nouvelle.

Pour comprendre ce fonctionnement, imaginons que Squall joue avec les règles d'une zone A et défie un joueur avec les règles d'une zone B. Il peut se passer aléatoirement différents cas de figures :

- Une règle de la région A est ajoutée à la région B, et vous devenez un joueur de la région B.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). Vous devenez un joueur de Dollet, et la ville possède dorénavant trois règles. Vous les conservez telles quelles jusqu'à la prochaine région.

- Une des règles de la région B est annulée et vous devenez un joueur de la région B.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). La règle Aléatoire ou Elémentaire disparaît, et vous devenez un joueur de Dollet.

- Vous devenez un joueur de la région B sans en modifier les règles.
Exemple : vous êtes un joueur de Balamb (Open), et vous êtes dans la ville de Dollet (Aléatoire / Elémentaire). Vous devenez un joueur de Dollet et vous ne possédez plus la règle Open (elle reste néanmoins récupérable à Balamb).

- Rien ne se passe.

Si vous propagez une règle qui vous semble gênante, rechargez votre partie jusqu'à adopter uniquement les règles de la nouvelle région (Option 3) ou bien jusqu'à annuler la règle qui vous gêne (Option 2). Une fois le système compris, vous pouvez vous amuser à changer ou supprimer les règles de chaque région à votre convenance. Les méthodes les plus intéressantes sont quoi qu'il arrive expliquées tout au long de cette soluce. Vous pouvez également payer Ishtar, la reine des cartes, pour qu´elle ajoute une règle dans la région où elle se trouve.

Remarquez que vous pouvez annuler toutes les règles que vous " transportez " grâce à l'étudiant au port de la ville de Balamb. Vous repartez après avec la seule règle Open.

Note : Il y a deux écrans successifs lorsque vous défiez un joueur.
Outre le fait qu'ils permettent d'accepter ou de refuser un duel, chacun possède aussi un tout autre rôle fort intéressant :
- Si vous refusez le duel sur le premier écran, et ceci plusieurs fois de suite, vous allez finir par adopter les règles de la région sans les modifier.
- Si vous refusez le duel sur le second écran, vous allez influer sur les règles de la nouvelle région.
En résumé, si vous voulez récupérer les règles d'une région sans les changer, refusez le défi au premier écran. Si par contre vous voulez modifier les règles de la région, refusez le duel au second écran. Vous remarquez qu'il n'est donc pas nécessaire de réellement jouer une partie pour influer sur les règles générales.

Les règles d'échange

La règle d'échange permet de déterminer combien de cartes le vainqueur va pouvoir prendre à son adversaire en fin de partie. Il en existe 4 :
- One : le vainqueur choisit une des cartes de la main de son adversaire. Elle est active dans toutes les régions au début du jeu.
- Change : le vainqueur prend autant de cartes à son adversaire que la différence entre le score du gagnant et celui du perdant.
- Directe : peu importe l'issue du duel, chacun prend les cartes de l'adversaire qu'il a retournées.
- Totale : le vainqueur gagne toutes les cartes de son adversaire.

Bien que ces règles d'échanges changent aléatoirement au fil du temps, vous pouvez néanmoins les contrôler grâce à la quête d'Ishtar, la reine des cartes.

Ishtar, la reine des cartes

Cette quête, qui se déroule en plusieurs étapes, sert principalement à récupérer des cartes rares. Mais elle peut également vous servir à d'autres petites choses fort intéressantes.

Pour débuter la quête, vous devez rencontrer Ishtar à Balamb près de la gare, et la défier aux cartes. La suite des évènements est simple, à chaque fois qu'elle gagne ou perd une carte rare, elle change de ville. Il suffit de lui reparler après le duel pour connaître sa future destination.

Ce qui est intéressant, c'est qu'à chaque fois que vous la défiez, Ishtar modifie la règle d'échange de la région dans laquelle elle se trouve. Ainsi, il suffit de la défier autant de fois que vous le voulez jusqu'à avoir la règle d'échange que vous souhaitez dans cette région.

Encore mieux, il est possible de propager une seule et unique règle dans le monde entier, évitant ainsi de déplacer Ishtar de région en région pour y transmettre une règle d'échange spécifique à chaque fois. Pour cela, il faut :
- Jouer contre Ishtar jusqu'à tomber sur la règle d'échange désirée
- Vérifier contre un joueur de la même région si la règle d'échange a bien été propagée
- Jouer plusieurs parties dans cette région
- Retourner voir Ishtar. Si elle estime que vous avez suffisamment joué dans la région, elle vous annonce que cette règle va être transmise aux autres régions du monde
- Partir dans la région de votre choix

Félicitations, vous savez à présent influer sur les règles générales et les règles d'échange du Triple Triad !

1 - Premiers Pas

G-Force à récupérer : Shiva – Golgotha
Cartes rares : Aucune
Magazines : Occult Fan I

Après votre réveil à l'infirmerie, votre instructrice Quistis vient vous chercher. Dans la salle de cours, récupérez les G-

Force Golgotha et Shiva en vous connectant à votre PC. Associez Golgotha à Squall, puis donnez-lui les commandes G-Force, Magie et Voler. En sortant de la salle, vous tombez sur Selphie. Acceptez de lui faire visiter la BGU, cela vous permet en même temps de connaître les infrastructures de l'université. Avant de descendre, pensez à récupérer vos premières cartes de jeu auprès de l'individu près de l'ascenseur.

Lorsque Selphie vous quitte, faites un tour à la bibliothèque pour récupérer l'Occult Fan I sur les premières étagères en face. Profitez-en pour parler à la fille à l'accueil qui vous énonce le règlement intérieur. Vers le fond des étagères se trouve une source de magie Esuna, volez-la. Passez ensuite à la cafétéria pour y voir une scène amusante. Si vous parlez à la serveuse de gauche, elle vous raconte l'histoire de son fils.

A présent, sortez de la BGU et n'oubliez pas de voler le sort Soin dans la source de magie que vous croisez. Une fois Quistis rejointe, écoutez attentivement son premier tutorial. Transférez maintenant Shiva sur Quistis et donnez-lui les mêmes commandes qu'à Squall.

2 - La Mine de Soufre

G-Force à récupérer : Ifrit
Cartes rares : Ifrit
Magazines : Aucun

Vous êtes à présent sur la mappemonde. Baladez-vous un peu afin de rencontrer vos premiers ennemis, qui vous permettent de voler la plupart des magies de base :
- Glacier / Morphée / Scan sur les Phantoms de la plage.
- Brasier / Scan sur les Emildeas des plaines et forêts.
- Foudre / Soin sur les Larvas dans les forêts.
Faites au minimum un stock de 100 Glaciers pour Squall, avec en plus quelques Soins et Scans pour vos deux personnages.

Attention ! Quand vous vous baladez dans les forêts, vous croisez parfois des T-Rex qu'il ne faut en aucun cas affronter ! Vous n'avez pas le niveau pour, fuyez donc. Ne tuez de toute façon pas d'ennemis pour le moment, une fois les magies volées, évitez simplement le combat en maintenant W et C par défaut (L2 et R2 sur PSX).

Lorsque vous vous sentez près, sauvegardez, puis direction l'ouest pour la Mine de Soufre. A l'entrée Quistis vous enseigne comment associer vos sorts. Mettez ainsi vos 100 Glaciers à la Mgi (Magie) de Squall. Devant les Templiers, choisissez 10 minutes qui sont largement suffisantes pour traverser la mine et vaincre la G-Force. Ne vous préoccupez pas des monstres à l'intérieur, ils n'apportent rien de particulier.

Le combat contre Ifrit est très simple. Il a 1068 HP, craint le froid et absorbe le feu. Utilisez Shiva pendant que Squall lance des Glaciers. Soignez-vous si nécessaire. Si vous souhaitez un score maximal pour l'examen Seed à venir, veillez à vaincre Ifrit à la dernière seconde de votre chrono. Vous devez pour cela suffisamment l'affaiblir puis lui lancer un ultime Glacier à 20 secondes de la fin du temps imparti. Le timing est primordial, même si vous avez droit à une tolérance de quelques secondes en réalité.

Vous voilà maintenant en possession d'une nouvelle G-Force, que vous associez à Squall. Sortez à présent et revenez sur la mappemonde.

<u>Débloquer quelques capacités très utiles</u>

Pour la suite, il est préférable de débloquer quelques capacités de G-Force. Pour ce faire, allez dans le menu, puis dans la section G-Force et sélectionnez la capacité à apprendre parmi leur liste. Le nombre de Points de Capacité (PdC) requis est inscrit à côté. Il vous faut en priorité :
- Shiva : [Turbo] - [Créa-Mgi-Gla]
- Golgotha : [Turbo] - [Carte] - [Créa-Mgi-Cél] - [Mode Carte]
- Ifrit : [Créa-Mgi-Inc] - [Vgr+20%] - [Vgr+40%]

Affrontez les Phantoms de la plage, qui sont un bon compromis pour minimiser le gain d'expérience tout en gagnant 6 PdC à chaque fois. Une fois la capacité [Carte] apprise, vous pouvez changer de méthode et transformer vos ennemis

en cartes au lieu de les tuer. Cette pratique rend les gains d'expérience nuls, mais donne toujours des PdC à vos G-Force. Pour que la capacité [Carte] fonctionne, il faut baisser les HP du monstre sans le tuer, au moins de moitié (le taux de réussite de la compétence est proportionnel au nombre de HP retirés). Vous avez alors 95% de chances de le transformer en carte à son effigie, et 5% de le transformer en carte à l'effigie d'un boss.

Cette méthode semble assez fastidieuse et longue, mais détrompez-vous !
Elle reste en outre très pratique pour ne pas faire de leveling inutile tout en boostant vos G-Force. Vous gardez ainsi le niveau des monstres le plus bas possible tout en augmentant la puissance de vos G-Force et les statistiques de votre équipe. Accessoirement, cela vous permet aussi de remplir votre collection de cartes. Que demander de plus ? Bornez-vous principalement aux Phantoms, en usant une fois de plus de Golgotha lorsqu'ils sont encore sous terre. Si les 200 dégâts ne sont pas atteints pour chacun, frappez-les de quelques coups physiques puis utilisez enfin [Carte] sur eux.

3 - Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Timber Maniacs

Vous n'avez à proprement parler rien de pertinent à faire à Balamb pour le moment, mis à part récupérer le Timber Maniacs dans la chambre d'hôtel, sur la table près du point de sauvegarde. Notez que ces magazines ne peuvent être lus que sur votre PC à la BGU.

Faites tout de même un petit détour par la gare, et défiez Ishtar. Que vous confirmiez le duel ou non sur l'écran du Triple Triad, elle changera la règle d'échange de la région à chaque fois. Il est conseillé ici de modifier la règle initiale One par la règle Totale. Si lors de vos parties futures vous remarquez que la règle Totale a changé (notamment pour la règle Directe), réitérez simplement le processus précédent et défiez le chef de gare derrière Ishtar pour vérifier que le changement a bien été pris en compte.

Retournez à présent à la BGU.

4 - La BGU

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Minimog - Quistis
Magazines : Aucun

Après un nouveau tutorial sur les G-Force et une fois séparé de Quistis, prenez quelques instants pour commencer à jouer aux cartes avec tout le monde. Le gamin qui court dans le hall possède la carte rare Minimog. De même, défiez un fan de Quistis dans le fond de la cafétéria ou dans la salle de cours au premier étage afin de gagner la carte à son effigie.

Profitez-en également pour repasser à la bibliothèque, et parlez aux personnes présentes.
Lorsque vous vous sentez prêt, direction le dortoir pour vous changer.

<u>Débloquer des magies de haut niveau via les cartes</u>

Les capacités débloquées précédemment vont nous être utiles ici. Grâce au [Mode Carte], nous allons transformer des cartes en objets. Puis avec les capacités de création, changer ces objets en magies. Voici les cartes qui nous intéressent plus particulièrement :
- 1 carte Tikal => [Mode Carte] => 1 Gemma Luce => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Foudre X
- 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Tornade
- 1 carte Satyrux => [Mode Carte] => 1 Nunatak => [Créa-Mgi-Gla] => 20 Glacier X
- 1 carte Phantom => [Mode Carte] => 1 Fluide => [Créa-Mgi-Gla] => 50 H20
- 3 cartes Polyphage => [Mode Carte] => 1 Molaire => [Créa-Mgi-Inc] => 20 Brasier X

Notez que les cartes Draconus et Cariatide donnent l'objet Roc féerique, qui peut ensuite être transformé en 5 Brasier X, 5 Glacier X ou 5 Foudre X.

Ce sont des magies que vous trouvez normalement beaucoup plus tardivement dans le jeu, et qui vont vous donner un avantage indéniable pour la suite. Posséder 100 magies de chaque pour chacun des personnages est un peu long, contentez-vous de récolter pour le moment au minimum 100 sorts Tornade et 100 sorts Foudre X pour Squall.

5 - L'examen Seed à Dollet

G-Force à récupérer : Ondine
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Mars

Voici la démarche à suivre pour avoir le plus haut rang Seed à la fin de votre examen. Commencez par sortir de votre chambre et assistez au discours de Cid. Ensuite :
- Ne parlez surtout à PERSONNE, et partez sans plus tarder.
- Une fois en véhicule, ne sortez JAMAIS de celui-ci jusqu'à votre arrivée à Balamb.
- Dans le bateau, choisissez la dernière option après le briefing de Shu, puis obéissez à votre chef Seifer quand il vous demande de jeter un coup d'oeil dehors.
- Afin de maximiser le score en Attaque, vous devez tuer une centaine d'ennemis (75 suffisent normalement) UNIQUEMENT en les achevant par un coup direct d'un de vos personnages (et non une magie ou une G-Force).
- Afin de maximiser le score en Intelligence, évitez de fuir les combats.
- Lorsque Selphie saute en contrebas, ne la suivez pas mais faites plutôt le tour par la droite.

Bien que l'on doive obligatoirement tuer une centaine d'ennemis, il est possible néanmoins de ne pas gagner d'expérience. Il suffit pour cela de mettre les HP de Squall et Zell à zéro, puis de vaincre les soldats galbadiens uniquement à l'aide de Seifer. Ce dernier n'est pas à proprement parler un personnage fixe de votre équipe, profitez donc de lui et de son limit break pour combattre des soldats sur le pont. Petite remarque, vos G-Force vont enfin pouvoir prendre des niveaux même si vos personnages sont morts. Apprenez-leur ainsi de nouvelles capacités :
- Shiva : [Vgr-A] - [Dfs-A]
- Golgotha : [HP-A] - [Dfs-A]
- Ifrit : [HP-A] - [Turbo]
Après ce petit défi, continuez votre route pour tomber sur un Arconada, sensible à l'élément froid.

Une fois arrivés à la tour et séparés de Seifer, vos coéquipiers morts recouvrent automatiquement 1 HP. Soignez-les alors avec quelques potions. Lorsque Selphie vous rejoint, suivez-la (en faisant le tour par la droite, rappelons-le !) puis réorganisez vos associations. Entrez dans la tour et volez la magie Cécité dans la source. A l'étage, vous allez combattre Biggs et Wedge. Volez un maximum de sorts Esuna à Biggs, et accessoirement des magies Soin à Wedge si vous en manquez.

Une fois nos deux compères affaiblis, le véritable boss des lieux entre en scène. Sulfura n'est pas très difficile à vaincre, il a environ 3000 HP et il est insensible à la terre et au poison. Utilisez simplement vos G-Force et soignez-vous si nécessaire après son attaque Haleine Putride qui touche tous vos personnages. Profitez-en pour voler quelques magies Double, et surtout la G-Force Ondine.

Associez Ondine au personnage possédant Shiva. Vous avez à présent 30 minutes pour revenir sur la plage et quitter les lieux. Malheureusement, un nouvel ennemi vous bloque la route : Goliath. Lors du combat, blessez-le suffisamment avec l'élément foudre pour qu'il se mette en auto-réparation, moment où il faut alors fuir !

Mais le robot n'en a pas fini avec vous, et vous poursuit ensuite sur plusieurs écrans. Voici la méthode pour l'éviter et/ou ne pas perdre de points :
- Sur l'écran où Selphie a sauté auparavant, courez tout de suite vers la gauche.
- Sur l'écran suivant, il ne faut en aucun cas courir mais marcher tout le long (touche Z par défaut).
- Sur le pont, courez à droite jusqu'à entendre Goliath sauter. A ce moment-là, faites demi-tour jusqu'à ce qu'il ressaute de nouveau. Repartez alors à droite.
- Sur la place et tout en continuant de courir, adressez-vous au chien afin qu'il s'enfuie.

Continuez votre route jusqu'au pub, vous rencontrez l'équipe C. Vous avez alors trois possibilités :
- Vous cacher dans le pub : vous allez perdre des points et vous louperez une cinématique sur la plage.
- Suivre l'équipe C : une bonne option avec une jolie cinématique à la clé, mais vous n'aurez pas un rang Seed maximal.

- Affronter Goliath, le vaincre définitivement et obtenir un rang Seed optimal.

La troisième option est donc la meilleure, mais il faut vraiment être bien préparé pour en venir à bout. C'est ici que vos sorts de haut niveau entrent en jeu :
- Pour Squall, associez Ifrit puis Vgr+20% et Vgr+40%. Mettez Tornade en Vigueur et Foudre X en attaque élémentale.
- Sur un second personnage, associez Golgotha.

Ce boss est un peu particulier puisqu'il passe en phase d'auto-réparation après avoir perdu une certaine quantité d'HP, comme vous avez pu le voir dans le combat devant la tour. Mais son nombre d'auto-réparation est limité à 3.
Durant le combat, vous avez alors deux approches :
- Le blesser, le mettre en auto-réparation et attendre qu'il se régénère à chaque fois jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se réparer.
- Le blesser, le mettre en auto-réparation et le vider de ses HP. Il va quand même récupérer automatiquement toute sa vie trois fois de suite, mais cela accélère le combat.
Pour en venir à bout, assénez des coups physiques avec Squall tandis que vous invoquez à côté Golgotha et son [Turbo] (touche F maintenue, puis appuyez rapidement sur Q lorsqu'il n'y a pas de croix rouge sur la main. Select et carré sur PSX). Utilisez même le Renzokuken de Squall si nécessaire, qui peut lui vider ses 5672 HP en un seul limit break.

Goliath donne un item rare en fin de combat, parmi une liste de 4. Le plus intéressant est l'objet Tao, nécessaire à la conception d'une arme ultime, n'hésitez donc pas à recharger votre partie jusqu'à récupérer cet objet si vous êtes du genre perfectionniste.

Bravo, votre mission est une totale réussite et vous aurez un rang Seed optimal !

6 - Retour à Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Zell
Magazines : Aucun

Une fois revenu de votre mission, allez voir la mère de Zell. Parlez-lui une première fois, sortez puis rentrez de nouveau pour la défier aux cartes et gagner celle à l'effigie de son fils.

Direction la BGU. Dans le hall, Shu et Quistis font un petit débriefing avec le proviseur Cid. Partez ensuite vers la bibliothèque pour y croiser Seifer et parlez-lui.

Montez au premier étage et attendez que l'on vous appelle. Après la remise des diplômes, n'oubliez pas de parler à Cid pour obtenir le mouchard de combat. Il est disponible via le menu en faisant Tutorial, puis Aide et enfin Info. Après les applaudissements des élèves, vous pouvez voir vos résultats durant l'épreuve et surtout votre beau rang Seed de niveau 10.

Pour que le Comportement soit à 100, il doit rester au moins 25 minutes à votre chrono quand vous vous échappez de Dollet. Ce qui est un peu juste lorsque l'on veut vaincre Goliath. Cela n'a de toute façon pas de réelle répercussion sur le résultat final.

L'évolution future de votre rang se déroule ainsi :
- Tous les 100 points Seed vous gagnez un rang Seed.
- A chaque versement de salaire, vous perdez 10 points Seed.
- A chaque monstre tué par un personnage (et non une G-Force), y compris les monstres transformés en cartes, cela rapporte 1 point Seed.
- Les salaires arrivent tous les X pas du leader du groupe (X = constante du jeu).

Vous pouvez également répondre aux tests Seed via le menu, qui se composent d'une multitude de questions en tout genre.

7 - La nuit du bal

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Avril

Changez-vous, direction le bal en parlant à Selphie. Quistis finit par vous demander de la rejoindre dans la serre de combat. Faites un petit détour par le dortoir afin de vous changer de nouveau, puis retrouvez votre instructrice au lieu-dit qui vous enseigne tout d'abord comment associer vos magies mentales. Les autres accès sont de toute façon bloqués par les Templiers.

Lorsque vous êtes confronté aux monstres qui terrorisent la jeune fille, utilisez principalement Shiva avec son Turbo, mais profitez-en aussi pour leur voler un maximum de Cécité. De retour dans votre chambre, ramassez le FFF d'Avril.

8 - En route pour la première Mission

G-Force à récupérer : Nosferatu
Cartes rares : Seifer – Nosferatu
Magazines : Aucun

Sortez de la BGU pour y trouver le proviseur Cid. Il va vous donner votre première mission qui se déroulera dans la ville de Timber. N'oubliez surtout pas de lui reparler après le briefing pour qu'il vous donne l'objet Aladore. Allez à présent dans la bibliothèque pour parler au Seed prétentieux à l'accueil puis à la fille à la queue de cheval face à l'étagère. Montez au second étage de la BGU pour défier le proviseur aux cartes, et gagnez sa carte Seifer.

Maintenant sauvegardez dans le hall et activez l'Aladore. Vous devez combattre la G-Force Nosferatu, avec 7200 HP et une faiblesse au vent. Cet ennemi peut vite devenir une plaie si le joueur est mal préparé. Tout d'abord, Nosferatu possède trois attaques :
- Quart, qui enlève un pourcentage de HP d'un personnage, mais ne peut pas vous tuer.
- Gravija, qui enlève un pourcentage de HP de toute votre équipe, mais ne peut pas vous tuer.
- Une attaque physique directe, qui fait très mal et peut vous tuer.

La méthode pour le vaincre consiste à lui voler ses Quart, les stocker puis lui relancer. Si vous y parvenez, Nosferatu contre-attaque avec...Soin Max. Intéressant non ?
Continuez ce procédé et n'hésitez pas à utiliser un Double pour caster deux Quart directement. Vous pouvez également associer 100 Cecité à l'attaque mentale du personnage possédant Ondine, et attaquer physiquement Nosferatu jusqu'à ce qu'il soit altéré par cette magie. Il manquera ainsi la plupart de ses coups directs. Sinon, méthode toujours aussi efficace, utilisez vos limit break (si vous avez toujours les mêmes associations que face à Goliath, Squall peut aisément vaincre Nosferatu en un seul Renzokuken).

Une fois à vos côtés, associez-le au personnage possédant Shiva.

<u>Acquérir de nouvelles capacités, limit break et magies</u>

Maintenant que vous avez Ondine et Nosferatu, il va falloir les faire évoluer. La priorité est donné à :
- Ondine : [Créa-Mgi-Méd] => [Créa-Mgi-Ana] => [Créa-Outils] => [Clairvoyance]
- Nosferatu : [Créa-Mgi-Temp] => [Créa-Mgi-Mtl] => [HP-A] => [Mi-Combat]

Au niveau des G-force, mettez :
- Squall : Ifrit
- Zell : Golgotha
- Selphie : Shiva, Ondine et Nosferatu

Vous pouvez utiliser le même procédé qu'auparavant, à savoir transformer en cartes vos ennemis afin de ne pas récupérer d'expérience mais uniquement des PdC. Vous pouvez combattre en dehors de la BGU mais aussi dans la serre de combat, où se trouvent des Orchidas et des T-Rex. Pour ce dernier et comme vous l'a expliqué Quistis auparavant, associez 100 Morphée à la magie mentale de Selphie et attaquez le monstre pour l'endormir. Ensuite invoquez Shiva et/ou tapez avec Squall jusqu'à suffisamment l'affaiblir pour pouvoir le transformer en carte (il possède environ 13 000 HP).

Tant qu'à faire, restez dans la serre et affaiblissez les Orchidas d'un coup de Nunchaku de Selphie (environ 160 de dégâts avec H2O associé à sa Vgr), puis utilisez [Carte] avec Zell. Pour Squall, donnez-lui le rôle de voleur de magie. Ce processus est plutôt rapide et polyvalent, sachant que vous tombez souvent sur des groupes de 2 voire 3 Orchidias sans parler des T-Rex à côté, avec en plus un point de sauvegarde dans le coin. Dans la foulée vous vous faites un stock de cartes très utiles après pour créer de nouveaux sorts.

Par la suite, profitez-en pour débloquer un maximum de limit break pour Quistis, en jouant aux cartes :
- Ultra-waves : 1 carte Larva => [Mode Carte] => 1 U-boat
- Firmament : 1 carte Formicide => [Mode Carte] => 1 Etoile
- Freak : 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo
- Dégénérator : 1 carte Elastos => [Mode Carte] => 1 Gen-X
- Fréon : 1 carte Phantom OU 5 cartes Diodon => [Mode Carte] => 1 Fluide
- Acid : 1 carte Aphide => [Mode Carte] => 1 House
- Mitraille : 1 carte Barbarian => [Mode Carte] => 1 Chevrotine
- Dead Heat : 10 cartes Griffon => [Mode Carte] => Canicule
- Infection : 4 cartes Xylomid => [Mode Carte] => 1 Germe
- Mother : 10 cartes Kanibal => [Mode Carte] => 1 Vierge

Maintenant, les magies élementales et médicales :
- 1 carte Satyrux => [Mode Carte] => 1 Nunatak => [Créa-Mgi-Gla] => 20 Glacier X
- 1 carte Phantom ou 5 cartes Diodon => [Mode Carte] => 1 Fluide => [Créa-Mgi-Gla] => 50 H20
- 1 carte Tikal => [Mode Carte] => 1 Gemma Luce => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Foudre X
- 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon => [Créa-Mgi-Cél] => 20 Tornade
- 3 cartes Polyphage => [Mode Carte] => 1 Molaire => [Créa-Mgi-Inc] => 20 Brasier X
- 1 carte Licorne => [Mode Carte] => 1 Corne => [Créa-Mgi-Méd] => 20 Récup
- 5 cartes Eiffel => [Mode Carte] => 1 Billet => [Créa-Mgi-Méd] => 20 Soin Max

Sans oublier les cartes Draconus et Cariatide qui donnent l'objet Roc féerique, qui peut ensuite être transformé en 5 Brasier X, 5 Glacier X, 5 Foudre X ou 5 Soin Max. Achetez également des Red Kross à Balamb, que vous transformez en Soin Max. Jouez principalement contre Cid ou l'élève dans la bibliothèque.

Et pour finir, les magies mentales et temporelles (il en existe bien d'autres mais ce sont ici les plus utiles) :
- 1 carte Elastos => [Mode Carte] => 1 Gen-X => [Créa-Mgi-Temp] => 30 Quart
- 1 carte Wendigo => [Mode Carte] => 1 Globe d´acier => [Créa-Mgi-Temp] => 15 Quart
- 1 carte Scavenger ou 2 cartes T-Rex => [Mode Carte] => 1 Fémur => [Créa-Mgi-Temp] => 20 Quake
- 1 carte Aphide => [Mode Carte] => 1 House => [Créa-Mgi-Mtl] => 10 Meltdown
- 1 carte Weevil => [Mode Carte] => 1 Epée trompeuse => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Folie
- 1 carte Protesis => [Mode Carte] => 1 Samadhi => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Furie
- 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo => [Créa-Mgi-Mtl] => 10 Supplice
- 1 carte Gallus => [Mode Carte] => 1 Plumage => [Créa-Mgi-Mtl] => 20 Mégalith

Notez que les cartes Schizoïd, Héra et Orchida donnent l'objet Roc initiatique, qui peut ensuite être transformé soit en 5 Furie soit en 5 Booster. Elles sont très facilement jouées par Ishtar.

Si vous êtes vraiment (très) patient, faites au maximum le plein pour chaque personnage de toutes ces magies. Ne visez pas forcément une quantité de 100 pour chaque, vous aurez encore bon nombre d'occasions par la suite de jouer aux cartes.

Note : Maintenant que vous avez la magie Megalith, vous pouvez transformer vos ennemis en blocs de pierre plutôt que les transformer en cartes. Cependant il ne faut pas infliger de dégâts à un monstre avant de le changer en pierre, sinon vous gagnerez quand même un peu d'expérience. Cette méthode ne fonctionne pas sur tous les monstres.

9 - En partance de Balamb

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 1)

Avant toute chose, pensez à sauvegarder puis défiez-la. Si ce n'est pas déjà fait, propagez dans le monde la règle d'échange Totale en choisissant la seconde option lorsque vous vous adressez à elle. Il faut ensuite impérativement perdre la carte MiniMog pour activer la suite des évènements. Si elle dit partir pour Dollet, tout va bien. Dans le cas contraire, rechargez votre partie et renouvelez l'opération.

N'oubliez pas également de parler un peu à tout le monde dans la ville, pour savoir ce que les gens pensent de Zell. Prenez à présent le train pour Timber.

Remarque : Avec les différentes cartes récoltées et transformées par vos soins, il est possible que vous ayez suffisamment d'objets divers et variés pour forger de nouvelles armes. Il est même possible de forger l'arme ultime de Quistis à ce moment du jeu ! Mais comment est-ce possible de forger une arme si l'on ne possède pas encore le F.F.F. correspondant ? C'est simple, le jeu part du principe que dès que les items nécessaires à la confection d'une arme sont dans votre inventaire, alors l'arme est automatiquement disponible au Bazar pour être forgée. Et ceci peu importe que vous ayez les magazines dévoilant normalement les fameuses listes d'items.

10 - Premier rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : L'Ami des Bêtes 1

A l'intérieur du train, Zell trouve sous son siège L'Ami des Bêtes 1. Ecoutez-le ensuite vous conter l'histoire de la ville de Timber.

Une fois dans la peau de Laguna, avancez à travers la forêt en suivant simplement le chemin. Fuyez les combats tant qu'à faire. Vous finissez par aboutir sur un véhicule militaire qui vous emmène à Deling City. Une fois en ville, dirigez-vous sur l'écran de droite puis continuez d'avancer. Vous débouchez devant un hôtel.

A l'intérieur, prenez l'escalier sur votre droite et adressez-vous à la serveuse en bas. Après quelques échanges avec vos compagnons d'armes, dirigez-vous vers la pianiste Julia et admirez le ridicule de la scène. Julia finit néanmoins par venir vous voir et vous propose de la rejoindre dans sa chambre. Remontez donc par l'escalier et demandez sa chambre à la réception.

Après la discussion entre nos deux tourtereaux, vous reprenez enfin le contrôle de votre équipe dans le train.

11 - Timber

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Angel
Magazines : L'Ami des Bêtes 2, 3 et 4 - Timber Maniacs - Comtesse Cochon

Si vous voulez assister à une scène bien plus amusante que l'originale, donnez un mauvais mot de passe à Watts.

Une fois dans le train, sauvegardez et revenez défier ce dernier aux cartes pour récupérer sa carte Angel. Assurez-vous que les règles soient mélangées et non supprimées (Open combiné à Identique).

Après avoir réveillé Linoa et après avoir assisté au briefing de la mission, repartez dans la chambre de la jeune fille pour y ramasser L'Ami des Bêtes 2. Sauvegardez ensuite, puis entamez la mission sur le train. Si vous réussissez du premier coup, votre rang Seed augmentera d'un point.

Avant la confrontation avec le président, n'oubliez pas de refaire vos associations. Il vous mieux avoir au moins un personnage avec la commande Objet. Lorsque Ecorché dévoile sa vraie nature, volez-lui autant de Double et Esuna que vous pouvez. Pour le vaincre ensuite, rien de plus simple, il s'agit d'un mort-vivant. Utilisez donc des sorts de soins et des potions pour anéantir rapidement ses 3000 HP environ. En cas d'attaque mentale, utilisez tout de suite un Esuna au risque de voir toute votre équipe vite inopérante.

Par la suite passez au Pet Shop près du quai pour acheter L'Ami des Bêtes 3 et 4. Dans la rédaction du Timber

Maniacs, trouvez un exemplaire du journal du même nom dans la pièce du fond ainsi qu'une source de magie Glacier X cachée dans la pièce de gauche. Dans les piles de journaux de l'accueil se trouve la Comtesse Cochonou à ne SURTOUT PAS revendre.

Prenez à présent le chemin de droite en sortant du Timber Maniacs et descendez les escaliers sur l'écran suivant pour tomber sur deux soldats galbadiens. Vous ne pouvez pas fuir ce combat, donc si vous ne voulez pas récupérer d'expérience transformez-les en blocs de pierre avec le sort Megalith. Poursuivez ensuite votre route en traversant le pub. Parlez des cartes perdues à l'ivrogne pour qu'il vous laisse passer.

Après le long passage à la chaîne TV, suivez votre groupe pour vous réfugier chez des résistants. Une fois la menace écartée, sortez et parlez au soldat galbadien qui n'est autre que Watts. En partant vers la gare, vous croisez également Zone qui vous remet des billets pour le dernier train. Poursuivez votre route et montez à l'intérieur de celui-ci.

Durant le trajet, ne vous arrêtez pas tout de suite à la station de East Academy mais poursuivez jusqu'à la suivante menant à Dollet. Sur la plage se trouve parfois le monstre Ao à qui vous pouvez voler l'objet Rhône avec [Piller], permettant ainsi d'apprendre le limit break Mistral à Quistis. Si vous n'avez pas encore cette capacité, combattez et transformez en cartes les Phantoms sur la même plage, en groupes de trois et qui donnent ainsi 9 PdC.

12 - Petit détour par Dollet

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Ondine
Magazines : Occult Fan II - Timber Maniacs X2

Sauvegardez avant d'entrer à Dollet. Tout d'abord, nous allons modifier les règles de cartes de la région. Sur le tout premier écran, défiez la fille de gauche. Rappelons que vous êtes à ce moment-là un joueur de Timber possédant les règles Identique et Open, et vous arrivez dans la région de Dollet possédant les règles Aléatoire et Elémentaire. Le but est de supprimer la seule règle vraiment très gênante ici, à savoir la règle Aléatoire. Pour ce faire, commencez par faire accepter la règle Open à Dollet. Ensuite, louez un véhicule et revenez à Timber. A l'entrée de la ville, défiez le garde de gauche. Annulez à chaque fois la partie pour ré-adopter les règles de Timber sans les modifier. Revenez à Dollet, et défiez la jeune fille jusqu'à ce qu'elle supprime la règle aléatoire. N'hésitez pas à recharger votre partie si elle accepte ou supprime une autre règle.

Durant votre passage à Timber, profitez-en pour dormir à l'hôtel et y trouver un épisode du Timber Maniacs. Parlez également au type noir près de l'entrée de la rédaction pour l'encourager. Si Linoa ou Quistis sont dans l'équipe, parlez au type sur le pont. Il vous donne une Potion.

De retour à Dollet, allez sur la place et parlez à l'amoureux qui attend sa femme. Vous la trouverez de son côté devant le pub. Après avoir parlé une fois au chien sur l'écran suivant, et avoir examiné le tableau dans la maison en face de lui, les deux amoureux se retrouvent enfin.

Revenez sur la place, et passez une nuit à l'hôtel pour pouvoir ramasser un Timber Maniacs.

A gauche de l'hôtel, vous pouvez passer en parlant deux fois au garde. En menaçant le soldat suivant qui vous bloque le passage, vous assistez à une scène plutôt comique et ridicule.

Revenez sur vos pas et allez au pub. A l'étage se trouve un autre Timber Maniacs. Profitez-en pour défier le patron aux cartes. Si vous gagnez, il vous emmène dans sa salle secrète. Parlez-lui pour recevoir quelques cartes en récompense de votre victoire, puis rejouez contre lui pour remporter sa carte Ondine désormais mise en jeu. Avant de repartir, fouillez la pile de journaux à l'entrée jusqu'à obtenir l'Occult Fan II. Si vous ne l'avez pas, ressortez du bureau et revenez de nouveau fouiller la pile jusqu'à l'avoir.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 2)

Parlez à Ishtar, toujours au pub, à propos de son père artiste. Elle vous explique qu'elle prête des cartes à ce dernier afin qu'il en crée de nouvelles, et qu'il les donne ensuite à des personnes dans le monde. Ishtar reprend ensuite la carte prêtée et la donne à son fils.

Le processus se résume donc ainsi :
- Vous perdez une carte rare contre Ishtar (à Dollet ou ailleurs)
- Elle rentre à Dollet et la donne à son père, qui s'en inspire pour en créer une nouvelle
- La carte prêtée revient ensuite au fils (vous devez donc le défier pour regagner votre carte perdue)
- La nouvelle carte est quelque part dans le monde et Ishtar vous donne sa position

Dans le cas où vous perdriez contre Ishtar dans une autre région du monde (vu qu'elle voyage), attendez tout simplement qu'elle revienne à Dollet pour réitérer le processus précédent.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Minimog
Carte créée par le père : Kiros, localisée à Deling City
Prochaine carte à perdre : Tauros

13 - Second rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

A présent, revenez à la station de East Academy (suivez simplement la voie ferrée en sens inverse). Prenez Selphie et Quistis dans votre équipe puis modifiez vos associations. Pénétrez maintenant dans la forêt au-dessus de vous, vous allez de nouveau endosser la peau de Laguna et de ses acolytes.

Commencez par avancer pour aboutir à ce qui semble être un complexe minier. Des soldats vont alors vous attaquer. Les deux combats étant impossibles à fuir, restez toujours dans l'optique de ne pas gagner d'expérience inutilement et utilisez donc le sort Megalith sur vos assaillants. Une fois le combat remporté, dirigez-vous vers le chemin de gauche et continuez tout droit jusqu'à une échelle.

En bas, vous trouvez une vieille clef, que vous perdez tout de suite après. Elle libèrera néanmoins un passage au CD 3.

Dans l´écran suivant il y a trois trappes fermées. Lorsque vous êtes sur le battant de la porte centrale, examinez-la. Laguna propose de la piéger, faites-le. Allez à droite, admirez le résultat du stratagème, puis revenez sur vos pas pour dévisser la trappe de droite. Poursuivez ensuite votre route.

A l´embranchement, vous trouvez une seconde clef que vous perdez également.

Prenez à droite puis empruntez plus loin l'échelle pour vous retrouver à l'entrée du complexe. Reprenez la même route qu'auparavant pour arriver devant la trappe de gauche. Même si vos compagnons ne vous laissent pas la piéger, il est utile de l'examiner quand même pour la suite.

Faites de nouveau marche arrière jusqu'à l´embranchement avec la seconde clef, et allez cette fois-ci en haut. Vous trouvez un détonateur avec deux boutons de couleurs différentes. Actionnez d´abord le rouge, puis le bleu. Les deux explosions permettent ainsi d'ouvrir les deux trappes examinées auparavant, qui seront des portes dans le CD3. Continuez votre route pour croiser un nouveau rocher que vous pouvez pousser vous-même, dévoilant une source de magie et débloquant surtout l´accès à un objet important au CD3. Au Point de sauvegarde prenez le chemin du haut. Lorsque les deux T-Borg vous attaquent, tuez-les vu qu'ils ne donnent pas d'expérience.

14 - La Fac de Galbadia

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Une fois vos esprits retrouvés, vous êtes de nouveau sur la mappemonde. Avancez un peu pour trouver la Fac de Galbadia.

Après la cinématique, allez dans le grand hall circulaire, une source de magie Booster est cachée au centre. Prenez tout d'abord le chemin de droite, puis empruntez la porte en face de la personne en chaise roulante. Vous y trouvez à l'intérieur trois personnes dont une jeune demoiselle possédant des cartes de plus haut niveau. La seule règle de Galbadia est Identique, faites simplement en sorte de faire accepter Open en plus.

Si vous prenez la porte derrière la personne en chaise roulante, vous atterrissez dans une patinoire. Sur la gauche se trouve un vestiaire avec un joueur nomade de la région de Trabia. Comme auparavant, vous pouvez vous amuser à supprimer les règles gênantes pour cette région du monde. La méthode est la même que pour Dollet, à la différence près qu'il va falloir supprimer Aléatoire et aussi Plus. Commencez par faire accepter Open, puis sortez du vestiaire et défiez l'entraîneur (ou n'importe qui de la Fac) en refusant systématiquement la partie. Au bout d'un moment vous allez ré-adopter les règles de Galbadia sans les modifier. Revenez dans le vestiaire et défiez le joueur jusqu'à ce qu'il supprime Aléatoire ou Plus (s'il accepte une nouvelle règle ou en supprime une mauvaise, faites un reset). Pour enlever la seconde règle, réitérez le même processus. Le souci ici c'est que le point de sauvegarde reste assez éloigné mais il est très vivement conseillé de procéder à ces suppressions dès maintenant.

Quand vous en avez fini avec vos cartes, revenez dans le hall puis prenez le chemin du haut. Empruntez ensuite l'escalier à droite, à l'étage la salle d'attente se situe devant vous. Parlez à vos coéquipiers puis assistez à une crise existentielle de Squall. En revenant dans le hall, vous croisez Raijin et Fujin, les acolytes de Seifer.

Sortez à présent de la Fac, adressez-vous à Quistis quand vous la croisez et accueillez finalement un nouveau membre dans votre équipe : Irvine. Si vous voulez assister à une scène amusante, laissez-le faire les équipes et acceptez son choix. Prenez à présent le train non loin de la Fac de Galbadia pour Deling City.

15 - Deling City (Fin du CD1)

G-Force à récupérer : Taurus – Ahuri
Cartes rares : Tauros et Taurux – Kiros
Magazines : Timber Maniacs – F.F.F. Mai

Une fois en ville, commencez par prendre le bus pour le manoir Caraway. Sur place, adressez-vous au soldat devant la demeure. Malheureusement il ne nous laisse passer que si vous lui ramenez un code disponible dans la tombe du Roi Inconnu. Avant de vous y rendre, faites un petit détour par l'allée commerçante de la ville. Sur place, défiez l'homme en noir pour récupérer sa carte Kiros.

Remontez la rue et passez une nuit à l'hôtel pour ramasser un nouveau Timber Maniacs. Dans la rue, défiez la femme en vert qui est une joueuse nomade de la ville d'Horizon. Ne faites supprimer aucune règle et contentez-vous simplement de faire accepter Open.

Sortez à présent de la ville, direction le nord-est. Vous pouvez louer une voiture si vous préférez éviter les combats et parvenir à votre destination plus rapidement. Une fois à l'intérieur de la tombe, vous trouvez le fameux code sur une épée bleue sur le sol près de l'entrée.

De retour à Deling City donnez le code au soldat. Il vous laisse à présent passer. Rencontrez le Major et assistez au briefing de la mission en suivant le groupe. Revenez ensuite au Manoir. Lorsque vous contrôlez brièvement Linoa, montez sur les caisses du camion et grimpez jusqu'au toit.

Avec le groupe de Quistis et une fois enfermé chez le Major Caraway, attrapez un verre sur l'étagère et déposez-le dans les mains de la statue au fond. Traversez les égouts en sautant sur les mécanismes de roues. Avec Squall et Irvine, faufilez-vous derrière le cortège. Avant de monter sur le camion passez par la plaque d'égouts derrière pour y trouver le F.F.F. Mai.

Empruntez à présent le même chemin que Linoa précédemment. Une fois sur le toit, sauvez la jeune fille des griffes des deux Iguanors. Ils sont plutôt faibles avec environ 755 HP mais attention à ne pas utiliser l'élément feu sur eux, ils en sont immunisés. S'ils pétrifient l'un de vos personnages, volez et lancez Esuna sur la victime. Mais surtout n'oubliez pas de leur voler la G-Force Ahuri.

Pour la suite, associez Ahuri au personnage possédant Ifrit, et apprenez-lui en priorité sa capacité de création, puis Mgi-

A et enfin Déf-Mtl-Ax2 et Atq-Mtl-A. Faites demi-tour et utilisez la trappe au sol. Lorsque vous reprenez le contrôle de Quistis et de son équipe, continuez votre route en utilisant les roues et les grilles pour revenir jusqu'à l'Arc. Activez la commande lorsque Zell vous le demande.

Après le tir manqué, Squall prend le relais. Vérifiez au préalable ses associations ainsi que pour Linoa et Irvine. Vous allez ensuite devoir combattre Seifer en face-à-face, qui possède juste 476 HP et une faiblesse au poison. Utilisez [Piller

Quête annexe : La G-Force Taurus

A l'intérieur de la tombe du Roi Inconnu, il est possible de récupérer une nouvelle G-Force : Taurus.
Allez donc d'abord tout à droite, afin de rencontrer Tauros seul. Profitez-en pour lui voler un maximum de sorts Vie, Carapace et Blindage. Une fois vaincu faites demi-tour et allez tout en haut de la carte (ou plus simplement, à droite de votre position actuelle). Dans l'impasse, volez Decubitus dans la source de magie et ouvrez l'écluse via le levier à droite. Faites demi-tour et poursuivez toujours en longeant le mur de droite pour aboutir sur une nouvelle impasse avec un nouveau mécanisme à actionner.

Revenez sur vos pas, au tout début du labyrinthe. Depuis l'entrée, allez cette-fois toujours tout droit pour y retrouver Tauros et son frère Taurux. Le combat s'avère légèrement plus ardu que précédemment, pensez surtout à les empêcher de se soigner en leur lançant le sort Decubitus volé auparavant. Si leurs coups s'avèrent trop puissants, volez et lancez le sort Carapace sur votre équipe. Taurux a 1695 HP et Tauros 1478 HP, ils sont tous les deux sensibles au vent et au poison mais ne craignent pas la terre.

Vous gagnez une nouvelle G-Force, Taurus, qui est la combinaison des deux frères. Associez-les au personnage portant Golgotha, et faites-leur apprendre en priorité Vgr-A.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 3)

Une fois la carte de Tauros obtenue, partez d'abord pour Timber. Sur place, direction la gare pour y sauver une petite fille. Après le sauvetage, vous gagnez une nuit gratuite à l'hôtel. A présent, sortez de la ville et partez pour Dollet. Redevenez un joueur de la ville sans en modifier les règles, sauvegardez à l'étage du pub et jouez contre Ishtar. Vous devez donc perdre la carte Tauros, et en même temps envoyer Ishtar à Balamb. Allez ensuite reprendre votre carte à son fils. Une nouvelle carte a évidemment été faite par le père entre-temps.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Tauros
Carte créée par le père : Irvine, localisée à Horizon
Prochaine carte à perdre : Chicobo

16 - Troisième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Vous revoilà dans la peau de Laguna. Commencez par descendre l'escalier et discutez avec Ellone. Dehors sécurisez la route jusqu'au pub, Ellone vous suit alors. A l'intérieur vous retrouvez votre vieil ami Kiros. Questionnez-le sur les différents sujets proposés puis partez faire votre ronde. Après quelques combats, vous arrivez au bout du village. Revenez maintenant sur vos pas. Au pub empruntez l'escalier sur votre gauche. Vous tombez sur une conversation entre Ellone et Raine. Après votre rapport, retournez dans votre chambre et reposez-vous.

17 - La prison du désert

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Baston Mag 1

Vous vous éveillez dans une prison. Après quelques scènes autour des différents personnages de votre équipe, un

Moomba arrive dans votre cellule. Choisissez la réponse "Arrêter ça" lorsque le garde s'en prend à la pauvre bête. De même, pendant que l'on torture Squall optez pour la réponse "Laisse-moi mourir..."

Une fois Zell seul, descendez d'un étage pour sauvegarder. Puis remontez jusqu'à apercevoir deux soldats maniant vos armes. Affrontez-les en utilisant le sort Megalith. Pendant ce temps Squall est libéré de ses chaînes par des Moombas. Par la suite deux anciennes connaissances vont vous rendre visite. Humiliez une nouvelle fois Biggs et Wedge tout en tentant de les Piller.

Bien que les Moombas prennent les escaliers menant vers le haut de la prison, vous allez partir de votre côté en sens inverse. En effet une petite visite de la prison s'impose au vu de tous les objets et quelques joueurs s'y trouvant. Voici le plan de la prison :

Afin d'éviter trop d'affrontements laborieux, vous pouvez activer la capacité [No-Combat] de Nosferatu.
Le joueur de cartes à l'étage 5 joue des cartes de niveau 6, et vous donne divers objets à chaque victoire. Le joueur de carte à l'étage 10 améliore votre mouchard de combat si vous gagnez contre lui et ne donne plus rien après. Le joueur de cartes à l'étage 11 est le plus intéressant car il peut donner en récompense des objets très rares. Mais les probabilités restent vraiment minces.

Rendez-vous à présent au niveau 12 pour y trouver notre pauvre Squall.
Parlez ensuite aux trois Moombas et demandez-leur de vous ouvrir les barrières des niveaux 12, 5 et 4.
Utilisez à présent la grue et actionnez le bouton lorsque Zell vous le demande.

Lorsque vous reprenez le contrôle de Zell, entrez vite dans le menu pour procéder à quelques associations avant que le garde ne vous tombe dessus. Utilisez toujours Megalith contre lui. Plus tard pendant qu'Irvine vous couvre, remontez au douzième étage de la prison pour en sortir. Vous croisez sur votre route deux Moombas vous donnant chacun un objet. En mettant un pied dehors, l'équipe de Squall se fait attaquer par deux ExoSkelet et un garde. Pillez les ExoSkelet pour récupérer un M-Double nécessaire à un limit break de Quistis, puis terrassez vos assaillants en utilisant les sorts de foudre et Golgotha. Notez que leur attaque Micro Missiles ne peut pas vous tuer, elle enlève juste un pourcentage élevé de vos HP.

Lorsque la passerelle se dérobe, maintenez la touche directionnelle de droite enfoncée pour que Squall s'en sorte indemne. Par la suite, au moment où vous devez vous séparer en deux équipes, mettez Linoa et Zell avec Squall. Ce sont les deux choix les plus intéressants si vous voulez assister à de petits changements scénaristiques un peu plus tard dans le jeu. Une fois à la gare, volez le train avec la première équipe.

18 - La base des missiles

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Juin

A partir de maintenant, la méthode la plus simple pour utiliser [Carte] sans risquer de tuer les ennemis consiste à affaiblir vos ennemis grâce au nouveau limit break Micro Missiles de Quistis.

Avant de vous rendre à la base, passez par Deling City en suivant les voies ferrées et allez dans le manoir du major Caraway. Si vous lui parlez des cartes, il vous dit qu'il peut miser la carte Linoa contre la carte Ifrit. Perdez donc cette carte contre lui mais ne vous en faites pas vous pouvez la récupérer plus tard dans l'aventure. Il met par la suite en jeu la carte de sa fille. Une fois récupérée, remontez dans votre véhicule et direction la base des missiles complètement à l'ouest.

Durant ce passage vous avez parfois plusieurs choix possibles. Pour gagner deux rangs Seed respectez le processus suivant. Devant le premier garde à l'intérieur, décidez de marcher. Descendez sur la gauche de l'écran du PDS. Deux gardes vous demandent de transmettre une information à l´ingénieur dans la salle du hangar, porte à droite du PDS. Dites à l'ingénieur qu'il n'attende pas et retournez voir les deux gardes.

Ils vous envoient faire un examen dans la salle du premier garde. Appuyez sur n'importe quel bouton du moniteur pour créer une panne. En sortant de la salle, choisissez de discuter et dites que vous alliez les appeler.

En repassant devant la salle du hangar, jouez-la cool et acceptez de les aider. Utilisez ensuite le terminal à côté de la porte pour régler " Set Error Ratio " au maximum et faites ensuite " Data Upload ".

Avant de parler au garde derrière vous, associez le sort Folie à toutes vos défenses mentales. Lors du combat contre le commandant et ses soldats, [Carte] et Megalith n'ont malheureusement aucun effet. Vous pouvez si vous le désirez voler des Boomrg au commandant. Après leur défaite, fouillez la salle pour que Selphie tripote un clavier, puis fouillez la salle suivante et réglez l´autodestruction sur 10 minutes.

Associez vos Foudre X à l'attaque élémentale de ceux qui le peuvent, puis sortez affronter Omniborg. Il a 6000 HP, est faible face à la foudre/à la terre/à l'eau et insensible au poison. Volez ses Carapaces pour les lancer sur votre équipe, puis chargez en attaquant physiquement et en invoquant Golgotha ou Taurus.

19 - Le sauvetage de la BGU

G-Force à récupérer : Leviathan
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Une fois arrivé à l'université, vous constatez que c'est l'effervescence parmi les étudiants et vous ne tardez pas à en connaître la raison. Par la suite à chaque rencontre avec un Templier, dites toujours que vous êtes du côté de Cid et venez toujours en aide aux gens. Devant les portiques parlez à l'étudiant à terre pour récupérer une Méga Potion. En arrivant dans le hall vous croisez Raijin et Fujin. Votre but à présent est de retrouver le proviseur en explorant pour cela chaque aile de la BGU. Chaque section se solde par un combat et quelques items à récupérer auprès des gens que vous sauvez :
- Biblothèque : un Orchida. La jeune fille à la queue de cheval vous remet un Maxi MT-Psy.
- Serre de combat : un T-Rex. La jeune fille vous remet un Remède.
- Parking : un Feng. Le Seed de gauche vous remet un Red Kross.
- Dortoir : un Larva. Rien à récupérer mais sauvegardez la partie.
- Cafétéria : un Succube. La fille de droite vous remet un Chocolégume.
- Campus : un Succube et un Xylopode. Le Seed du fond vous remet une Potion Totale.
- Infirmerie : un Lygus. Le docteur vous remet un Elixir.
Transformez Feng et T-Rex en cartes et tuez tous les autres monstres. Vous allez gagner un seul niveau en faisant ça, cela reste négligeable. Vous pouvez bien sûr tous les changer en cartes (à part Lygus) si vous préférez, c'est juste qu'il devient très fastidieux à présent d'affaiblir les monstres avec très peu de HP.

Revenez à présent dans le hall pour apercevoir Shu. Suivez-la en prenant l'ascenseur. Au premier étage longez le couloir pour la retrouver. Elle vous annonce que Cid est dans son bureau. Allez alors au deuxième étage pour lui expliquer la situation sur les missiles. Il vous donne une clé pour tenter de sauver la BGU.

Revenez dans l'ascenseur pour accéder au niveau MD. Malheureusement celui-ci tombe en panne. Ouvrez la trappe au sol pour en sortir en descendez par l'échelle. Poursuivez votre route en ouvrant la prochaine trappe puis descendez à nouveau une échelle. En bas, prenez la porte pour aboutir devant une manivelle.

Une fois tournée, sortez de la salle et descendez par le passage qui est apparu. Faites le tour pour aboutir une nouvelle fois devant une échelle, que vous empruntez seul avec Squall. Celle-ci finit par lâcher et vous propulse dans une pièce. Tapotez sur le moniteur puis redescendez par l'échelle. En bas, ouvrez la barrière et descendez encore et toujours. Activez la manivelle, mettez vos Brasier X en attaque élémentale puis sauvegardez.

En vous dirigeant vers la sortie, deux Cyanides vous barrent la route. Possédant 3345 HP, ils craignent particulièrement le feu et donc surtout Ifrit.

Le combat remporté, révélez la vraie nature de la BGU et admirez la cinématique qui suit. Une fois avec Cid, suivez son conseil en allant au premier étage vérifier dans quel état sont les étudiants. Poursuivez votre route dans le couloir suivant pour jeter un coup d'oeil à l'extérieur. Revenez ensuite en urgence sur la plate-forme.

Une fois réveillé par Linoa, faites-lui visiter chaque aile de la BGU. Commencez par la bibliothèque dans laquelle vous trouvez Ellone dans la salle du fond. Dans la Cafétéria vous assistez à une situation amusante avec Zell. A l'infirmerie,

dites que Linoa est votre petite amie pour la troubler mais Squall se ravise finalement. Une fois le petit tour effectué, passez par le hall. Un Templier vient à votre rencontre et vous demande d'aller au sous-sol de la BGU. Sur place et après quelques étonnantes révélations, un combat s'engage contre le recteur de l'université. Cet affrontement se déroule en deux phases. La première est contre Odyssey, qui possède 2000 HP et est quasiment insensible à l'élément foudre. Une fois le bouclier éclaté, Norg se montre enfin avec 6500 HP et une faiblesse à l'élément vent. Le seul risque durant ces deux phases, c'est de laisser les yeux de son armure passer du bleu au jaune, puis du jaune au rouge synonyme d'attaques magiques de plus en plus violentes. Maintenez-les dans le bleu avec un simple coup physique, puis invoquez vos G-Force les plus puissantes. Surtout n'oubliez pas de voler Leviathan et également de [Piller] tout le monde. Une fois Norg éliminé, passez par l'infirmerie pour y retrouver Cid et posez-lui quelques questions.

Revenez dans le hall pour y croiser Shu qui affirme qu'un vaisseau galbadien s'approche de la BGU.
Dirigez-vous vers le pont du premier étage, puis allez chercher Ellone dans la bibliothèque lorsque Cid vous le demande. Profitez-en pour parler au Seed prétentieux et la fille avec lui.

Après les quelques réflexions personnelles de Squall, acceptez que Linoa vous tienne compagnie. Cependant en sortant du dortoir, Cid vous appelle d'urgence. La BGU vient en effet de rentrer en collision avec la ville portuaire d'Horizon.

20 - Horizon

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Irvine – Ifrit – Golgotha
Magazines : Occult Fan III – Timber Maniacs X2

Il y a de nombreuses petites choses à faire à Horizon, tâchez de bien suivre le cheminement ci-dessous pour ne rien louper. Commencez par avancer puis empruntez une échelle assez dure à voir à l'écran de l'énorme silo. Continuez en bas en prenant les quelques échelles sur votre route et vous arrivez devant le Maître pêcheur qui vous remet l'Occult Fan III. Reparlez-lui pour qui mentionne son disciple en ville. A présent faites demi-tour et prenez le monte-charge au bout du silo.

Ne vous préoccupez pas de l'escalier menant à la demeure du Maire pour le moment, partez plutôt à droite et sauvegardez. Sur l'écran suivant, commencez par entrer dans l'auberge pour y trouver une boutique ainsi qu'un Timber Maniacs dans la chambre. Sortez et poursuivez votre route chez le Mécano pour récupérer un second Timber Maniacs.

Revenez vers le quai et parlez plusieurs fois au jeune pêcheur sur sa barque. Répondez "Un peu", puis "Oui, je l´ai vu" et enfin "Quel vieux croûton " pour assister à une scène comique. A présent, rencontrez le maire Dobe chez lui. Notez qu'il y a une source de magie Ultima dissimulée dans le coin de la pièce. Si vous jouez aux cartes contre Dobe, vous pouvez récupérer sa carte Golgotha ainsi que la carte Irvine auprès de sa femme. A droite de leur demeure se trouve également Martine, qui possède votre carte Ifrit.

Malheureusement Horizon se fait attaquer. Venez en aide à Dobe sur la place et pétrifiez les trois soldats. Omniborg revient à la charge avec 6000 HP, utilisez toujours l'élément foudre et terre contre lui sans oublier de lui [Piller] son Adamantine. Si ses attaques physiques sont trop puissantes, utilisez le sort Carapace sur votre équipe. Parlez à Linoa puis ensuite au maire, sortez de l'écran puis revenez pour parler plusieurs fois au type en blanc qui est apparu à la place de Dobe. Dites-lui que vous le reconnaissez en tant que fils de celle qui travaille à la cafétéria, et il s'en va la voir. Vous pourrez plus tard le retrouver avec sa mère à la cafétéria de la BGU.

Retournez parler au jeune pêcheur dans la barque, il vous demande d'aller parler de son succès à son maître. Allez donc voir le Maitre pêcheur qui vous demande alors de le retrouver à l'auberge, entre-temps Irvine vous rejoint. Repartez voir le Mécano, un soldat galbadien le harcèle. Parlez à celui-ci, sortez puis revenez. Le soldat s'est enfui et le Mécano vous remet un Maxi MT-Psy.

Allez à l'auberge pour assister à la conférence du Maitre pêcheur et répondez " Pourquoi pas ? " lorsqu'il a fini sa présentation d'Esthar. Suivez-le au travers de la ville. Parlez au commerçant puis au Maître pêcheur pour recevoir un Mégalixir ainsi que 30 points Seed. Retournez maintenant à la BGU. Sur le chemin, vous pouvez voler le sort Vie Max à l'endroit où siégeait auparavant le Maître pêcheur.

Dans la BGU, allez voir Selphie sur le campus. Durant la séance des instruments de musique, ne confirmez pas tout de suite le rôle de chacun car il y a trois choses à faire auparavant avec Irvine. Tout d'abord, passez à l'auberge et lisez les informations sur le PC à propos d'un individu suspect. Ensuite, repartez chez le Mécano pour voir que le soldat galbadien continue ses menaces. Parlez-lui, sortez puis rentrez de nouveau pour le voir à terre. Reparlez-lui puis au Mécano qui vous donne un MT-Psy et enfin au soldat pour recevoir quelques balles dont 5 balles Pulsar à garder précieusement.

Faites maintenant un petit détour par la bibliothèque de la BGU. Dans le coin de la source d'Esuna, vous trouvez la fille à la natte. Parlez-lui, faites mine de partir jusqu'à ce qu'elle vous interpelle, puis discutez avec elle une dernière fois avant de partir et voir qu'elle s'inquiète pour Zell. Maintenant vous pouvez terminer les préparatifs du concert. Si vous voulez assister à la meilleure scène à venir entre Squall et Linoa, prenez comme instruments la guitare, la flûte et le violon ainsi que les claquettes.

21 - Balamb occupé

G-Force à récupérer : Zephyr
Cartes rares : Zephyr
Magazines : Baston Mag 2

A votre réveil passez par la bibiothèque et parlez au Seed prétentieux à l'accueil. Allez maintenant sur le pont et suivez les conseils de Shu à propos de votre future destination. En approche de Balamb, vous voyez le vaisseau ennemi déjà sur place. Mais avant d'aller plus loin, passez une nouvelle fois à la bibliothèque avec Zell dans votre équipe. Entrez puis ressortez de la pièce du fond, deux filles vous interpellent alors en posant des questions.

Une fois en ville parlez au soldat pour qu'il vous laisse finalement passer. Commencez par aller dans la maison de Zell et parlez deux fois au garnement dans la seconde pièce pour le voir partir. Partez maintenant pour l'hôtel et adressez-vous aux deux gardes à l'entrée. Poursuivez votre route jusqu'au port et parlez au soldat près du chien. Revenez chez Zell et allez dans sa chambre. Partez ensuite chez votre voisin où une petite fille pleure. Sortez, puis rentrez de nouveau pour voir le garçon la consoler. Revenez à l'entrée de Balamb et occupez le garde pendant que le garnement discute avec les parents de la jeune fille. En remerciements, le garçon vous permet de sortir de Balamb comme bon vous semble dorénavant. Revenez voir la petite fille et jouez aux cartes contre elle pour récupérer la carte Zephyr. Poursuivez votre mission en retournant au port et adressez-vous au chien. Suivez-le jusqu'à la gare où il débusque Raijin.

Direction l'hôtel où vous attendent Raijin et Fujin. Ce combat contre les deux acolytes pose très souvent des difficultés, pourtant il reste très simple si vous êtes suffisamment préparé. Raijin a 4800 HP et absorbe la foudre tandis que Fujin a 2400 HP et absorbe le vent. Ils sont tous deux faibles au poison. Le combat peut être délimité en plusieurs phases :
- Vous volez Carapace et Blindage pour les lancer sur toute votre équipe
- Vous volez la G-Force Zephyr à Fujin
- Vous [Piller] les deux acolytes (et en profitez pour infliger Morphée tant qu'à faire)
- Vous invoquez vos G-Force (sauf Golgotha)

Associez par la suite Zephyr au personnage possédant Shiva.

22 - Exploration du monde

G-Force à récupérer : Phénix – Odin – Tomberry Senior
Cartes rares : Leviathan – Ahuri – Gilgamesh – Odin – Chicobo
Magazines : Timber Maniacs

Avant d'aller à Trabia, réalisez quelques quêtes du jeu en parcourant le monde à l'aide de la BGU.

Quête annexe : Le groupe CC

Si vous avez assez joué aux cartes durant votre périple, il est possible de défier un club de 7 joueurs expérimentés au sein de la BGU. Pour réaliser cette quête, vous devez tout d'abord débusquer le premier membre du club, puis l'affronter et enfin remporter le défi afin que le membre suivant daigne jouer contre vous.

Le premier sur la liste est Valet, il est localisé dans le hall de l'université. Ensuite vient Trèfle, que l'on trouve souvent autour de la Cafétéria. Le troisième est Joker, situé dans la serre de combat et à qui vous pouvez prendre la carte Leviathan. Il améliore également votre mouchard de combat.

Les deux jeunes filles dans le hall sont Carreaux, contre qui vous pouvez gagner des cartes de plus haut niveau. Pique se situe quant à lui près de l'ascenseur au premier étage. Pour finir, Coeur est en réalité Shu que vous trouvez sur la plate-forme au second étage.

Mais il reste un joueur à défier, nommé King. Faites un tour à l'infirmerie pour défier le docteur, qui vous dit alors avoir passé la main à une jeune fille. Partez pour le dortoir et reposez-vous. King apparaît durant votre nuit, défiez-la pour gagner sa carte Gilgamesh. Si elle ne la joue pas durant la partie, vous pouvez la défier par la suite quand vous voulez sur la plate-forme au second étage.

Remarque : Si vous n'avez pas pris Zell dans votre équipe, il est possible de jouer contre lui au Triple Triad. Il se trouve devant la bibliothèque.

Quête annexe : Le village Shumi

Direction le nord, entrez dans la bâtisse sur l'île enneigée. Avant d'utiliser l'ascenseur puisez dans la source de magie Ultima contre 5000 gils. A présent descendez dans le village Shumi et allez directement au bout dans la bâtisse du sculpteur. Parlez-lui puis revenez à l'écran précédent où se trouve le Moomba et discutez avec l'Ancien dans la maison. Revenez voir le sculpteur, il vous demande de lui trouver des pierres. Vous devez revenir le voir à chaque pierre trouvée.

La première pierre se trouve juste derrière la statue de Laguna. La seconde se trouve à gauche de l'hôtel près du rocher. La troisième est en haut de la grosse racine. La quatrième est de son côté à droite de l'ascenseur.

Pour la dernière, commencez par la chercher près de la grenouille sur le lac. Le sculpteur vous dit que ce n'est pas la bonne pierre, allez donc chez l'artisan à côté. Ramassez le Timber Maniacs puis la fameuse pierre à gauche de l'artisan. Ramenez-la au sculpteur puis revenez voir l'Ancien afin de recevoir la G-Force Phénix. Elle apparaît aléatoirement en combat ou en utilisant l'objet Golgotha.

Si vous voulez connaître le fin mot de l'histoire, sortez complètement de la ville en allant sur la mappemonde puis revenez. Parlez à l'Ancien, puis au sculpteur ainsi qu'au domestique qui l'aide dorénavant. Revenez voir l'Ancien, parlez au Moomba devant sa maison et suivez-le chez le sculpteur. Le domestique accepte à présent de travailler. Revenez voir l'Ancien, puis de nouveau le sculpteur et le domestique. Passez maintenant chez l'artisan qui refuse à son tour d'aider. Allez maintenant chez le Mécano d'Horizon afin qu'il vous remette sa petite poupée Moomba. Revenez à Shumi village, allez voir l'artisan. En sortant de chez lui vous croisez le Maître pêcheur d'Horizon. Allez voir une dernière fois le sculpteur, le domestique et l'artisan qui travaillent maintenant ensemble sur la statue de Laguna. Revenez voir l'Ancien pour recevoir l'objet Antichoc Mtl.

Quête annexe : Le journaliste de Timber

Faites simplement un détour par Timber et parlez au journaliste que vous avez encouragé auparavant. Il vous remercie en vous donnant un collier de chien

Quête annexe : Le vase de Winhill

Winhill se trouve au Sud de Deling City. Il vous faut Quistis ou Irvine dans votre équipe pour mener à bien cette quête. Commencez par vous rendre dans la demeure au Nord de la ville et adressez-vous à l'homme sur l'escalier. Il vous parle d'un vase brisé. Adressez-vous ensuite à l'armure, puis à la jambe à côté et récupérez le premier morceau après la petite scène.

Maintenant sortez et continuez vers le sud de la ville.
Suivez la fleuriste à l'intérieur dans sa boutique et récupérez un second morceau. Le troisième se situe sur l'écran suivant, attrapez le chocobo qui court pour l'avoir.

Revenez sur la place centrale et entrez dans l'auberge. Parlez à la femme du haut, puis descendez voir la fleur blanche sur la table. Parlez au fantôme de Raine, un chat apparaît alors. Prenez-lui le quatrième et dernier morceau. Revenez à présent voir l'homme dans sa demeure qui vous donne en récompense un Roc Sacré.

Quête annexe : Les Ruines de Centra

Il y a deux G-Force à récupérer ici, à savoir Odin et Tomberry Senior. Odin peut néanmoins devenir un vrai problème pour la suite car il apparaît aléatoirement en début de combat et empêche de gérer convenablement les affrontements. Vous pouvez donc le chercher plus tard dans le CD3 si vous voulez, juste avant la partie 37 concernant le Lunatic Pandora.

Odin

Dans les ruines, commencez par suivre la seule route qui s'offre à vous jusqu'à emprunter une plate-forme mobile. Une fois en haut vous faites face à une tour, prenez alors l'échelle de gauche. Lorsque le mécanisme est actionné, redescendez et continuez par l'escalier qui vient d'apparaître à droite.

Récupérez l'oeil rouge de la gargouille, puis continuez votre route jusqu'à aboutir à une seconde gargouille. En lui replaçant l'oeil, elle vous donne un code. Récupérez maintenant les deux yeux et allez les mettre sur la première gargouille afin d'entrer le code et ouvrir une porte. Derrière se trouve Odin, et comme vous avez pu le voir depuis votre arrivée un chronomètre de 20 minutes est en route. Odin ne vous attaque jamais sauf à la fin du compte à rebours, vous avez donc environ 15 minutes pour le vaincre. Profitez-en pour lui voler son sort Triple et le [Piller], puis lancez l'offensive sur ses 4000 HP.

Tomberry Senior

A présent rebroussez chemin jusqu'à revenir à la place circulaire. Vous devez affronter une vingtaine de Tomberry pour que Tomberry Senior apparaisse à son tour. Le souci c'est que les Tomberry ont 17000 HP et qu'ils ne craignent aucun élément ni altération. De plus leur attaque Calamité fait assez mal et ils peuvent lancer Ankou s'ils se rapprochent trop près de vos personnages. La meilleure méthode pour expédier ces combats et de mettre Squall dans le jaune pour qu'il ait accès à son limit break, il suffit ensuite de donner un ou deux coup de plus pour les éliminer. Lorsque Tomberry Senior vous fait face, procédez de la même manière pour en venir à bout. Il est évident que si Squall venait à périr, vous devrez le ranimer tout de suite. Si vous avez trop de mal, revenez ici plus tard dans le jeu.

Tomberry Senior est une G-Force assez spéciale, car son intérêt réside surtout dans ses capacités de marchandage qui permettent de trouver des objets rares en boutique ou d'acheter moins cher, pour ne citer que ça. Il possède également des capacités qui permettent de doubler ou de diviser le niveau des monstres par deux afin de droper des objets plus rares ou de voler des magies de très haut niveau. Associez-le au personnage portant Golgotha.

Quête annexe : Les forêts Chocobos

Cette quête permet de récolter beaucoup de Rocs magiques ainsi que la carte Chicobo. Notez que l'ordre dans lequel vous visitez chaque forêt n'a aucune importance. Le but est de débusquer les chocobos à divers endroits de la forêt grâce à l'objet que vous vend le garçon. Le ChocoSonar détecte la présence des oisillons et le ChocAimant les fait apparaître. A la fin il ne doit rester qu'un seul chocobo qui fera alors venir sa mère. Pour finir, trouvez le trésor caché de la même manière puis montez la mère pour valider l'étape.

La première forêt se situe tout près du village Shumi. Il n'y a à l'intérieur qu'un seul point à activer, derrière l'enfant sur la gauche. Le trésor se trouve quand à lui à droite un peu plus haut.

La forêt suivante se situe sur la partie ouest du continent de Trabia. Il y a ici deux points à activer et le trésor se trouve à gauche de la mère.

La prochaine forêt est à l'opposé à l'est de votre position. Il y a encore deux points à activer et le trésor se trouve au fond derrière la mère.

Changez de région pour aller dans les alentours de Centra. Sur place il faut faire le tour à pied, la forêt étant plutôt bien

dissimulée. Il n'y a ici qu'un seul point mais il est assez dur à trouver. Quand la mère apparaît, défiez le garçon aux cartes et répondez " Euh.
.. " afin qu'il libère la place du trésor.

La cinquième forêt se situe non loin de l'orphelinat. Il va falloir cette fois activer quatre points avant de voir débarquer la maman Chocobo. Le premier point se situe à droite du garçon, le second à côté du garçon, le troisième au-dessus du premier point et le dernier devant le garçon. Le trésor est quant à lui au fond à droite.

La dernière forêt est complètement à l'Est de votre position, vers le désert. Vous pouvez y accéder par la côte au sud, il y a ensuite une chaine montagneuse à gravir à pied. Pour cette fois vous devez activer cinq points. Le premier point se situe derrière le garçon, le second près de lui, le troisième devant le gros rocher, le quatrième devant l'arbre tout au fond et le dernier quasiment au centre de tous les chocobos. Quand au trésor, il est dans le coin en haut à droite.

Maintenant que vous vous êtes fait accepter dans les six forêts, revenez dans celle à l'est de Trabia et montez sur la maman chocobo. Partez vers l'Est jusqu'à trouver une plage puis utilisez les eaux peu profondes pour atteindre l'autre partie du continent. Dans la forêt dense, cherchez celle des chocobos. Après la danse parlez à l'oisillon pour recevoir la carte Chicobo. Si vous lui parlez une seconde fois, il vous remet un choco-légume mais vous vole 600 gil. Pour revenir à la BGU, parlez au garçon et il fera venir une maman chocobo.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Partie 4)

Maintenant que vous avez la carte Chicobo, il va falloir la perdre contre Ishtar à Balamb tout en veillant à ce qu'elle parte pour Dollet. Allez-y également, parlez lui dans le pub pour connaître la prochaine carte à perdre et jouez contre son fils pour récupérer Chicobo. Entre temps la carte GroChocobo a été faite et c'est l'étudiant assis devant la bibliothèque de la BGU qui en a hérité.

Bilan :
Carte perdue et récupérée auprès du fils : Chicobo
Carte créée par le père : GroChocobo, possédée par l'étudiant devant la bibliothèque de la BGU
Prochaine carte à perdre : Alexander

23 - Trabia

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Selphie
Magazines : F.F.F. Août – Timber Maniacs

Trabia se trouve sur le continent Est au Nord derrière des montagnes. Sur place suivez Selphie puis parlez avec son amie. Dirigez-vous dans la zone du fond à droite pour récupérer un Timber Maniacs dans le cimetière. Revenez puis faites cinq pas vers le sud en partant de la gargouille centrale pour trouver le F.F.F. Août.

Partez maintenant à gauche, puis à droite et activez l'écran de PC pour avoir un bref aperçu du profil de Selphie. Revenez sur vos pas, parlez aux enfants et à Selphie puis continuez jusqu'au terrain de basket où de nombreuses révélations vous attendent. Une fois revenu dans la BGU, atterrissez et entrez de nouveau dans Trabia pour défier l'amie de Selphie et récupérer la carte à son effigie.

24 - L'affrontement des Facs (Fin du CD2)

G-Force à récupérer : Cerberus - Alexander
Cartes rares : Cerberus
Magazines : Aucun

En vous dirigeant vers l'orphelinat, vous remarquez que la fac de Galbadia survole la forêt non loin. Foncez vers elle avec la BGU. Lorsque Squall prend la parole, choisissez l'attaque puis la défense et enfin la protection des plus jeunes. Avant d'aller sur le campus, passez au premier étage et parlez à tout le monde pour les envoyer à leur poste. L'enfant blond vous donne un Saindoux.

Allez maintenant sur le campus et adressez-vous à Zell, puis parlez à Linoa pour qu'elle rejoigne les rangs. Squall est alors rappelé sur la plate-forme au moment où Seifer lance l'assaut. Avec la seconde équipe dirigez-vous vers la gauche jusqu'à ce que Linoa soit prise au piège. Revenez dans le hall et suivez Squall pour lui faire part de la situation. Lorsque vous reprenez son contrôle partez au premier étage affronter les soldats d'élite dans la salle de classe. Le sort Megalith fonctionne sur eux.

Parlez à la jeune femme qui protège les deux enfants puis revenez sur la plate-forme pour écouter l'émouvant discours de Squall. Vous devez maintenant sauver Linoa, une fois au premier étage parlez à l'étudiante qui dit avoir perdu Marc. Continuez votre route pour le voir et venez à son secours. Un soldat ennemi apparaît alors. Tournez-vous contre la porte et choisissez " Faire autre chose " puis " Ouvrir la sortie de secours ". Pour éliminer le soldat dans les airs, vous devez vous servir des touches qui s'affichent à l'écran. Une fois Linoa sauvée, partez à gauche pour entrer dans le vaisseau ennemi où vous attendent déjà vos amis.

Allez à droite du premier PDS, montez à l'étage et parlez à Raijin et Fujin. Partez à gauche, puis récupérez le Passe 1 dans la salle de droite. Revenez au point de sauvegarde et prenez maintenant le passage de gauche. Ouvrez la porte de gauche, vous débouchez dans la patinoire. Une fois sortie, prenez la porte de droite en face de vous pour y trouver le Passe 2.

Revenez dans le couloir et prenez la sortie du bas pour revenir au point de sauvegarde. Prenez de nouveau le chemin de droite puis montez au dernier étage. Vous atterrissez sur le terrain de sport. Poursuivez votre route jusque dans le hall gardé par la G-Force Cerberus. Il possède 7800 HP, absorbe l'élément foudre et ne craint pas le vent. Lorsqu'il utilise le sort Double ou Triple sur lui, utilisez un Anti-Sort ou sinon contrez ses assauts magiques avec Ahuri. N'oubliez pas de le [Piller] également. Si vous êtes bien préparé, il ne pose aucun souci particulier. Associez-le ensuite au personnage possédant Golgotha.

Prenez maintenant le passage de gauche, puis la porte de gauche pour avoir le Passe 3. Revenez dans le hall, dirigez-vous en haut et prenez l'escalier. Une fois à l'étage, allez à gauche pour déverrouiller l'ascenseur. Seifer vous y attend. Avec 3400 HP et son habituelle faiblesse au poison, ce n'est pas un adversaire difficile. N'oubliez pas de le [Piller]. Après sa défaite, Edea s'évapore dans l'auditorium. Faites demi-tour et allez maintenant tout à droite pour affronter la prêtresse.

Avant de combattre Edea il va de nouveau falloir terrasser Seifer. Il possède 2600 HP, une formalité en somme. Profitez de ce moment pour voler ses sorts Booster et lancez-les sur toute votre équipe. Edea finit par prendre le relais, comme à l'accoutumée tentez de la [Piller] et volez-lui la G-Force Alexander. La prêtresse possède 6000 HP, et pas de réelle faiblesse si ce n'est que vous pouvez utiliser Morphée sur elle. Très pratique, vous n'avez plus après qu'à utiliser vos G-Force ou vos magies sans que cela ne la réveille.

Par la suite, associez Alexander au personnage possédant Golgotha.

25 - L'orphelinat

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Edea
Magazines : F.F.F. Juillet – Timber Maniacs – Baston Mag 3

Une fois sur la plate-forme, prenez Zell avec vous et passez par la bibliothèque. Allez dans le coin où se trouve la source de magie Esuna et assistez à une réunion secrète. Partez pour la serre de combat, à gauche se trouve le F.F.F. Juillet. Faites un nouveau détour par la bibliothèque et parlez à la fille à l'accueil qui dit que Zell est recherché.

Allez maintenant à l'orphelinat juste à côté de la forêt où a eu lieu l'affrontement des facs. Vous y trouvez un Timber Maniacs à l'intérieur, puis Edea et Cid à l'extérieur. Après le dialogue, sauvegardez puis revenez jouer contre la gouvernante afin de lui prendre la carte à son effigie. Attention aux règles Aléatoire et Plus en vigueur dans la région ! Ne vous amusez pas à supprimer ces règles, ça serait une perte de temps ici.

Quête annexe : L'amoureuse de Zell

Vous vous êtes toujours demandé pourquoi passer autant de fois à la bibliothèque durant tout le jeu ? Le mystère prend

fin ici. Allez à Balamb et parlez à la fille devant le garage qui dit à Zell qu'une fille avec une queue de cheval le cherche. Passez ensuite chez Zell pour parler à sa mère. Pour finir allez à l'hôtel et passez-y une nuit. Au réveil, une petite surprise vous attend en bas. Recevez ainsi le Baston Mag 3.

26 - Quatrième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Après l'orphelinat vous vous retrouvez dans la BGU. Allez voir Linoa à l'infirmerie pour basculer dans le monde de Laguna. Durant le duel contre le Griffon attaquez juste après ses assauts puis protégez-vous. Lorsque Kiros vous rejoint associez Glacier X en attaque élémentale et affrontez cette fois réellement le Griffon. Lorsqu'il est suffisamment affaibli changez-le en carte.

27 - Le vaisseau des Seeds blancs

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Shiva
Magazines : Timber Maniacs

De retour avec Squall, repartez à l'orphelinat et récupérez une lettre auprès d'Edea. Vous allez devoir trouver le vaisseau des Seeds blancs où Ellone s'est réfugiée. Celui-ci est situé dans une crique de Centra, il faut tourner autour des récifs pour le débusquer. A bord, commencez par remettre gratuitement la Comtesse Cochon à Zone qui vous donne alors sa carte Shiva en remerciement. A côté de lui se trouve d'ailleurs un Timber Maniacs. Partez ensuite dans la cabine du leader et remettez lui la lettre, il vous explique alors qu'Ellone est partie sur un vaisseau d'Esthar.

28 - Sur la route d'Esthar

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

La seule route praticable pour se rendre à Esthar se trouve à Horizon. Partez donc en direction de la ville portuaire et avancez avec Squall jusqu'à ce que vos compagnons vous rejoignent. Edea est également de la partie, et vous pouvez même jouer avec ce personnage si cela vous dit. Au bout de la voie ferrée vous atterrissez sur la mappemonde. Avancez de quelques pas pour atterrir dans une sorte de cimetière enneigé. Poursuivez votre route jusqu'à tomber sur un nouveau boss. Hornet est un mort-vivant qui possède environ 5000 HP, la méthode la plus rapide consiste à lui lancer des sorts de soin ou des potions. [Piller] le également.

Continuez en suivant le seul chemin praticable jusqu'à aboutir devant un écran qui scintille. Appuyez sur la touche d'action face à cet écran pour ouvrir un passage dans le décor. En poursuivant votre route, vous arrivez sur une plate-forme mobile qui vous emmène dans la ville d'Esthar.

Mais avant d'aller plus loin, un dernier rêve en compagnie de Laguna vous attend !

29 - Cinquième rêve

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : F.F.F. Février

Avec Laguna commencez par parler au garde sur la droite. Ensuite adressez-vous à celui de gauche. Parlez maintenant au Moomba, puis au prisonnier et une nouvelle fois au Moomba. Durant les différents affrontements qui suivent, ne vous embêtez pas et tuez tous vos adversaires. Montez maintenant à l'étage et sortez du laboratoire. Après la discussion revenez à l'intérieur pour y trouver le F.F.F. Février. Descendez, affrontez encore quelques ennemis puis parlez au Dr Geyser à propos d'Ellone.

Ressortez pour que le véhicule vous amène à l'endroit où est prisonnière la petite fille. Sur place empruntez le téléporteur au centre de la pièce, éliminez toute opposition et tapotez sur l'ordinateur à l'étage afin de débloquer la porte du rez-de-chaussée. Redescendez récupérer Ellone.

30 - Esthar

G-Force à récupérer : Helltrain
Cartes rares : Ward
Magazines : L'Ami des Bêtes 5 et 6 - Occult Fan IV

Une fois vos esprits retrouvés, quelqu'un vous conduit auprès du Dr Geyser. Après la discussion, un rendez-vous est donné pour Lunar Gate. Sortez à présent complètement de la résidence pour vous retrouver en ville. Prenez le chemin de gauche et empruntez le téléporteur pour l'Aérodrome. Sur place parlez à l'homme puis revenez dans la résidence et parlez à la femme devant la porte. Elle se décale et vous laisse récupérer l'Occult Fan IV dans la pile de livres.

Ressortez de nouveau, repartez à gauche et passez par le chemin du haut. Continuez votre route et prenez la route en face du maitre et son chien jusqu'à arriver à un garde. Parlez-lui.

Allez maintenant faire du shopping dans la zone marchande. Vous pouvez acheter L'Ami des Bêtes 5 et 6 et récupérer un Roc Rosette en insistant sur le shop de Cheryl.

Sortez de la ville et allez à Lunar Gate à l'est d'Esthar. Sur place, emmenez le compagnon de votre choix avec Squall et Linoa. Une fois envoyés dans l'espace, sortez avec Zell pour voir un énorme bloc mobile se diriger vers Esthar.

Quête annexe : La G-Force Helltrain

Au sud-est d'Esthar se trouve Tears Point, dans lequel vous trouvez au bout du chemin la Bague du chef de gare. Afin d'invoquer Helltrain enfermé à l'intérieur, vous avez besoin de :
- 6 Samâdhi : se drop sur Wendigo ou en transformant sa carte.
- 6 Germe : se drop sur Xylomid ou en transformant sa carte. Il y en a sur les plaines d'Esthar ou l'Ile de l'Enfer.
- 6 Remède + : il faut transformer 60 Remède avec [Soin NV+] de Alexander.

Contre les Xylomid, il faut associer au préalable en défense mentale :
- 100 Folie
- 100 Furie
- 100 Morphée
- 100 Supplice

Une fois les objets en votre possession, activez la bague via l'inventaire et associez votre nouvelle G-Force au personnage possédant Shiva.

31 - Le Lunatic Pandora

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Baston Mag 4 et 5

Revenez à Esthar et retournez voir le soldat en hauteur pour récupérer le Baston Mag 4. Partez maintenant pour le laboratoire du Dr Geyser. Il vous explique que le Lunatic Pandora va passer au-dessus de la ville et qu'il est possible de l'intercepter à trois endroits différents. En ressortant, vous avez 20 minutes pour pénétrer à l'intérieur de ce dernier.

Une fois sur le bon écran, des soldats galbadiens sortent du Lunatic Pandora. Eliminez-les et entrez dans le monolithe. A l'intérieur avancez jusqu'à arriver dans un endroit fait de pierres bleutées. Dirigez-vous en bas et prenez l'échelle sur l'écran suivant. Allez d'abord à droite récupérer un Amour Bestial. En continuant à gauche vous pouvez trouver divers objets dans les cavités (Elles ne vous rappellent rien ?). L'objet V-Choc permet à Quistis d'apprendre Shockwave. Plus loin se trouve le Baston Mag 5 au sol et tout au fond dans l'ouverture à gauche il y a une source de magie Ultima. Revenez maintenant sur vos pas, remontez par l'échelle et prenez l'ascenseur devant vous. Une fois en haut, un

monstre vous éjecte du Lunatic Pandora.

32 - Séjour dans l'espace

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Alexander – Laguna
Magazines : Aucun

Dans la station spatiale, déposez Linoa dans l'infirmerie et sortez pour vous diriger vers le poste de commande au fond. En vous avançant vers le moniteur, vous avez un aperçu de ce qui se passe sur la Lune. Profitez de cette occasion pour jouer avec Piet aux cartes afin de récupérer sa carte Alexander. Pour vous faciliter la tâche, il vaut mieux refuser systématiquement le défi sur le second écran jusqu'à ce qu'il supprime la règle Plus ou Aléatoire. Sortez de la pièce, et prenez l'escalier. Au fond se trouve Ellone mais ne lui parlez surtout pas tout de suite ! Commencez d'abord par jouer avec elle afin de gagner sa carte Laguna.

Maintenant parlez-lui pour qu'elle vous accompagne. En revenant sur vos pas, un étrange phénomène se produit et Linoa se réveille. Allez la voir pour vous apercevoir qu'elle est possédée. Suivez-la jusque dans la salle de commande. Une fois qu'elle quitte l'écran, partez à sa recherche et empruntez l'escalier sur l'écran précédent. Pénétrez dans la pièce du milieu puis enfilez une combinaison pour suivre Linoa dans l'espace. Entrez dans le SAS, malheureusement la porte au bout se referme. Faites demi-tour et revenez au poste de commande. Parlez à Ellone puis suivez la troupe pour évacuer la station. Après différents bonds dans le passé de Linoa, Squall part à sa recherche dans l'espace. Pour l'attraper, orientez-vous avec les touches directionnelles.

33 - L'Hydre

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Aucune
Magazines : Aucun

Croyant mourir, vous êtes finalement repêché par un vaisseau sans équipage. Ou plutôt rempli d'Alienator à éliminer. Ces monstres ont la particularité de ressusciter au bout d'un certain moment, la solution consiste tout simplement à les éliminer par paire de couleurs. Ils sont chacun dans les 2000 HP, commencez par les rouges puis les violets, ensuite les jaunes et pour finir les verts. Une fois tous tués, les cadavres disparaissent du vaisseau. Revenez dans la pièce auparavant fermée en haut des escaliers et montez via la plate-forme. Après une longue scène entre Squall et Linoa, vous revenez sur Terre. Une fois la demoiselle emmenée par les soldats d'Esthar, repartez dans l'Hydre et allez dans la pièce à gauche de la plate-forme. Avec votre équipe vous décidez d'aller sauver Linoa au Mausolée. Vous voilà dorénavant en possession d'un tout nouveau vaisseau !

34 - Linoa et le Président d'Esthar

G-Force à récupérer : Aucune
Cartes rares : Squall
Magazines : Aucun

Allez au Mausolée afin de sauver Linoa. Malgré votre petite rébellion, un individu haut placé vous laisse sortir du lieu en toute quiétude. Partez ensuite à l'orphelinat afin d'assister à une promesse faite entre Linoa et Squall. Vous devez à présent retourner à Esthar et parler au Président. Posez-vous avec votre vaisseau sur l'aérodrome puis allez à la résidence présidentielle. A l'intérieur, la porte qui vous intéresse se trouve complètement à gauche. Après diverses discussions et de nouveaux objectifs de mission, vous êtes de retour sur l'Hydre. Profitez-en pour jouer avec le Président afin de gagner sa carte Squall.

35 - Exploration du monde

G-Force à récupérer : Bahamut – Orbital
Cartes rares : Bahamut – Koyo K – Orbital – Helltrain – Phénix
Magazines : Aucun

Maintenant que vous pouvez vous rendre où vous le souhaitez avec l'Hydre, il est temps de terminer les quelques quêtes annexes restantes. A la fin vous aurez normalement toutes les cartes du jeu, toutes les armes ultimes ainsi que toutes les G-Force.

Quête annexe : Les armes ultimes

Pour forger les dernières armes il vous faut pas mal d'items. Dans un souci de clarté, il est fait uniquement mention des méthodes les plus simples afin de récupérer ces différents objets. Voici la liste générale :

- 3 Adamantine : drop par un Ao sur la plage à l'ouest de Dollet (Niveau 30~100)
- 4 Lochness : drop par un Moloch dans une forêt près de Trabia (Niveau 1~100)
- 12 Balles Pulsar : 10 cartes Sulfor => [Mode Carte] => 1 Nuclide => [Créa-Balles] => 10 Balles Pulsar
- 4 Derme : droppé par un Arconada dans les forêts près de Timber (Niveau 30~100)
- 1 EuFurysant : [Piller] un Moloch dans une forêt près de Trabia (Niveau 1~100)
- 5 Zodiaque : [Piller] un Ekarissor à Tears Point (Niveau 1~100)
- 2 Weirdo : 1 carte Adéphage => [Mode Carte] => 1 Weirdo
- 2 Germe : 4 cartes Xylomid => [Mode Carte] => 1 Germe
- 4 9 inch nail : 1 carte Selek/Berserker => [Mode Carte] => 1 9 inch nail
- 6 Nuclide : 10 cartes Sulfor = [Mode Carte] => 1 Nuclide
- 2 Aquilon : 1 carte Célébis => [Mode Carte] => 1 Aquilon
- 1 Anneau Récup : [Piller] un Marsupial à Tears Point (Niveau 1~100)
- 1 Tao : ¼ chance en tuant Goliath OU en triomphant d'Edea (seconde rencontre)
- 2 Fémur : [Piller] un T-Rex à la BGU (Niveau 1~100)
- 1 Roc lunaire : [Piller] un Sulfor à Esthar (Niveau 1~100)
- 18 Enclume : [Piller] un Bogomile à côté de Dollet (Niveau 1~100)

Lorsqu'un monstre drop un item à un niveau différent du vôtre, utilisez [Nv Plus] ou [Nv Moins] pour le mettre au niveau que vous désirez. Utilisez ensuite Micro Missile de Quistis puis [Carte] pour terminer le combat. Notez que le drop de fin de combat fonctionne uniquement si vous n'avez pas utilisé [Piller] avant.

Si vous cherchez la BGU, elle est toujours stationnée à Horizon. Vous pouvez d'ailleurs y atterrir sans problème avec l'Hydre. La majorité des objets sont également récupérables grâce aux cartes, jouez donc contre l'étudiant à la bibliothèque si vous préférez cette méthode.

Pour les Sulfor, il est possible d'en croiser à volonté. Il suffit pour cela de parler à un soldat en noir à Esthar, qui vous envoie à chaque fois un Sulfor à combattre. Sortez de l'écran puis revenez pour réitérer le processus. Ces monstres drop aussi des Nuclides mais seulement au niveau 30 minimum. Malheureusement [Nv Plus] ne fonctionne pas sur eux, il va donc falloir au mieux les transformer en carte pour vos 6 Nuclide. Au pire, tentez de combattre les rares Kanibals sur les plaines d'Esthar en les montant au niveau 30 minimum. Sinon attendez de combattre des Griffons dans les quêtes qui suivent.

Lorsque vous avez tous les objets, allez dans n'importe quel bazar pour forger vos armes ultimes.

Quête annexe : La G-Force Pampa Senior

Pampa Senior est visible directement sur la mappemonde, sur une île isolée au sud-est. Une fois que vous avez atterri, il faut lui foncer dessus avant qu'il ne disparaisse afin de déclencher le combat. Il a dans les 60 000 HP à faible niveau, peut tuer un de vos personnages en une attaque mais craint énormément l'élément eau. Vous pouvez donc associer H2O en attaque élémentale et invoquez Leviathan au besoin. Volez et lancez-lui Meltdown afin de mettre sa défense à 0. Mais faites vite car il a tendance à fuir au bout d'un certain temps.

Associez le ensuite au personnage possédant Ifrit.

Quête annexe : Deep Sea

Important : Ce passage en deux parties distinctes est assez ardu. Il est plus pertinent de s'y consacrer en même temps que la partie suivante concernant l'optimisation de votre équipe, car bon nombre de magies puissantes sont facilement

récupérables ici.

Cet endroit est totalement en marge du reste du monde, dans l'extrême sud-ouest de la carte. Il y a deux G-Force à y récupérer : Bahamut et Orbital.

Bahamut

Une fois à l'intérieur, un halo bleu scintille au centre de la pièce. Il ne faut surtout pas marcher quand il s'illumine sous peine de déclencher un combat. Une fois arrivé péniblement devant la lueur, répondez " Nous venons en paix " et un combat contre un Griffon débute.
Montez son niveau à 45 minimum si vous n'avez pas encore tous vos Nuclides, utilisez ensuite Micro Missile puis [Carte

Associez-le ensuite au personnage possédant Ifrit.

Orbital

Retournez dans l´Hydre, parlez à Irvine pour décoller et revenez à Deep Sea. Un PDS est apparu et en approchant du trou vous pouvez y descendre. A partir de maintenant, il va être question de stocks de pression à utiliser. Vous en avez 20 au début et il doit vous en rester au moins 10 à la fin pour combattre le boss des lieux.
Vous avez deux options. Soit vous traversez d'un bout à l'autre le site de fouilles jusqu'au boss sans rencontrer le moindre monstres grâce à [No Combat]. Soit vous optez pour le processus permettant d'avoir des combats obligatoires contre des monstres rares malgré la présence de [No Combat]. Cela dépend en fait de votre envie ou non de collectionner des magies ou objets rares. Sachez qu'une fois le boss battu, ces monstres ne sont plus là.

Première méthode : Rencontrer les monstres rares

Il faut obligatoirement Zell dans votre équipe. Au premier niveau vous utilisez automatiquement 4 pressions. Choisissez 1 pression pour les quatre prochains niveaux. Au dernier Zell va vouloir ouvrir lui-même la porte sans utiliser de pressions. Une fois passée, vous avez dorénavant trois combats obligatoires par écran. Soit contre :
- Adéphage : [Piller] 100 Weirdo (Niveau 1~100)
- Draconus et Feng : drop des EuFurysant sur les Feng (Niveau 20~100)
- Kanibal : [Piller] 50 Vierge (Niveau 1~100)
- Griffon : drop de EuFuryzant ou Nuclide + voler Boomrg / Fournaise / Météore (Niveau 45~100)
- Paire d'Ekarissor : rien de particulier.

Seconde méthode : Aucune rencontre ennemie

Pas besoin de Zell ici. Le passage du premier au second niveau se fait toujours avec 4 pressions obligatoires. Ensuite utilisez 2 pressions pour le second étage. Au troisième tapotez sur le nouvel écran à gauche et donnez 4 pressions. Une nouvelle salle s'ouvre, récupérez 7 pressions gratuitement. Revenez dans la pièce et prenez le moniteur à droite en confirmant 1 pression. Continuez ainsi jusqu'au dernier niveau qui vous prend obligatoirement 4 pressions. Il vous en reste pile 10 et aucun monstre ne vient croiser votre route.

Note : Vous pouvez très bien faire la première méthode puis en cours de route remonter tout en haut du site de fouille pour refaire à la place la seconde méthode.

Monarch

Une fois devant le gros moniteur, confirmez les 10 pressions pour faire apparaître Monarch. Ce boss est très puissant, outre ses magies il possède une attaque qui peut tuer instantanément un personnage de votre équipe. La première chose à faire et de lui voler la G-Force Orbital. Ensuite ne le [Piller] pas de son Trilogie car vous perdez en retour le drop de 100 Rocs Ultima en fin du combat. Volez lui d'ailleurs 200 exemplaires de cette magie, et utilisez vos limit break les plus puissants pour venir à bout de ses 60000 HP à bas niveau. Il n'a aucune faiblesse particulière, et ne craint aucune altération non plus. A la limite pour renforcer votre défense, vous pouvez parer ses Quake en associant cette magie à la défense élémentale et lui voler des Recup pour les lancer ensuite sur votre équipe.

Quête annexe : L'UFO

Si vous avez lu les Occult Fan, il est fait mention d'un ovni. Vous pouvez le croiser à quatre endroits différents. Activez] pour vous faciliter la tâche, cela n'agit pas sur les rencontres avec lui.

Une première fois sur la plage à l'est de Timber.

Une seconde fois à l'est de Winhill.

Une troisième fois à l'est de Centra, dans la partie ouest du désert.

Et une dernière fois sur une petite île à l'est de Trabia.

Allez maintenant au nord de l'immense forêt Grandidi où se trouve non loin le sanctuaire des chocobos. Vous pouvez y combattre l'ovni qui drop un Shadow.

Il vous faut maintenant et obligatoirement 5 Elixir, associez aussi la commande Objet à chaque personnage. Rendez-vous devant la zone du cratère de la BGU pour déclencher un combat contre Koyo K.
Ne le tuez surtout pas ! Et ne fuyez pas non plus sous peine de ne plus jamais le recroiser. Donnez-lui les Elixir qu'il vous demande et il vous remet en remerciement la carte à son effigie.

Quête annexe : Le lac Obel

Une fois de plus, mettez-vous en [No Combat] pour cette quête. Si vous jouez sur PC, ne sauvegardez qu'une fois la quête entièrement finei car elle bugge souvent.

Ce lac se trouve tout près de Timber. Allez au centre puis approchez-vous du bord de l´eau. Choisissez de " Fredonner un air " avec la touche d'action. Faites-le plusieurs fois si nécessaire jusqu'à ce que l´ombre du lac vous demande de trouver son ami. Acceptez et retrouvez le dit ami dans la forêt à l'ouest de Dollet. Choisissez de " Chanter " et retournez voir l´ombre du lac. Parlez-lui plusieurs fois pour qu´elle vous donne de multiples indices.
"Une surprise t´attend sur une île à l´est de Timber."
Allez sur une île allongée à l´est de Timber, et fouillez avec la touche d'action. Vous trouvez une tablette [OMS1].

"Sur la plage de Balamb, la marée apporte de drôles de choses."
Fouillez la plage en question. Il y a plusieurs pierres sans importance, mais l´une d´elle est la tablette [RRRY].

"Quelque chose t´attend en haut de la montagne, près du lac de la caverne."
Trouvez la rivière près de Winhill et longez-la pour trouver la grotte. Posez-vous au-dessus et fouillez le bord au-dessus de la grotte. Choisissez d´aller voir et tuez les deux monstres. Vous obtenez la tablette [ROOT].

"Ce caillou appartient à Ryo l´idiot non?"
Retournez au lac et choisissez de lancer un caillou. Recommencez jusqu´à avoir réussi à faire un nombre incalculable de ricochets. Retournez voir l´idiot dans la forêt près de Dollet. Choisissez de lui lancer une pierre et recommencez jusqu´à ce qu´il vous lance une pierre à son tour. C´est la dernière tablette [DAEA].

Retournez voir l´ombre au lac. Elle réunit les tablettes dans le bon ordre :
[RRRY]
[DAEA]
[OMS1]
[ROOT]

En lisant verticalement de haut en bas et de droite à gauche, un message apparaît : "Il y a un trésor à Mordor."
Allez sur la plaine correspondante, au nord d´Esthar. Fouillez pour y trouver des pierres qui vous parlent. N'écoutez que Oxyde en faisant le contraire de ce qu'elle dit. Lorsqu'elle dit qu'il n'y a rien à fouiller ici, vous trouvez un objet Trilogie.

"Repose-toi près du pont de chemin de fer."
Fouillez au dessus de l´entrée du tunnel emprunté par le train qui va de Timber à Balamb. Vous trouvez sur place une source de magie Foudre, qui ne sert finalement qu'à vous apprendre qu'il y a aussi des sources de magie à voler sur la mappemonde.

"Retire tes pompes à Eldbeak Peninsula."
Cette péninsule est à l´ouest du continent de Trabia et au nord de Balamb. A son extrémité vous trouvez un drôle de message sur un pilier. Retirez les séquences de lettres "TES" "POM" et "PES" pour comprendre qu´il y a un trésor sur l'île Minde. Celle-ci se trouve à l´extrême sud-ouest d´Esthar et en fouillant vous trouvez un Livret Chc-A.

Quête annexe : Ishtar, la reine des cartes (Dernière partie)

Perdez la carte Alexander contre Ishtar tout en l'envoyant de Dollet à Balamb. Puis reprenez la carte à son fils. La nouvelle carte Helltrain a été créée et donnée au patron du pub de Timber. Il est tout au fond à droite de la pièce. Perdez à présent la carte Helltrain contre Ishtar tout en la renvoyant à Dollet. Suivez-la et parlez-lui de son père, puis récupérez votre carte Helltrain auprès du fils. Il ne vous reste plus qu'à gagner la toute dernière carte créée, à savoir Phénix possédée par un individu à Esthar. Allez dans la résidence présidentielle puis dans la salle où le Dr Geyser vous a accueilli la première fois. Jouez contre l'assistant présent dans la pièce pour remporter la carte.

Vous avez normalement à présent toutes les cartes du jeu en votre possession, une petite étoile apparaît dans le menu si c'est le cas.

Autres secrets

Faites un détour par le village Shumi et retournez voir la statue de Laguna. Les travaux sont terminés, et vous assistez à une séquence avec Laguna en quittant le village.

Retournez également à Dollet et, si ce n'est déjà fait, récupérez divers objets que détient le chien sur la place. Faites plusieurs allers retours entre le tableau du père d'Isthar (dans la maison où il y a son fils) et le chien pour avoir tous les items.

S'il reste des régions avec les règles Plus et Aléatoire, faites en sorte de les supprimer comme vous l'avez déjà fait auparavant. N'oubliez pas le fameux étudiant au port de Balamb qui permet de faire un reset des règles que vous transportez en gardant uniquement Open.

36 - Optimiser son équipe (Facultatif)

Une partie un peu spéciale consacrée à l'optimisation de votre équipe. Maintenant que vous possédez toutes les armes ultimes et toutes les G-Force (ou presque), il va falloir se consacrer à vos statistiques et donc aux magies. Il faut également débloquer toutes les capacités des G-Force à côté. Il y a deux voies pour y parvenir : restez en low level ou atteindre le niveau 100.

En low level

- Les monstres sont toujours très faibles par rapport à vous et n'utiliseront que des magies de premier niveau (à quelques rares exceptions).
- La majorité des boss à venir sont faibles comparés à vos statistiques.
- Le boss ultime caché est un challenge moyen.
- Vous ne pouvez pas utiliser les capacités qui augmentent vos statistiques à chaque montée de niveau.
- Vous pouvez utiliser des bonus pour augmenter vos statistiques.

En définitive, cette voie implique très peu de challenges.

En high level

- Les monstres sont bien plus coriaces et utilisent les magies les plus puissantes.
- La majorité des boss à venir sont un peu plus résistants et frappent plus ou moins forts.
- Le boss ultime caché du jeu est un challenge de poids.
- Vous pouvez utiliser les capacités qui augmentent vos statistiques à chaque montée de niveau.
- Vous pouvez utiliser des bonus pour augmenter vos statistiques.

En clair, cette voie amène un petit peu plus de difficulté et des combats plus épiques. Sans oublier le plaisir d'avoir une équipe au niveau maximum et tapant à 9999 de dégâts.

Posséder les meilleures magies

Les dernières magies qu'il vous faut absolument à 100 pour chaque personnage sont :
- Ultima : volez le boss Monarch à Deep Sea (Niveau 1~100). 200 suffisent vu qu'il donne 100 Roc Ultima en fin de combat. volez aussi la source payante à Shumi Village de temps à autre.
- Météore : volez les Griffons dans la forêt près de l'orphelinat ou à Deep Sea (Niveau 45~100)
- Fournaise : volez les Griffons dans la forêt près de l'orphelinat ou à Deep Sea (Niveau 45~100) ou voler Bahamut (Niveau 1~100)
- Aura : [Piller] Moloch dans les forêts près de Trabia (Niveau 30~100) ou drop sur un Griffon (Niveau 45~100) => 1 EuFurysant donne 5 Aura.
Vous pouvez aussi en voler à Seifer dans le combat à venir uniquement si vous êtes au niveau 30 minimum.
Sinon, il reste à acheter des Sagou ou des Merlin à Esthar : 1 Sagou/Merlin => [Créa-Outils] => 10 Roc d'Aura => [Créa-Mgi-Pro] => 10 Aura
- Sideral : [Piller] les Sulfor à Esthar (Niveau 1~100) => 1 Roc Lunaire donne 20 Sideral
- Vie Max : [Piller] les Marsupial à Esthar (Niveau 30~100) => 1 Anneau Recup donne 20 Vie Max
- Triple : volez Odin (Niveau 1~100)
- Meltdown : volez les Aphide dans les environs de Trabia (Niveau 30~100)
- Boomrg : volez les Ao de la plage de Dollet (Niveau 30~100)

Sinon vous pouvez voler également ces magies sur la mappemonde à deux endroits précis : l'Ile de L'Enfer se trouve à l'Ouest tandis que l'Ile du Paradis se trouve à l'Est. Tout autour se trouve des sources de magies cachées à voler, mais associez obligatoirement [No Combat] car les monstres y sont de niveau 100.

A cela s'ajoute les magies que vous devez normalement déjà posséder au maximum. Pour rappel :
- Glacier X et H20
- Foudre X et Tornade
- Brasier X
- Soin Max et Recup
- Quart et Quake
- Carapace et Blindage
- Esuna, Ankou, Folie, Furie, Supplice, Morphée, Aphasie, Cécité
- Suffisamment de Megalith et de Scan

Débloquer toutes les capacités

Il existe un endroit permettant de gagner 20 PdC par monstre tué tout en ne récupérant presque aucun point d'expérience. Il faut pour cela se rendre sur l'île où vous avez combattu Pampa Senior et y affronter les petits Pampas. Ils fuient cependant très vite et esquivent souvent vos attaques, seul Squall peut les tuer rapidement. Mettez H2O en attaque élémentale pour augmenter les dégâts et les anéantir en un coup. Procédé très simple et très rapide.

Apprendre des nouvelles capacités

Il est possible de moduler vos G-Force en leur supprimant des capacités pour leur en faire apprendre de nouvelles à la place.

Si vous avez suivi cette solution, l'agencement de vos G-Force se fait ainsi :
- Squall : Ifrit / Ahuri / Leviathan / Bahamut / Pampa Senior
- Personnage 2 : Golgotha / Taurus / Cerbères / Tomberry Senior / Alexander / Orbital
- Personnage 3 : Shiva / Ondine / Nosferatu / Zephyr / Helltrain

Dans un souci de lisibilité, nous allons supprimer quelques capacités de la première G-Force de chaque personnage :
- Ifrit : supprimez [Voler] et [Magie] et [Objet] et [G-Force] (il nous faut 4 emplacements de libre)
- Golgotha : supprimez [Voler] et [Magie] (il nous faut 2 emplacements de libre)
- Shiva : supprimez [Voler] et [Magie] et [Objet] et [G-Force] (il nous faut 4 emplacements de libre)

Vous pouvez bien sûr faire cela avec n'importe quelle G-Force, le tout est de rester logique avec une idée bien précise en tête. Ensuite nous allons utiliser des objets récupérés au cours de l'aventure ou en transformant des cartes rares. Ne vous en faites pas, si vous avez fait la quête du club CC vous pouvez toutes les récupérer au CD4.

Squall (sur Ifrit)

- Livret Vts pour lui apprendre Vts-A
- Antichoc Mental pour lui apprendre Défense Mentale X4
- Antichoc Elementale pour lui apprendre Défense Elémentale X4
- Speedy pour lui apprendre [Auto-Booster]

Personnage 2 (sur Golgotha)

- Livret Chc pour lui apprendre Chc-A
- Roc Rosette pour lui apprendre Capacité X4

Personnage 3 (sur Shiva)

- Livret Chc pour lui apprendre Chc-A
- Shadow pour lui apprendre Esq-A
- Roc Rosette pour lui apprendre Capacité X4
- Speedy pour lui apprendre [Auto-Booster]

S'il vous manque certains de ces objets, c'est sûrement dû au fait que vous n'avez pas assez [Piller] vos adversaires en cours de jeu et manqué quelques quêtes. Certains items restent encore (voir uniquement) récupérables au CD4.

Il existe également d'autres capacités utiles en fonction de vos besoins :
- Bague Gaêa pour apprendre [HP+80%]
- Sagette pour apprendre [Vgr+60%]
- Magax pour apprendre [Mgi+60%]
- Adamantine pour apprendre [Dfs+60%]
- Lacon pour apprendre [Psy+60%]

Débloquer les derniers limit break de Quistis

Il vous manque normalement deux limit break : Laser et Outerspace.

Pour Laser, la méthode la plus simple est d'attendre de gagner l'objet Rayon automatiquement à la fin d'un futur combat à venir.

Pour Outerspace, il faut un objet H-Espace. Or pour le créer il faut drop 100 Weirdo sur les Adephage (Niveau 1~100) ou les Draconus (Niveau 1~100) pour les transformer après en H-Espace avec [Créa-Outils] (Ondine doit obligatoirement être au niveau 100 sur PSX). Le procédé est long mais ce limit break est surpuissant et dépasse largement la limite des 9999 de dégâts. Vous trouvez des Adephage à Deep Sea ou sur l'Ile du Paradis, et des Draconus à profusion sur les plaines d'Esthar.

Atteindre le niveau 100

Pour ceux qui désirent monter au niveau maximum, il faut pour cela se rendre sur l'Ile de l'Enfer où rôdent des monstres de niveau 100. Mais au lieu de se contenter simplement d'engranger de l'expérience en les tuant, nous allons opter pour booster nos statistiques à chaque montée de niveau grâce aux capacités [Bonus X] où X remplace une statistique. Il en existe 5 : [Bonus Vgr] / [Bonus Mgi] / [Bonus Dfs] / [Bonus Psy] / [Bonus HP].

Associez tout d'abord Pampa à Quistis, en capacité mettez 4 bonus de votre choix et mettez ses HP dans le jaune. Tuez les deux personnages qui l'accompagnent. Maintenant en combat, utilisez Dégénérator pour tuer vos ennemis en un coup et montez Quistis jusqu'au niveau 100. Pensez à sauvegarder après chaque combat remporté.

Nous allons ensuite monter deux personnages d'un coup :
- Associez au premier Pampa.
- Associez au second Ifrit / Ondine / Taurus / Ahuri / Leviathan.

Vu qu'on ne peut pas remplacer Squall et que nous avons besoin de Quistis et son Dégénérator, les 3 derniers personnages se font l'un après l'autre sur le même principe. N'oubliez pas d'associer également des G-Force qui donnent Capacité X4 pour y mettre vos bonus (En l'occurrence pour nous Bahamut / Golgotha / Shiva). Faites cependant très attention aux Xylomid avec leur attaque Puanteur.

Booster ses caractéristiques avec les Bonus

Calqué sur le même modèle que les capacités [Bonus X], il existe des objets qui augmentent vos statistiques de 1 point. Ils sont très rares dans le jeu et très longs à fabriquer. Vous ne pouvez réaliser en grande partie les différentes méthodes qui suivent qu'à partir du CD4, en récupérant vos cartes transformées avec les membres du groupe CC. Pour être sûr de retrouver votre carte parmi tous ses membres, transformez une carte dans la pièce même où se trouve un joueur du groupe, il la jouera ensuite.

Bonus HP

- Méthode 1 : échangez la carte Ward contre 3 Bagues Gaea que vous échangez ensuite en 3 Bonus HP grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : achetez au Pet Shop d'Esthar 10 Alliances (150.000 Gils) que vous transformez en 1 Bague Gaea avec [Créa-Capa-GF], puis en 1 Bonus HP avec [Créa-Ther-Tab]. Le monstre Kanibal laisse également derrière lui des Alliances (Niveau 30~100).

Bonus Vgr

- Méthode 1 :: échangez la carte Orbital contre 3 Réactor, puis échangez ces derniers contre 3 Bonus Vgr grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : la carte Zell donne 3 Sagette, mais il vous en faut 10 avant de pouvoir les transformer en 1 Bonus Vgr avec [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 3 : achetez 100 Sagous à Esthar pour 1.500.000 Gils, que vous changez en 10 Sagettes avec [Créa-Capa-GF] et que vous transformez en 1 Bonus Vgr avec [Créa-Ther-Tab].

Bonus Dfs

- Méthode 1 : échangez la carte Taurux contre 10 Adamantine avec [Mode Carte], puis changez ceux-ci en 2 Bonus Dfs grâce à [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : échangez la carte Gilgamesh contre 10 Croisade avec [Mode Carte] que vous transformez en 2 Protector grâce à [Créa-Capa-GF], puis transformez ceux-ci en 2 Bonus Dfs avec [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 3 : les Ao laissent derrière eux des Adamantine ou des Halcyon (Niveau 20~100). 10 Halcyon donnent 1 Adamantine avec [Créa-Capa-GF]. Sur le même procédé, achetez 500 Livret Dfs-A pour 3 750 000 gils que vous transformez ensuite en 50 Halcyon, et ensuite en 5 Adamantine.

Bonus Mgi

- Méthode : achetez 100 Merlin pour 1.500.000 Gil au pet-shop d'Esthar que vous transformez en 10 Magax avec [Créa-Capa-GF] puis en 1 Bonus Mgi via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Psy

- Méthode : achetez 100 Tao Pour 1.500.000 Gil au pet-shop d'Esthar que vous transformez en 10 Lacan avec [Créa-Capa-GF] puis en 1 Bonus Psy via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Vts

- Méthode 1 : échangez la carte Irvine contre 3 SuperSonic deux fois avec [Mode Carte] puis transformez 5 SuperSonic en 1 Bonus Vts via [Créa-Ther-Tab].
- Méthode 2 : sur l'île Pampa, combattez le plus de Pampa possible et vous obtiendrez des Kakto. 100 Kakto donnent 1 Manivelle avec [Créa-Capa-GF] qui donne 1 Bonus Vts via [Créa-Ther-Tab].

Bonus Chc

- Méthode : échangez 100 Weirdo contre 1 H-Espace grâce à [Créa Outils] (avec Ondine obligatoirement au niveau 100 sur PSX), puis transformez-le en 1 Livret Chc-A via [Créa-Capa-GF] et enfin en 1 Bonus Chc avec [Crea-Ther-Tab].

Autre technique

Vous pouvez utiliser la capacité [Cannibale] sur quelques monstres et gagner des points de statistiques à chaque fois. Voici la liste :
- Griffon (Niveau 45~100) donne HP+30
- Ao (Niveau 30~100) donne Dfs+1
- Kanibal (Niveau 30~100) donne Mgi+1
- Xylomid (Niveau 30~100) donne Psy+1
- T-Rex (Niveau 30~100) donne Vgr+1

Ces monstres doivent être grandement affaiblis pour que [Cannibale] fonctionne sur eux.

Bilan

La fiche type d'un personnage optimisé ressemble à ce qui suit :

Statistiques générales

VGR : Ultima
DFS : Meltdown
MGI : Météore
PSY : Boomrg
VTS : Triple
ESQ : Tornade
PRC : Aura
CHC : Supplice

Statistiques élémentales

- En attaque, ne mettez rien sauf si vous connaissez la faiblesse de l'ennemi.
- En défense, mettez obligatoirement Fournaise et Blindage vous garantissant une immunité totale contre le feu / le froid / la foudre. Ensuite rajoutez par exemple Quake et Sidéral pour absorber l'élément terre et sacré.

Statistiques mentales

- En attaque, cela dépend une nouvelle fois de l'ennemi. Ankou est un très bon moyen de tuer en un coup la plupart des monstres. Morphée reste quant à lui bien utile contre certain boss.
- En défense, mettez obligatoirement Esuna. Pour le reste, il faut moduler en fonction de vos besoins. Morphée, Folie et Aphasie par défaut semble intéressant pour la majorité des situations.

Capacités

Pour les quatre emplacements, faites un mix entre l'attaque (Vgr+60% / Mgi+60%) et la défense (Dfs+60% / Psy+60%) en fonction de vos statistiques. Il est quand même recommandé de mettre au moins [Auto-Booster] avec.

37 - Offensive sur le Lunatic Pandora (Fin du CD3)

Important : lorsque vous pénétrez dans le Lunatic Pandora, il est impossible d'en ressortir et vous n'avez par la suite

plus aucun accès aux villes du jeu ! Veillez donc à terminer tout ce que vous avez à faire avant de foncer sur le monolithe.

Une fois que vous êtes entré en collision avec le Lunatic Pandora, sortez de l'Hydre. Un nouveau combat contre Raijin et Fujin vous attend ensuite. Raijin absorbe la foudre et craint le poison, tandis que Fujin absorbe le vent et craint le poison ainsi que le sacré. Rien de sensationnel, ils ont peu de HP et ne représentent pas une réelle menace. Pour ceux jouant en high level, leur niveau ne peut dépasser 44 avec respectivement 22600 HP et 18200 HP chacun. Seul le sort Folie de Raijin pose quelques petits soucis si vous ne l'avez pas associé en défense mentale. Après leur défaite, poursuivez votre route pour croiser Biggs et Wedge. Parlez-leur et suivez-les.

Dans le tunnel continuez à avancer et prenez l'ascenseur. A l'étage prenez l'ascenseur 3 à droite si vous n'avez pas récupéré tous les objets durant votre première visite avec Zell. Sinon prenez l'ascenseur 1 à gauche. Vous trouvez sur votre chemin un Livret Vts, qui permet d'apprendre Vts-A au dernier perso ne le possédant pas. Au bout de votre route se trouve Anakronox, possédant 42300 HP à son niveau maximum 41. Il est sensible à la foudre et immunisé contre la terre. Peu coriace, il vous donne en fin de combat l'objet Rayon permettant à Quistis d'apprendre le limit break Laser.

Suivez maintenant Raijin et Fujin pour trouver Seifer. Durant le combat, Odin va apparaître et tenter de trancher votre ennemi juré. Malheureusement, votre G-Force se fait anéantir par une force mystérieuse. Seifer possède 34500 HP à son niveau maximum 45, en restant toujours aussi sensible au poison. Lorsque vous l'aurez suffisamment affaibli, la G-Force Gilgamesh fait son apparition et balaye Seifer d'une attaque. Il remplace désormais Odin et apparait aléatoirement en début de chaque combat.

Seifer parvient tout de même à s'enfuir de l'endroit et kidnappe Linoa.

38 - Adel et la Compression Temporelle

Rebroussez chemin et grimpez grâce à la grue sur la droite. En haut, vous pouvez trouver un PdS avec [Clairvoyance].

Vous allez affronter Adel, sauf que le combat ne s'annonce pas aussi simple que prévu puisqu'il a fusionné avec Linoa. Il faut donc utiliser des attaques ciblées sous peine de toucher Linoa et la tuer. Inutile de préciser que c'est synonyme de Game Over. Si vous êtes moyennement au point niveau association, la méthode la plus simple consiste à lancer Blindage, Carapace et Recup sur Linoa. Adel utilise Saignée sur elle mais ce combo de magies amortit les dégâts. Vous pouvez utiliser des attaques de zone mais surveillez tout le temps les HP de la jeune fille dans ce cas précis. Adel a 51 000 HP peu importe votre niveau et attaque avec les magies les plus puissantes du jeu donc autant dire que le combat s'avère ardu si vous êtes mal préparé. A l'inverse, si l'équipe est optimisée alors il n'y a rien à craindre de ce boss pourtant décrié de tous. Un simple Meltdown réduisant sa défense à 0 suivi d'un Renzokuken suffit pour le vaincre.

Après sa défaite, la Compression Temporelle est lancée. Durant votre voyage dans la faille, vous allez affronter successivement les sorcières de tous les âges. Elles ne représentent aucun danger mis à part la dernière un peu plus coriace que les autres et qui contre-attaque toujours à chaque assaut de votre équipe. Elle possède 35 000 HP et ne craint aucun élément ni altération quelconque.

39 - Le château d'Ultimecia

Une fois la Compression Temporelle terminée, vous atterrissez à l'orphelinat. Avancez de plusieurs écrans jusqu'à ce que le décor change et vous montre la réalité qui vous entoure. Descendez le sentier pour arriver à une énorme chaîne et trois immenses portes sur votre gauche.

Récupérer l'Hydre

Empruntez la porte du milieu pour vous retrouver à Centra. L'objectif ici est de retrouver votre vaisseau localisé complètement à l'Est de votre position actuelle. Pour y parvenir, vous devez prendre un chocobo pour traverser les eaux basses.

Toutes les villes du jeu sont dorénavant bloquées. Si vous voulez jouer aux cartes, le groupe CC se tient à votre disposition à l'intérieur de l'Hydre. Chacun joue avec les règles d'une région en particulier, en sachant que vos anciennes suppressions ou changements de règles sont pris en compte ici. De même Ishtar est toujours présente et a

élu domicile dans une petite zone des plaines d'Esthar. Vous pouvez récupérer toutes les cartes transformées grâce à tous ces joueurs. Concernant les boutiques, il y a un vendeur dans l'Hydre ou sinon utilisez la capacité [Boutique] de Tomberry Senior.

Il existe également une autre porte sur la mappemonde, un peu à l'ouest de l'endroit où vous avez retrouvé l'Hydre. Une fois que vous y pénétrez elle apparaît aux côtés des autres.

Récupérer ses pouvoirs

Si vous êtes sur d'être au point, poursuivez votre route sur la grosse chaîne pour arriver au château d'Ultimecia. Un problème de taille se pose une fois à l'intérieur car tous vos pouvoirs sont neutralisés. Pour les retrouver, vous devez combattre différents boss disséminés un peu partout dans le château. Notez que vous pouvez leur voler les éventuelles G-Force que vous auriez oubliées dans les précédents CD. De même leur drop est très utile si vous n'avez pas encore eu l'occasion d'optimiser totalement vos personnages. Dernière chose, vous avez la possibilité de fuir momentanément ces combats si vous vous rendez compte en plein affrontement que vous êtes mal préparé contre eux.

Notez qu'il faut parfois utiliser deux équipes pour résoudre certaines énigmes, appelons :
- Equipe A : votre équipe offensive
- Equipe B : l'équipe de réserve

Mithra : 10 000 HP (X2) tout niveau confondu, aucune faiblesse.
C'est le tout premier boss visible en haut de l'escalier devant vous. Très simple à vaincre malgré ses invocations de monstres.

Acron : 24 000 HP au niveau maximum 51, change d'élément en cours de combat (feu et froid).
Poursuivez votre route en prenant la porte en haut des escaliers pour arriver dans le hall. En avançant sur le lustre, celui-ci tombe et décoince la trappe au sol. Ouvrez-la pour affronter Acron, qui contre-attaque à chaque assaut de votre part. Ayez juste une bonne défense élémentale sur l'élément foudre et il ne pose aucun souci particulier. Volez-lui Ondine si vous avez oublié de la voler à Sulfura.

Krystal : 16 000 HP à son niveau maximum 55, absorbe le poison, immunisé au froid et à la terre, faible face au vent et au sacré.
Pour parvenir à lui, il faut que l'équipe B tienne le levier en dessous du lustre sur le cercle vert. Changez d'équipe en même temps et passez à présent par dessus le lustre sans le faire tomber. Continuez un peu plus loin pour trouver Krystal sur un balcon. Il est plutôt résistant aux attaques physiques, contre-attaque à chaque fois et lance un Ultima avant de mourir. Volez-lui Ahuri si vous avez oublié de le voler à un Iguanor.

Flotix : 34114 HP à son niveau maximum 56, immunisé à la terre et au vent.
Il se trouve dans la salle des tableaux que vous trouvez en empruntant la porte à droite de l'endroit où siégeait Mithra, puis en prenant la porte en bas des escaliers. Examinez tous les petits tableaux de la pièce et regardez d´en haut les positions des aiguilles des heures, minutes et secondes. Cela donne VIII, IIII et VI. En fait, V signifie un mot commençant par la lettre V et le nombre de I est le nombre de I dans le mot. Le nom du grand tableau est donc : VIVIDARIUM-INTERVIGILIUM-VIATOR. Le boss apparaît alors derrière vous, il est plutôt résistant et invoque des Bibendum à qui il draine l'énergie pour se régénérer. Volez-lui Leviathan si vous avez oublié de le voler à NORG.

Attila : 30 000 HP tout niveau confondu, aucune faiblesse.
Direction la prison, ouvrez la porte de gauche en bas ramassez la clé du cachot pour faire apparaître Attila. Ce boss est assez coriace car il possède une défense monumentale. Vous devez donc utiliser un sort Meltdown ou la G-Force Helltrain pour réduire sa défense à 0.
Sinon invoquez vos G-Force les plus puissantes. Les limit break Outerspace de Quistis ou Apogée d'Irvine outrepasse également sa défense. Volez-lui Zéphyr si vous avez oublié de le voler à Fujin.

Agamemnon : 15 400 HP à son niveau maximum 54, aucune faiblesse.
Ramassez tout d'abord la clef de l´arsenal sur le pont qui se trouve derrière la chapelle après la fontaine, en marchant pour ne pas la faire tomber. Si vous la faites quand même tomber ce n´est pas très grave, elle atterrit de toute façon à côté de l´arsenal. Repartez donc dans la prison et ouvrez la porte de l'arsenal à droite pour y combattre tout d'abord Cariatide, Gangrène et Fatima puis Agammemnon qui apparaît pour de bon. Volez-lui Cerberus si vous avez oublié de

combattre cette G-Force dans la fac de Galbadia.

Fabryce : 60 000 HP à son niveau maximum 100, absorbe la foudre, craint l'eau ainsi que le froid et la terre.
Allez d'abord chercher la clé de la chambre forte dans la fontaine du jardin. Revenez à l'écran où vous avez éliminé Mithra et prenez le chemin de gauche. Ouvrez la salle à gauche dans le couloir, puis actionnez les coffres dans l'ordre 4 - 1 - 3 - 2 pour faire apparaître le boss. Il lance Météore au moment où il va mourir. Volez-lui Alexander si vous avez oublié de le voler à Edea.

Acarnan : 89 600 HP à son niveau maximum 58, aucune faiblesse et immunisé à la terre et au vent.
Dans la tour au plus profond du château, grimpez sur la cloche pour accéder à une corniche. Durant le combat faites attention à sa redoutable attaque Hypocauste. N´oubliez pas de lui voler Orbital si vous ne l'avez pas volé à Monarch.

S'il vous reste un personnage n'ayant pas encore Capacité X4, il y a un Roc Rosette à trouver dans la citadelle. Allez dans le vestibule avec une équipe composée d´au moins deux filles, puis prenez le chemin en haut de l'escalier à gauche. En suivant la route vous arrivez dans la salle des ascenseurs, placez votre groupe sur celui de gauche puis changez d'équipe. Avec eux, faites le tour pour aller dans cette même salle et sur l´autre ascenseur en passant par la galerie des tableaux puis par un couloir avec un PdS. En arrivant sur l´ascenseur de droite avec l'équipe actuelle, vous soulevez l'autre équipe plus légère. Cela vous donne accès à une nouvelle salle où se trouve la clef de l´écluse. Allez maintenant dans l´écluse derrière la chapelle en empruntant l'échelle à droite après le pont, puis utilisez la clef pour débloquer un levier à actionner. Revenez dans la chapelle jouer de l'orgue en maintenant toutes les touches enfoncées. L'orgue se bloque, relâchez les boutons et recommencez plusieurs fois la manipulation. Retournez dans le jardin et allez à droite. Si la grille n´est pas complètement ouverte c´est que vous avez raté la manipulation sur l'orgue, retournez-y donc et recommencez avec plus d´insistance. Vous découvrez finalement derrière un Roc Rosette et un nouvel accès à la prison.

Affrontement final

Au fin fond de sa citadelle, Ultimecia vous attend du haut de son trône. Ce combat final se déroule en quatre temps où la sorcière va revêtir différentes formes. La particularité de ce dernier affrontement, c'est que vos personnages sont choisis aléatoirement en début de combat et que si un personnage reste KO trop longtemps alors il finit par disparaître et être remplacé par un autre. Ainsi si votre équipe phare n'est pas alignée dès le début, vous pouvez bien entendu éliminer vous-même vos personnages pour qu'ils soient remplacés. Associez par ailleurs des commandes utiles à votre équipe telles que [Arnica] ou [Ranimer].

Tout le long du combat, restez vigilant car Ultimecia utilise toutes les magies les plus fourbes et puissantes du jeu. Si vous la voyez lancer un Double ou Triple, lancez Anti-sort si vous l'avez ou Ahuri sur vous si vous craignez ses magies offensives. Si elle lance Booster, volez et lancez-lui Somni. Contre Maelström, lancez Aura car son attaque bloque vos limit break. Il faut vraiment réagir rapidement sinon elle peut vite prendre le dessus. Lorsqu'elle invoque Cronos, faites extrêmement attention car il lance Outerspace avant d'être vaincu causant des dommages extrêmes pouvant décimer votre équipe.

Durant sa dernière forme, vous pouvez voler la magie inédite Apocalypse à la partie inférieure de son corps. Faites d'ailleurs attention à son attaque Jugement Dernier qui ne laisse qu'un seul HP à toute votre équipe. Autre chose, parfois votre adversaire désactive une de vos magies ce qui peut devenir problématique si elle est par exemple associée à la Vigueur.

Le combat est certes un peu long, mais ne devrait pas poser de problèmes si vos associations sont au point.

Admirez à présent la cinématique de fin. Bravo, vous avez terminé FF8 !

Boss secret : Le Minotaure

Comme tout Final Fantasy qui se respecte, il existe un boss ultime bien plus puissant que le boss de fin de jeu. Le Minotaure ou aussi appelé l'Arme Omega possède 1 161 000 HP et absorbe tous les éléments. Il est également immunisécontre les altérations. Autant dire que vous pouvez retirer vos magies associées à l'attaque élémentale sous peine de le régénérer.

Pour l'affronter, il faut utiliser vos deux équipes une fois de plus. Placez l'équipe A devant la fontaine, puis prenez l'équipe B et allez à gauche du vestibule pour sonner la cloche. Vous avez 50 secondes environ pour reprendre l'équipe A et avancer dans la chapelle où est apparu Le Minotaure.

Même en ayant une équipe optimisée aiu maximum, il reste tout de même très difficile à vaincre. Vous avez trois méthodes principales pour en venir à bout. Une fois battu, vous gagnez un diplôme ! Il est disponible tout en bas du menu dans Tutorial puis Aide.

Méthode 1 : temporiser le combat

Bien qu'il soit d'une puissance ahurissante, sa faiblesse tient surtout du fait que ses attaques sont cycliques (outre des attaques physiques aléatoires de temps à autre). Si vous ne voulez pas être exterminé en quelques rounds, il faut réagir intelligemment en fonction de l'attaque lancée :

1er Round
Trépas 5 : une sorte de Ankou sur toute votre équipe, mais qui tue uniquement les personnages de niveau divisible par 5. Associez Ankou en défense mentale avant le combat pour pallier cette attaque initiale.
Après/Avant son attaque, un personnage lance Meltdown sur le boss tandis que les deux autres lance Triple (Ou invoque Cerberus), Aura et Booster sur toute l'équipe. Attaquez ensuite.

2ème Round
Météore ou Ultima : une bonne Psy suffit à radicalement diminuer les dégâts.
Après son attaque, remettez absolument vos HP à 9999 et attaquez.

3ème Round
Etuve : 9998 de dégâts irréductibles sur tous les personnages. Il faut donc avoir 9999 HP pour survivre ou lancer une G-Force juste avant pour qu'elle encaisse à votre place.
Après son attaque, soignez-vous et attaquez.

4ème Round
Gravija : fait perdre un pourcentage de HP et ne peut pas vous tuer.
Après son attaque, utilisez [Défense] sur deux personnages et ne faites rien avec eux jusqu'à ce qu'il lance sa prochaine attaque. Quand le troisième attaque, pas la peine de le soigner car il va mourir quoi qu'il arrive.

5ème Round
Terra break : une sorte de Météore en bien pire ! Cela ignore complètement la défense de vos personnages et peut carrément décimer toute l'équipe si vous n'utilisez pas les recommandations du round précédent.
Après son attaque, ranimez le personnage mort puis soignez tout le monde et attaquez.

6ème Round
Météore ou Ultima : une bonne Psy suffit à radicalement diminuer les dégâts.
Après son attaque, soignez-vous si besoin et attaquez.

7ème Round
Flamboiement : 9999 sur un personnage.
Ranimez le mort, soignez tout le monde si nécessaire puis attaquez.

Il recommence ensuite son cycle d'attaque, avec Trépas 5 en moins.
Si vous ne voulez pas utiliser vos Vie Max, vous pouvez opter pour la capacité [Ranimer]. [Arnica] est également un bon compromis pour Soin Max.
Tâchez aussi de rester continuellement sous Aura pour lancer vos limit break.
Il existe pour finir des objets qui permettent d'être invulnérable, notamment des Croisades que vous avez du récupérer en cours de jeu.

Note : il y a une différence importante entre la version PSX et PC du jeu. Sur la première, le Minotaure est toujours de niveau 100 tandis que sur la seconde il est du niveau moyen de votre équipe. Il reste d'ailleurs plus simple à vaincre à bas niveau sur PC car moins puissant et possédant beaucoup moins de HP.

Méthode 2 : expédier le combat

Le but est de tuer Le Minotaure avant qu'il ne lance une seule attaque, mis à part à la limite Trépas 5.
Il y a plusieurs façons d'y parvenir en fonction de votre équipe. Prenons ici :
- Squall : Ifrit / Ahuri / Leviathan / Bahamut / Pampa Senior
Associez [Auto-Booster] + [Vgr +60%] + [Genki]
- Irvine : Golgotha / Taurus / Cerbères / Tomberry Senior / Alexander / Orbital
Associez [Auto-Booster] + [Vgr +60%] + [Vts +40%] + [Vts +20%]
- Linoa : Shiva / Ondine / Nosferatu / Zephyr / Helltrain
Associez [Auto-Booster] + [Vgr+60%] + [Vts +40%] + [Vts +20%]

Mettez les HP de vos personnages le plus bas possible avant le combat, et donnez-leur uniquement la commande magie.
Une fois face au Minotaure, Squall lance Triple sur un autre personnage qui lance alors trois Aura, tandis que le dernier lance Meltdown sur le Minotaure. Commencez ensuite le carnage.

Méthode 3 : The End

Ce limit break de Selphie permet de tuer instantanément n'importe quel boss ou monstre du jeu. Il est néanmoins assez long à sortir car il faut jouer sur la chance. Mettez-vous sous Croisade pour chercher The End en toute tranquillité.

Firo And Klawd

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Voici comment entrer dans le menu "triche". A l'écran titre, placez-vous sur "options" et appuyez sur : R2, R1, L1, L2. Entrez maintenant dans le menu des options et entrez dans le menu "triche" nouvellement apparu. Vous pourrez alors choisir votre niveau ou bien admirer les séquences en FMV.

CODES DES NIVEAUX

OOMIN	Back alleys
MOONPIG	Back street
MOONPIGEON	Back street B
SNUFFKIN	Back roots
LITTLE MI	Main street
LITTLE MO	Main street B
SOUP DRAGON	Vinnie's scrop yard
SUPER DRAGON	Vinnie's scrop yard B
HEMULEN	Chemical plant
CHARLTON	Pier 13 docks
TROLLKIN	Johnnie's warehouse
SNORK	Central park
IRON CHICKEN	Central ice rink
MAMOOLA	Subway on main
MOMOOLA	Subway on main B
KAPYBARA	Station on 6th
CAPYBARA	Station on 6th B
BODGER	The boss's mansion
SLINKY	Bnrs building site
CORBRILLION	Beers bar
CROBATRON	Pasta la vista

Fisherman's Bait : Bass Challenge

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ECRAN RÉCAPITULATIF

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, L1, R1, ⊗ , ○ , Start. Entrez alors dans l'écran des options et appuyez sur Select pour afficher un écran qui vous donnera le nombre de parties, de fils cassés, nombre de poissons pris et leur type.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Temps infini

```
800B039C 781E
```

Chaque poisson pris pèsera 9999g

```
801CDEA2 270F
```

AVOIR DES GROS POISSONS

Pour avoir des gros poissons, allez sur le menu principal et appuyez simultanément sur ○ + ⊗ + L1 + R1.

Fist of the North Star

© Banpresto

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Niveau	Mot de passe
2	BCDEKHJ
3	JCGHBFD
4	JGBDECH
5	FBIDGHJ
6	JBGAFKC
7	BKDFECJ
8	IBFDJHE
9	EFGHCDI
10	FKACDE
11	DGAFEKI
12	CBEHGDK
13	DFGBCEI
14	KBCDGIA

Fluid

© Sony / Opus Corp.

+ D'INFOS FORUM

DAUPHIN D'OR

Positionnez le curseur sur Start à l'écran titre puis appuyez sur Bas, Haut, Gauche, . Un son confirmera que la manipulation a fonctionné.

DAUPHIN EN OR

Mettez en surbrillance l'option Start à l'écran titre, et faites : Bas, Haut, Droite, Gauche + . Un signal sonore retentira alors.

Folles Poursuites

© Activision / Hudson Soft 2001

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Allez sur l'écran principal et appuyez sur Gauche, Droite, L1, R1, , , R2, L2. Vous entendrez un miaulement si le code a correctement été entré. Ce code débloque toutes les armes dans le mode patrouille libre, et toues les voitures et objets dans le menu des options.

CHOIX DU NIVEAU

Allez sur l'écran principal et appuyez sur Bas, Haut, Gauche, Droite, , , , . Vous entendrez un son si le code a correctement été entré.

TOUTES LES POSITIONS DE DÉPART DANS LE MODE PATROUILLE

Allez sur l'écran principal et appuyez sur Bas, Haut, Gauche, L2, L1, , , R2, R1. Vous entendrez un son si le code a correctement été entré.

CODES ACTION REPLAY

Pas de dommage

```
800707E0 0000
```

Munitions infinie

```
8006B450 2400
```

Ford Racing

© Empire Interactive / Motivetime 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES VOITURES

Commencez une nouvelle carrière et entrez GIMMEGIMME en guise de nom.

VOITURE INVISIBLE

Commencez une nouvelle carrière et entrez MARK MARTIN en guise de nom. Faites les qualifications et la course KA. Votre voiture sera alors iunvisible.

Formula 1

© Psygnosis / Bizarre Creations 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur l'écran "Pratice/Qualify/Race", maintenez enfoncé le bouton SELECT et faites rapidement les manipulations suivantes :

Buggy mode

Droite, Haut, △ , Gauche, Haut, □ , △
L'indication "Buggy mode" apparaît en bas à gauche de l'écran.

Circuit caché

Gauche, ○ , ○ , △ , △ , ○ , Haut, Droite
L'indication "Bonus track" apparaît en bas à gauche de l'écran. Ensuite, commencez une partie puis quittez-la en faisant "Pause" et en sélectionnant les options adéquates pour sortir du jeu. Un fois revenu au menu principal, au moment de choisir votre circuit, vous vous apercevrez qu'un nouveau circuit est apparu.

Bike mode

Bas, Haut, ○ , △ , Droite, Haut, □ , △
L'indication "Bike Mode" apparaît en cas de réussite.

Lava mode

□ , ○ , Haut, Droite, Droite, ○ , ✕
"Lava Mode" apparaît en cas de réussite.

Spanish mode

△ , ○ , Droite, ○ , △ , ○ , Droite, ○

Gibberish mode

Gauche, ○ , Haut, Bas, Bas, Droite, ○ , □ , □

German mode

Bas, Haut, Gauche, Gauche, □ , ○ , ✕

CODES ACTION REPLAY

3009DAF0 0001	Mode Lava
3009DAF1 0001	Mode Gibberish
8009DAEE 0001	Mode Buggy
8009DAEE 0100	Mode Bike
800CEB2C 1350	Gel du temps en mode arcade

Formula 1 97

© Psygnosis / Bizarre Creations 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à la place d'un nom de pilote :

`BILLY BONUS`	4 circuits supplémentaires
`BOX CHATTER`	Vue des commentateurs
`CATS DOGS`	Pluie de grenouilles
`LITTLE WEELZ`	Gros pneus
`PI MAN`	Mode Wipe out
`SWAP SHOP`	Nouveaux sons et musiques
`SWINGING SIXTIES`	Courses des annees 60
`TOO EASY`	
`VIRTUALLY VIRTUAL`	Effet graphiques spéciaux
`ZOOM LENSE`	Vue d'hélicoptère

CODE ACTION REPLAY

Temps infini

```
800B3838 FFFF
```

Formula Karts

© Telstar

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants :

CHIPPIE	Super Karts
WOODSTOCK	Circuit secret

Formula One 2001

© Sony 2001

+ D'INFOS FORUM

CONSEIL POUR SPA

Pour améliorer votre chrono sur ce circuit, débordez un peu sur l'herbe après l'eau rouge dans la longue ligne droite. Aidez-vous aussi des traces de freinage au sol pour savoir quand ralentir.

Formula One 98

© Psygnosis / Visual Science 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Temps infini

```
8003BE88 0000
8003BE8A 0000
```

Circuits cachés

```
80010B78 0060
```

CHEAT CODES

A l'écran d'édition du pilote, entrez l'un des codes suivants :

`CHEESY POOFS`	Circuit bonus 1
`GO COWS`	Circuit bonus 2 (Colisée romain)

CIRCUIT FORUM ROMAIN

Terminez premier du championnat et vous pourrez accéder à un circuit basé sur un forum romain.

Formula One 99

© Sony / Studio 33 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En mode Grand Prix, sur l'écran des High Scores, entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

NIGHTS	Mode nuit
RINGS	Mode ring
SAFETY	Mode sécurité

Forsaken

© Acclaim 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

QUELQUES CODES DE NIVEAUX

2. 2JOV6XON
3. GN16643P
4. XD9XS173
5. 6JBDSP1N
10. +S4V2P7Z
11. RX5B255
12. X05V2F70
13. Q46B215K

CHEAT MENU

Au menu principal, mettez ne surbrillance "Options", et faites rapidement : Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ . Puis, entrez dans les options, et une option pour tricher sera disponible, et vous donnera accès à toutes les armes, tous les niveaux, l'invincibilité, des personnages supplémentaires et le gel du tir des ennemis.

TOUTES LES ARMES

Faites : ⊗ , ○ , ⊗ , ○ , ⊗ , ○ , R1, R2, L2, L1. Attention, ce code n'est utilisable que deux fois par partie.

Freestyle Motocross : Mc Grath Vs Pastrana

© Acclaim / Z-Axis 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

`300bc04c0001`	Loch Ness en mode Mirroir
`300bc04d0001`	Tombstone en mode Mirroir
`300bc0500001`	Volcano en mode Mirroir
`300bc04f0001`	Arctic en mode Mirroir
`300bc0510001`	Desert en mode Mirroir
`500004020000`	Nouvelles courses
`800bc0420101`	
`300bc0520001`	Inca en mode Mirroir
`800bc05e0101`	Débloquer toutes les classes
`300bc0600001`	
`8008b5d605f5`	Toujours premier en Freestyle
`8008b5d4e0ff`	
`e008b4a50000`	Commencer une course au dernier tour
`3008b4a50002`	

ROUE AVANT

Pour faire une roue avant, arrêtez-vous et maintenez la touche Bas. Faites ensuite ⊗ , pour faire la figure.

Frenzy

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran des mots de passe, entrez le code PICKLE. Ne vous occupez pas du message d'erreur. Appuyez sur pour revenir au menu principal. Allez alors dans le menu Cheat pour choisir votre niveau.

CODES DES NIVEAUX

2. ADRIAN
3. CORRODE
4. GLUGGLUG
5. SNOWBALL
6. FLATPACK
7. SPOOKY!
8. BOSSMAD!
9. RUNAWAY!

Frogger

© Hasbro Interactive / Millennium 1997

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Pour choisir votre niveau, mettez le jeu à PAUSE et faites : Droite, , , , , R1, L1, R1, L1, .

VIES INFINIES

Pour obtenir des vies illimitées, mettez le jeu à PAUSE et faites : Droite, , , , , .

Frogger 2 : Swampy's Revenge

© Hasbro Interactive / Majesco 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis tout en maintenant le bouton enfoncé, faites l'une des manipulations suivantes :

Choix du niveau

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

Passage au niveau suivant

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

Vies infinies

Bas, Bas, Haut, bas, Droite, Bas, Haut, Haut.

Tous les personnages

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

Niveaux supplémentaires et niveaux bonus

Droite, Haut, Haut, Bas, Droite, Bas, Droite.

Invincibilité temporaire

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

Transformer les pièces en Mad Garibs

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

NIVEAU SECRET

Recueillez toutes les pièces d'or d'un niveau donné pour accéder à un niveau secret pour ce niveau.

Front Mission 3

© Squaresoft 2000

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE BATTLE SKILLS

Pour augmenter les chances d'activer vos battle skills (et même d'en enchaîner plusieurs à la suite), appuyez sur L1 + R1, ● , L1 + R1, ● , L1 + R1, ● . Et continuez d'alterner entre L1 + R1 et ● .

ARME ET WANZER ULTIME

Une fois la mission 47 terminée, lors du scénario d'Alisa, allez sur le site internet d'armoredkin (ARMOREDKIN/OTHER/JAPAN) dans le BBE 3. Notez le nom du dernier personnage à qui parler (il commence par 555). Allez ensuite sur le site AUSPEND (AUSPEND/OTHER/AUSTRALIA). Vosu trouverez dans le GARBAGEPIT l'outil INFERNAL DIALER. Tapez alors le nom retenu précédemment. Vous téléchargerez alors le meilleur robot et la meilleure arme disponible.

Future Cop L.A.P.D.

© Electronic Arts 1998

+ D'INFOS FORUM

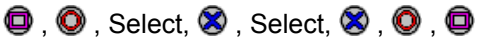
CODES DES NIVEAUX

1. TAFRGYBLRR
2. CRGRGYBLRY
3. FUMRGYBLRL
4. SICUGYBLLI
5. TAFUGYBLLR
6. CRGUGYBLLY
7. FUMUGYBLLR
8. SIFYGYBISR

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu. Allez sur volume son, puis faites l'une des manipulations suivantes. Enfin, allez sur Quitter et répondez Oui.

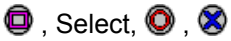
Pour avoir les munitions



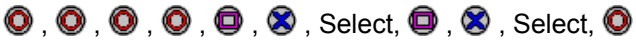
Mitraillette plus puissante

Armes lourdes plus puissantes

Bouclier

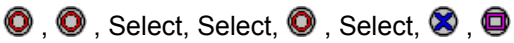


Sauter plus haut



200 points supplémentaires

Invincibilité



Renforcer le tir spécial

, Select,
,
,

Sauter les niveaux

, Select,
, Select

NOUVELLES ARMES ET TOUTES LES MISSIONS

Pour avoir de nouvelles armes et accès à toutes les missions, entrez le mot de passe : DYPYFASRHR.

G-darius

© Infogrames / THQ 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR SÉQUENCE VIDÉO

Dans le menu Option, placez-vous sur Video et faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite. Ensuite, maintenez enfoncé L1 + L2 + R1 + R2 et faites Start.

G-Police

© Sony / Psygnosis 1997

+ D'INFOS FORUM

ARMES ET MUNITIONS INFINIES

Juste avant une mission, avant d'appuyer sur START, laissez enfoncées les boutons : L1, L2, R1, R2, , , .
Puis, faites Gauche : un bruit retentit alors.
Attention : si vous utilisez ce code vous ne pourrez passer aucune mission.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

BENIHILL	?
PANTALON	Accès à 6 missions secrètes à la place des entraînements.
SUPACAM	Nouvel angle de caméra
WOOWOO	Sirène (dans le jeu, appuyez sur L1+R1)

CODES DES NIVEAUX

1. MADGAV	13. ANDYMAC	25. ANGUSF
2. DOLMAN	14. YRMAN	26. EUANLEC
3. SONAGAV	15. OLLIEB	27. EDFIRE
4. ACEDUF	16. THEYOLK	28. STUBOMB
5. JOJOGUN	17. TONYMASH	29. THONBOYS
6. WENSKI	18. ANDYCROW	30. JIMMAC
7. SAEGGY	19. BIONIC	31. PUGGER
8. MAZMAN	20. TSLATER	32. ROSSCO
9. DAZMAN	21. IAINTHOD	33. CAKEBOY
10. DELUCS	22. JONRITZ	34. NIKNAK
11. ANDOOOO	23. CLAIREC	35. SAGLORD
12. KIMBCHS	24. STEVEBOT	

INVINCIBILITÉ

Pendant le briefing de la mission, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + + + et appuyez sur Gauche. Si vous avez entré le code correctement, vous entendrez un sinal sonore.

BOUCLIERS ILLIMITÉS

A l'écran du briefing de mission, maintenez L1, R2 et , puis appuyez sur Gauche.

G-police : Weapons Of Justice

© Sony / Psygnosis 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUNITIONS ILLIMITÉES

Commencez une nouvelle partie et appuyez sur L1 + L2 + R1 + R2 + à l'écran des armes.

CHEAT CODE

Entrez l'un des mots de passe suivants pour activer l'effet correspondant:

PLINTH	Déverrouille les 31 missions du jeu
UTOPIA	Déverrouille les 15 missions bonus, les vidéos et les musiques

AUTRE COULEUR DE CHARGEMENT

Appuyez sur Haut ou Bas pour modifier la couleur de l'écran de loading.

CODES DE NIVEAUX

POLICE	Niveau n°1
OCTOPIE	Niveau n°2
BRAINS	Niveau n°3
FINGER	Niveau n°4
BANANA	Niveau n°5
JUNGLE	Niveau n°6
VOODOO	Niveau n°7
SQUEAK	Niveau n°8
DUNDEE	Niveau n°9
TEAPOT	Niveau n°10
BUTTER	Niveau n°11
INDIGO	Niveau n°12
STROUD	Niveau n°13
ELIXIR	Niveau n°14
LIQUID	Niveau n°15
STAPLE	Niveau n°16
SHIRTS	Niveau n°17
APPLES	Niveau n°18
GADGET	Niveau n°19
TANUKI	Niveau n°20
SALADS	Niveau n°21
DUFFCO	Niveau n°22

PHONES	Niveau n°23
ASSERT	Niveau n°24
OXYGEN	Niveau n°25
JOYPAD	Niveau n°26
ACTIVE	Niveau n°27
MENACE	Niveau n°28
WINDOW	Niveau n°29
AGENDA	Niveau n°30
PLINTH	Générique
UTOPIA	Niveau bonus

Galaxian 3

© Sony

+ D'INFOS FORUM

MODE DEBUG

Lorsque le logo Namco vole sur l'écran, faites : L1, R2, R1, L2, Haut, Bas, Haut, Bas.

Galerians

© Sony / Crave Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAU MÉDICAMENT

Terminez le jeu une fois et vous pourrez utiliser l'option Replay qui vous permettra de jouer avec une nouvelle drogue qui vous permet de courir, de perdre moins de points de vie et de tuer les boss.

CODES ACTION REPLAY

HP Infinis:

801BF824 00C8

D-Felcon infini:

801AF0B8 00C8

Pas de temps limite:

801AF524 0000

SOLUTION COMPLÈTE

L'hôpital

Ramassez les notes sur votre gauche puis utilisez vos pouvoirs sur la porte et avancez dans la salle des moniteurs. Tuez le garde, fouillez le terminale de gauche pour récupérer la capsule et le passe puis passez par la deuxième porte. Tuez ensuite les infirmiers qui sont sur votre route, passez la porte suivante, utilisez la carte sur le panneau de contrôle et prenez la porte. Tuez ensuite le garde, prenez la clé sur le panneau avec la lumière rouge, puis appuyez sur le bouton pour débloquer la porte du poste de sécurité. Examinez ensuite le miroir puis passez par la porte de gauche après la séquence cinématique.

Montez par l'échelle pour récupérer l'injecteur puis fouillez les caisses de gauche pour ramasser le Nalcon et retournez au poste de sécurité. Prenez la porte de droite, tuez les gardes et ouvrez la porte de l'autre côté du hall. Tuez les trois gardes, prenez la porte de gauche au bout du hall, débarrassez-vous des infirmiers et récupérez la clé sur le terminal de droite. Ramassez ensuite le Delmétor sur celui de gauche, utilisez vos pouvoirs sur la chaise puis prenez la porte de droite après la scène cinématique.

Prenez le Nalcon sur la chaise puis utilisez vos pouvoir dessus puis fouillez le hall pour récupérer le code 14F Hall B. Utilisez ensuite la clé de la pièce réfrigérée sur la porte de gauche, examinez le point rouge au centre puis enlevez le fusible de la boite. Retournez au point rouge et utilisez la plaque contre le mur pour arrêter l'air froid. Retournez ensuite au 14F Hall B, utilisez le fusible sur la porte en bas à gauche, examinez l'objet cylindrique dans le coin de la pièce et

utilisez la clé PPEC. Récupérez le matériel, retournez au hall, utilisez les explosifs sur le mur marqué d'un 14F, puis vos pouvoirs et examinez enfin l'escalier pour descendre.

Tuez les gardes, ouvrez la porte au fond à gauche et avancez vers les moniteurs. Appuyez sur le bouton sur le petit pilier, passez la porte dans le coin de la pièce, débarrassez-vous des gens qui s'y trouvent, récupérez la capsule sur la table et examinez puis activez le poste sur la gauche. Passez ensuite par la porte sur la droite, récupérez un Delmétor sur la gauche et une clé en face, et examinez l'endroit qui brille sur la gauche. Retournez au 14F Hall B, utilisez la clé PPEC sur la porte correspondante et entrez.

Tuez vos adversaires, récupérez le Nalcon à droite et le Delmétor dans les boites près du cylindre puis utilisez la carte de sécurité sur le petit ordinateur. Entrez le code, allez au 13F Hall A et utilisez la carte sur la porte près des escaliers. Tuez ensuite les gardes, et suivez le couloir pour prendre la porte suivante. Descendez les escaliers après avoir détruit le robot, tuez les gardes puis allez dans la zone avec trois portes pour prendre celle de gauche. Avancez jusqu'aux premiers ordinateurs, récupérez la clé de la salle de contrôle et allez vers le mur du fond. Examinez la lumière de droite, celle de gauche, puis celle du milieu. Examinez ensuite le projecteur puis utilisez l'interrupteur pour débloquer la porte. Allez au 12F Foyer et prenez la première porte à droite.

Prenez la porte qui n'est pas fermée, puis entrez dans la pièce au fond du hall. Tuez l'équipe médicale, récupérez les médicaments dans les boites grises au fond de la pièce et la clé du laboratoire de test au centre de la pièce puis retournez au 13F et montez les escaliers. Récupérez le médicament au fond de la pièce, prenez la porte à l'opposé, et ramassez la clé sur la droite et les divers médicaments dans la pièce avant de retourner à la salle de contrôle.

Débarrassez-vous des gardes, récupérez le singe puis entrez dans le labo grâce à la clé. Récupérez le serpent, retournez en arrière et prenez la porte rouge. Ignorez les robots, récupérez le loup derrière le mur de gauche puis retournez au 12F Foyer et passez la première porte que vous avez vue en arrivant. Récupérez l'aigle et les notes sur le bureau, retournez au foyer et prenez la porte tout de suite à gauche.

Placez les pierres sur les piédestaux et prenez la porte qui apparaît. Passez une autre porte au bout du couloir, examinez le centre de la pièce puis passez la porte à côté des ordinateurs après la scène cinématique. Prenez la porte en haut des escaliers, utilisez vos pouvoirs sur l'ascenseur, puis examinez deux fois les câbles et vous serez attaqué par Lem. Examinez son corps quand vous l'aurez vaincu et vous aurez terminé la première partie du jeu.

La maison

Faites le tour par la droite et ouvrez le portail, récupérez la clé dans la voiture sous l'abris et passez par la porte derrière la mare. Passez ensuite par la porte qui a toujours sa poignée, tournez à gauche, prenez la porte verte puis utilisez vos pouvoirs sur l'évier pour obtenir un anneau après la scène cinématique. Appuyez sur le bouton dans la deuxième salle de bain, récupérez la clé dans la baignoire puis allez à l'autre bout du hall et prenez la porte sur votre gauche.

Tuez le garde, prenez la première porte à gauche, puis allez au centre du salon et près de la cheminée pour voir deux scènes cinématiques. Récupérez les médicaments sur les étagères avant de partir pour prendre la porte suivante sur la droite. Ramassez la poignée derrière la bar puis quittez la pièce pour retourner dans la salle à manger pour l'utiliser sur la porte. Tuez les lapins dans la chambre, montez les escaliers derrière la porte, déverrouillez la porte suivante puis prenez à droite vers la porte verte. Récupérez ensuite la clé en fouillant deux fois le bureau puis retournez en arrière et prenez à droite jusqu'à une porte marron. Sautez dans le trou, passez la porte, tournez à droite et prenez la porte suivante.

Utilisez vos pouvoirs sur le lit, récupérez les médicaments, retournez en arrière en prenant la porte verte et ouvrez la chambre. Utilisez l'anneau de votre mère sur la boite pour obtenir celui de votre père puis prenez la lettre dans l'armoire contre le mur.

Retournez au 2F Hall A, prenez la porte de gauche, fouillez l'étagère de gauche et allez vers la fenêtre. Placez l'anneau de votre père sur la gauche, utilisez vos pouvoirs sur la droite puis retournez jusqu'à la chambre de vos parents. Récupérez l'anneau de votre mère, allez à la bibliothèque, utilisez le sur l'emplacement de droite et passez par la porte qui s'ouvre.

Examinez l'endroit et récupérez les trois balles, retournez au bar, placez les balles avec les autres, retournez à la cour

arrière et utilisez vos pouvoirs sur la mare. Récupérez les neuf balles dans la voiture après la scène cinématique, retournez les déposer au bar puis descendez par l'escalier. Examinez la lumière verte puis le bureau (deux fois) et récupérez le journal et la clé. Débarrassez-vous de votre assaillant avec le Nalcon, retournez à la porte de devant et une fois dehors (après une deuxième attaque), allez du côté droit de la maison pour franchir le portail.

Récupérez la capsule sur le banc, utilisez la clé pour ouvrir la remise et récupérez la poupée à l'intérieur. Utilisez la même tactique que précédemment pour combattre votre adversaire (le premier est toujours le bon quand il se divise en trois).

Hôtel Babylone

Parlez à l'employé pour avoir une chambre puis visitez l'étage et fouillez les chambres 203 et 206. Montez à l'étage au dessus, allez à la chambre 304 puis deux fois à la 303, examinez ensuite le miroir de la chambre 302, allez à la 306, parlez à l'homme qui se trouve là puis redescendez pour aller derrière le comptoir et entrez sur la droite. Ramassez la capsule, ressortez pour parler à l'homme de la 306, allez à la 204 et parlez à l'homme pour reproduire les même sons.

Parlez encore jusqu'à qu'on vous dise d'aller à la chambre 201. Allez d'abord au chambres 203, 206, 303, 304 puis 201 et retournez dans le hall. Remontez à la 201 quand vous découvrez le cadavre et examinez la porte jusqu'à ce que vous rentriez. Récupérez les médicaments, parlez à l'homme et allez à la 304. Faites un aller retour dans la pièce et on vous dira d'aller à la 301, tuez vous agresseurs, récupérez la lettre dans le bureau puis allez voir le cadavre à la 304 et allez à la 303.

Parlez à l'homme, allez à la 205, décrochez le téléphone, récupérez le nalcon puis retournez à la 303. Allez ensuite à la 206, parlez à l'homme, récupérez les capsules et allez à la 202. Tuez votre adversaire, retournez au 206 puis au 203. Engagez de nouveau la conversation avant de vous rendre à la 305.

Tuez vos adversaires, retournez à la chambre 203 puis allez à l'horloge et suivez Rainheart jusqu'au 3F. Allez à la chambre 204 après l'avoir vaincu puis retournez dans le hall et coupez le courant avant d'aller dans la salle du chauffage. Tuez votre adversaire, montez par l'ascenseur jusqu'au restaurant et allez tout droit vers la salle de bain. Récupérez les médicaments, ressortez et prenez la porte vers la salle à manger. Affrontez un nouveau Boss pour finir le niveau sur une longue scène cinématique.

La tour

Avancez vers la pente, tuez les deux attaquants, récupérez les médicaments sur le mur et utilisez vos pouvoir sur une des ouvertures. Allumez ensuite les lumières dans le sens des aiguilles d'une montre avec Lilia en commençant par la blanche qui se trouve en haut. Examinez le centre de l'endroit où vous êtes puis retournez en arrière et passez par la pente avec la lumière jaune. Vous devrez ensuite affronter 3 robots et allumer les lumières dans l'ordre suivant : violette, bleue claire, verte, rouge, bleue foncée. Utilisez ensuite la même méthode pour aller à l'étage suivant.

Tuez votre adversaire, utilisez vos pouvoirs sur la descente et activez la séquence : bleu foncé, rouge, blanc, bleu clair, vert. A l'étage suivant, vous trouverez 3 nouveaux ennemis, la séquence est : bleu foncé, rouge, blanc, bleu clair, vert, puis rouge, bleu , vert, blanc, violet à l'étage supérieur.

N'oubliez par de sauvegarder puis sortez et prenez à droite. Utilisez vos pouvoirs sur le point blanc et combattez Cain après une nouvelle scène cinématique. Essayez de rester près de lui et surtout de toujours être le plus rapide possible. Vous devrez ensuite combattre Dorothée. Retournez avant ça dans la salle de sauvegarde puis lancez vous. Evitez à tout prix le laser qui fait un aller-retour en partant de la gauche et courrez pour éviter ses attaques quand elle vole (quand vous n'êtes pas étourdi). Attention à ses attaques qui seront encore plus rapides quand il ne restera plus qu'un œil.

Et voilà, admirez la dernière scène cinématique et les crédits, puis n'oubliez pas de sauvegarder à la fin.

Gauntlet Legends

© Infogrames / Midway 2000

+ D'INFOS FORUM

TUER LA MORT

Il suffit de la toucher avec une potion pour vous en débarrasser.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

CRAZY	Niveaux bonus
GASAWAY	Personnage de niveau 99
ICE	Combo maximale
LOCK UP	Choix du niveau
MESSIAH	Tous les codes sont activés

Gekido : Urban Fighters

© Infogrames / Mad Genius 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC AKUJIN

Terminez le mode Urban Fighters en mode difficile.

JOUER AVEC GORILLA

Terminez le mode Urban Fighters avec Travis et Michelle.

JOUER AVEC KUBOCHI

Terminez le mode Urban Fighters avec Tetsuo et Ushi.

PASSER LES NIVEAUX

Tenez les touches Select + Start enfoncées en mode Urban Fighters.

MODE DÉFORMÉ

Obtenez un Highscore et entrez le nom DEFORMANIA pour avoir un nouveau mode dans les options.

MODE SQUELETTE

Obtenez un Highscore et entrez le nom BONECRACK pour avoir un nouveau mode dans les options.

MODE DIFFICILE

Terminez le mode Urban Fighters avec tous les personnages.

STREET GANG BATTLE MODE

Terminez le jeu en mode difficile avec Kintaro, Angela, ou Akujin pour débloquer ce mode.

Gerry Lopez Surf Riders

© Ubisoft / Sunsoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

`3007afd20064`	Meilleur score slot 1
`3007afd30064`	Meilleur score slot 2
`3007afd40064`	Meilleur score slot 3
`800ac4500063`	Arrêter le temps

SURFEUR CACHÉ

A l'écran de chargement, maintenez enfoncés les boutons R1 + R2 + Droite +

PLANCHES DE SURF CACHÉES

Terminez le jeu pour bénéficier d'une nouvelle planche. Terminez le jeu avec cette nouvelle planche pour accéder encore à une nouvelle planche. Répétez cette manipulation jusqu'à avoir 5 planches supplémentaires. Vous pouvez renouveler ça en mode Season pour avoir encore 5 planches de plus.

Gex

© Crystal Dynamics 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOMENT DE RAPIDITÉ

Appuyez sur START durant la partie et maintenez enfoncé R1. Puis, entrez le code en pressant les boutons suivants : Bas, START, Droite, Droite, Bas, Haut et START.

VIES INFINIES

Durant la partie, appuyez sur START, puis maintenez le bouton R1 enfoncé. Pressez ensuite les boutons dans l'ordre suivant : Haut, , , Bas, Droite, , Bas.

BOULES DE FEU

Faites une pause pendant la partie et maintenez enfoncé R1. Puis, entrez le code en pressant les boutons suivants :

BOULES DE GLACE

Faites une pause pendant la partie et maintenez enfoncé R1. Puis, entrez le code en pressant les boutons suivants :

ELECTRICITÉ

Faites une pause pendant la partie et maintenez enfoncé R1. Puis, entrez le code en pressant les boutons suivants : Droite, Gauche, Droite, , , Droite, , Bas, Droite.

INVINCIBILITÉ

Faites une pause pendant la partie et maintenez enfoncé R1. Puis, entrez le code en pressant les boutons suivants :

SUPER SAUT

Faites une pause pendant la partie et maintenez enfoncé R1. Puis, entrez le code en pressant les boutons suivants :

Gex 3 : Deep Cover Gecko

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu tout en maintenant la touche L2 enfoncée. Puis, toujours en gardant le doigt sur le bouton L2, faites l'une des manipulations suivantes :

Invincibilité

Bas, Haut, Gauche, Gauche, , Droite, Bas. Si la manoeuvre a réussi, vous entendrez un son de confirmation.

Commentaires de Gex

Bas, Droite, Gauche, , Haut, Droite. Maintenant, appuyez sur Select afin que Gex fasse des commentaires.

Caméra 3D

Haut, Bas, Haut, Bas, Select, Select.

DEBUG MENU

Faites une pause au cours du jeu. Puis en fonction de votre version du jeu :

Version NTSC

Maintenez enfoncée la touche R2 et faites : Haut, , Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas.

Version PAL

Maintenez enfoncée la touche L2 et faites : Haut, , Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas. Enlevez la pause et appuyez sur Select pour afficher une liste d'options dont le choix du niveau, les sons, etc..

Gex : Enter the Gecko

© Crystal Dynamics 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Pour avoir le bonus de la fin, entrez le mot de passe suivant :
R1, R2, ⊗ , L2, ▣
⊗ , ▣ , R2, R2, R2, ⊗
L2, ▣ , ⊗ , R2, ▣ , L2
R2, ⊗ , L2, ▣ , ⊗ , R2
▣ , L2, R2, ⊗ , ▣

Ghost In The Shell

© Sony 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX ET LES VIDÉOS

Pour choisir son niveau et voir toutes les séquences vidéos, à l'écran principal faites : R2, R1, , , Haut, Bas, ,

ARTWORK DE MOTOKO KUSANAGI

Terminez le jeu d'une traite, sans mourir une seule fois, pour débloquer une image du major Kusanagi.

VIDÉOS BONUS

Vidéo 2

Mourir dans les zones 3, 4 ou 5.

Vidéo 4

Se retrouver à court de temps dans les zones d'entraînement 1 ou 2.

Vidéo 5

Se retrouver à court de temps dans les zones d'entraînement 3 ou 4.

Vidéo 6

Eliminer un certain nombre d'ennemis (49% ou moins) avant de finir tous les niveaux et de battre le boss de fin.

Vidéo 8

Eliminer un certain nombre d'ennemis (50 à 59%) avant de finir tous les niveaux et de battre le boss de fin.

Global Domination

© Psygnosis

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et faites l'une des manipulations suivantes. Répétez l'opération pour annuler le code :

Passage au niveau suivant

⊗, L1, L1, R1, R1, ⊗, L1. Le numéro du niveau actuel apparaitra alors. Zoomez ou dézoomez sur le globe pour changer le niveau et appuyez sur △.

Aide intelligence artificielle

Select, R1, R1, R1, ⊗, L2, L2

Protéger un de vos pays sélectionnés

⊗, Select, Select, R1, R1, R1, L1, L1, R1

Munitions maximum pour les armes spéciales

⊗, Select, Select, L1, L1, L1, R1, L1, R1, L1

Troupes des forces spéciales pour les super combattants

Select, ⊗, Select, ⊗, L1, L1, R1

Augmentation des munitions pour les armes défensives

L1, L1, L1, Select, Select, Select, Select

Missile défensif partagé en 6

R1, R1, R1, Select, Select, ⊗, ⊗

Tir depuis les silos de défense actifs

R1, L1, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Produire toutes les unités mobiles

R1, L1, Select, Select, ⊗, ⊗, L1

Glover

© Hasbro Interactive

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIE INFINIE

Faites pause puis appuyez sur L2, L2, R2, L2, L2, L2, R1, L1.

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause puis appuyez sur R1, R1, R1, L1, L1, L2, L1, L2

ALLER AU DERNIER NIVEAU

Chargez une partie sauvegardée, mettez la partie en pause et appuyez sur , , , , , ,

Goal Storm

© Konami

+ D'INFOS FORUM

STATUES DE L'ÎLE DE PÂQUES

Sur l'écran principal, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , START. Vous jouerez alors avec le logo Konami et des statues de l'île de Pâques.

CAMERA MODE

Sur l'écran principal, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , et START.

JOUEURS INVISIBLES

Sur l'écran principal, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis START.

CODES ACTION REPLAY

`80160EB4 0009`	L'équipe 1 marque 9 buts
`30160EB5 0000`	L'équipe 2 ne peut pas marquer

Gokujyou Parodius : Deluxe Pack

© Konami 1995

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Faites une pause en cours de jeu, puis effectuez la manipulation suivante : , , , , , , , , Bas, Gauche.

PUISSANCE MAXIMALE

Faites une pause en cours de partie, puis : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , .

CHOIX DES NIVEAUX

Allez sur l'écran titre. Faites : , , , , , , , , , , , , , , , .

Gradius Gaiden

© Konami

+ D'INFOS FORUM

POWER-UP

Faites une pause au cours du jeu, puis : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , . Un signal sonore retentira pour valider la bonne saisie du code.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu sans avoir utilisé de "continue" en mode de difficulté "normal". L'option de choix du niveau apparaitra à l'écran principal.

MODE FREE PLAY

Accumulez au moins 10 heures de jeu dans n'importe quel mode de difficulté, puis faites une sauvegarde. Relancez le jeu pour accéder au mode free play.

Gran Turismo

© Sony / Polyphony Digital 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉMO DE FIN ET MODE GT-HIFI

En mode arcade, pour avoir la démo de fin et le mode GT-HIFI, finissez toutes les courses en mode difficile avec tous les types de voitures. Vous gagnerez aussi 4 nouvelles écuries.

GAGNER DE NOUVELLES VOITURES

Pour gagner la Concept Car, il vous suffit de remporter le championnat RU-Américaines dans la catégorie des courses spéciales.

En mode Gran Turismo

Pour obtenir la Lancer GSR Evolution 4, terminez premier au championnat 4x4 deux fois de suite.
Pour gagner la Eunos Roadster, terminez premier au championnat Légère trois fois de suite.
Pour obtenir la Mitsubishi FTO LM Edition, terminez premier au championnat USA/Japon trois fois de suite.
Si vous gagnez la troisième course en GT, vous gagnez une Toyota Chaser LM Edition de 655 cv.
En gagnant la course RU vs Japon, vous gagnez une Honda CR-X LM Edition
En gagnant la course MEGA vous recevrez une Aston Martin DB7 Coupé

AVOIR LA TOYOTA TRD 3000 GT ET LA NISSAN NISMO 400 R

Pour avoir ces voitures de rêve, il vous faudra avoir vos permis A et A international avec toutes les coupes en or !

STRATÉGIE POUR GAGNER DE L'ARGENT

1. Commencez par obtenir le permis B
2. Ensuite, achetez une FTO chez Mitsubishi. Elle n'est pas rapide, mais très maniable. Un pot de course suffit pour la booster un peu.
3. Allez courrir la Sunday Cup. En arrivant premier à toutes les courses (ce qui n'est pas très difficile), vous gagnerez environ 30.000 crédits et une Demio spéciale.
4. Revendez la Demio car cette voiture n'est pas très performante.
5. Recourrez la Sunday Cup 2 ou 3 fois pour gagner facilement des crédits.
6. Allez chez Chrysler et achetez une Dodge Viper.

1ère méthode

7. Boostez au maximum la Viper avec tout votre argent (pour les pneus, il vous faut des courses durs à l'avant et tendres à l'arrière). Prenez un freinage assisté sinon vous risquerez de rater chaque grand virage.

8. Passez le permis A (pas très facile)
9. Avec la Viper boostée, participez à la course MegaSpeed. Si vous finissez premier, vous devriez obtenir 60.000 crédits à chaque fois. Vous ne devriez pas avoir beaucoup de difficultés pour gagner si votre voiture est bien réglée.
10. Refaites la MegaSpeed autant de fois que souhaité. une fois que vous avez 500.000 crédits, vous allez pouvoir acquérir les modèles spéciaux d'usine !

2ème méthode

7. Courrez dans la catégorie voiture non réglée. Votre voiture étant la plus puissante d'origine, vous ne devriez pas avoir de mal a gagner. La pole position est de 10 000, la victoire de 50 000 et la coupe de 150 000.

ARGENT INFINI

1ère méthode

Enregistrez ces deux codes dans votre extension Action Replay :
```
8009B874  9400
8009B876  7735
```
Remarque : vous devez valider ce code et désactiver votre Action Replay pendant le reset automatique. Réactivez alors l'Action Replay quand vous êtes sur la carte de jeu.

2ème méthode

```
8009B874  FFFF
```
Ce code vous donnera 65.000 crédits sur la version française du jeu.

BONUS EN MODE ARCADE

Pour obtenir 8 circuits en mode arcade, il vous faudra terminer premier aux 4 premiers circuits, avec une voiture de type A, B puis C pour chaque circuit.
Pour obtenir 4 nouvelles écuries, terminez premier aux 4 nouveaux circuits obtenus précédemment en mode facile.
Pour voir la video de fin, terminez premier aux 8 circuits en mode normal.

CIRCUITS EN HAUTE RÉSOLUTION

Pour avoir les trois circuits de nuit en haute résolution, terminez premier à toutes les manches du GT LEAGUE. Vous obtiendrez alors les courses spéciales SSR5, Clubman R5 et SSR11 en HI-FI.

GRANDE VITESSE

1ère méthode

Prenez une GTO Bi Turbo Neuve ou une R33 Skyline Neuve et gonflez-la au maximum (plus de 900 chevaux). Achetez la boîte de vitesse compétition. Réglez à ce moment le rapport final. Vous pouvez alors, sur le circuit Test Course, atteindre les 415 voire 420 km/h !

2ème méthode

Pour aller à 426km/h, achetez une Toyota Supra RZ et boostez-la au maximum.

3ème méthode

Si vous voulez rouler à plus de 500km/h, prenez la GTO Bi Turbo Neuve. N'ajoutez surtout pas de pièces et commencez le test vitesse maximum. Attendez 15 minutes sans faire bouger votre voiture et après... roulez!!!

TOUS LES PERMIS

Voici les codes Action Replay qui vont vous permettre d'avoir tous les permis et donc d'accéder à toutes les courses GT League & Special Events :

```
D009E3C4 0000
8009E3C4 0303
D009E3C6 0000
8009E3C6 0303
D009E3C8 0000
8009E3C8 0303
DOO9E3CA 0000
8009E3CA 0303
D009E3CC 0000
8009E3CC 0303
D009E3CE 0000
8009E3CE 0303
D009E3D0 0000
8009E3D0 0303
D009E3D2 0000
8009E3D2 0303
D009E3D4 0000
8009E3D4 0000
8009E3D4 0303
D009E3D8 0000
8009E3D8 0303
D009E3DA 0000
8009E3DA 0303
```

VENDRE UNE VOITURE PLUS CHER

Quand vous gagnez un championnat, vous gagnez une voiture. Revendez-la à la marque qui la fabrique : vous gagnerez 12.000 crédits au lieu de 10.000.

TEMPS INFINI (ACTION REPLAY)

```
80093BC8 0000
```

Eteignez l'Action Replay avant le choix du mode gran turismo et rallumez-la quand vous êtes sur l'icone accueil.

CHRYSLER CONCEPT CAR

Obtenez le permis B sur toutes les épreuves en Or pour avoir la Chrysler Concept Car.

Gran Turismo 2

© Sony / Polyphony Digital 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER PERMIS

Pour avoir accès au super permis, faites tous les permis d'origine (B, A, C international, B international et A international). Si vous les passez tous, une option "Super License" sera alors accessible sur le menu des permis.

CODES ACTION REPLAY

Version Americaine (NTSC)

Commencer au tour 2:

D00A99AC 0001
800A99AC 0002

Gagner rapidement:

D00A99AC 0000
800A99AC 0002

Maximum d'argent - mode simulation:

801D0FC8 E0FF
801D0FCA 05F5

Tous les permis gold - mode simulation:

50003CA4 0000
801CA758 0400

Tous les permis gold B - mode simulation:

801CC760 0400
801CC804 0400
801CC8A8 0400
801CC94C 0400
801CC9F0 0400
801CCA94 0400
801CCB38 0400
801CCBDC 0400
801CCC80 0400
801CCD24 0400

Tous les permis gold A - mode simulation:

801CC0F8 0400
801CC19C 0400
801CC240 0400
801CC2E4 0400
801CC388 0400
801CC42C 0400
801CC4D0 0400
801CC574 0400
801CC618 0400
801CC6BC 0400

Tous les permis gold I-C - mode simulation:

801CBB34 0400
801CBBD8 0400
801CBC7C 0400
801CBD20 0400
801CBDC4 0400
801CBE68 0400
801CBF0C 0400
801CBFB0 0400
801CC054 0400

Tous les permis gold I-B - mode simulation:

801CB428 0400
801CB4CC 0400
801CB570 0400
801CB614 0400
801CB6B8 0400
801CB75C 0400
801CB800 0400
801CB8A4 0400
801CB948 0400
801CB9EC 0400
801CBA90 0400

Tous les permis gold I-A - mode simulation:

801CADC0 0400
801CAE64 0400
801CAF08 0400
801CAFAC 0400
801CB050 0400
801CB0F4 0400
801CB198 0400
801CB23C 0400
801CB2E0 0400
801CB384 0400

Super permis gold - mode simulation:

801CA758 0400
801CA7FC 0400
801CA8A0 0400
801CA944 0400
801CA9E8 0400

801CAA8C 0400
801CAB30 0400
801CABD4 0400
801CAC78 0400
801CAD1C 0400

Version Européenne (PAL)

Argent illimité:

801D1598 E0FF
801D159A 05F5

Permis gold B:

801CCD30 0400
801CCDD4 0400
801CCE78 0400
801CCF1C 0400
801CCFC0 0400
801CD064 0400
801CD108 0400
801CD1AC 0400
801CD250 0400
801CD2F4 0400

Permis gold A:

801CC6C8 0400
801CC76C 0400
801CC810 0400
801CC8B4 0400
801CC958 0400
801CC9FC 0400
801CCAA0 0400
801CCB44 0400
801CCBE8 0400
801CCC8C 0400

Permis gold C internationnal:

801CC060 0400
801CC104 0400
801CC1A8 0400
801CC24C 0400
801CC2F0 0400
801CC394 0400
801CC438 0400
801CC4DC 0400
801CC580 0400
801CC624 0400

Permis gold B internationnal:

801CB9F8 0400
801CBA9C 0400

801CBB40 0400
801CBBE4 0400
801CBC88 0400
801CBD2C 0400
801CBDD0 0400
801CBE74 0400
801CBF18 0400
801CBFBC 0400

Permis gold A internationnal:

801CB390 0400
801CB434 0400
801CB4D8 0400
801CB57C 0400
801CB620 0400
801CB6C4 0400
801CB768 0400
801CB80C 0400
801CB8B0 0400
801CB954 0400

Premis spécial:

801CAD28 0400
801CADCC 0400
801CAE70 0400
801CAF14 0400
801CAFB8 0400
801CB05C 0400
801CB100 0400
801CB1A4 0400
801CB248 0400
801CB2EC 0400

Pistes et voitures supplémentaires en mode arcade:

50000A02 0000
801C99C8 0505
301C99DC 0005

Arrêter le temps:

8002F894 0000
80046F44 0000

SE PROMENER DANS LE DÉCOR

Avec une voiture très puissante, faites une course sur le circuit Seattle Long en single race. Foncez en haut de la pente dans l'angle des pneus et tournez de suite à droite. Vous pourrez ensuite vous promener tranquillement.

PUISSANCE ET ÉCONOMIES

Au lieu d'acheter l'Escudo Pike's Peak de Suzuki qui monte environ à 400km/h et qui coute 2.000.000 de crédits, achetez la Toyota GT-One et équipez là d'un moteur turbo stade 4. L'opération et la voiture vous couteront 1.074.000 de crédits et cette voiture monte à plus de 420km/h.

Grand Theft Auto

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez à la place de votre nom :

BLOWME	Affiche les coordonnées
BSTARD	Donne tout
CAPRICE	Accès à toutes les villes (Liberty City 1 et 2, San Andreas 1 et 2, Vice City 1 et 2)
CHUFF	La police n'est plus présente
EATTHIS	La police vous cherche
EXCREMENT	Multiplicateur par 5
FECK	Accès à Liberty City 1 et 2
GROOVY	Toutes les armes
HANGTHEDJ	Toutes les villes, argent, toutes les armes, pas de flics, 99 vies, perroquet à la place de l'image du perso.
INGLORIOUS	Toutes les villes
MADEMAN	Choix du niveau, toutes les armes, munitions infinies, armures + get-outta-jail-key
PECKINPAH	Armure, toutes les armes, et carte de sortie de prison
SATANLIVES	99 vies
SKYBABIES	Choix du niveau
THESHIT	Toutes les armes et accès à toutes les villes
TURF	Toutes les villes
TVTAN	Accès à San Andreas 1 et 2
URGE	Avoir toutes les villes (1 et 2) sauf except Vice City (seulement 1)
WEYHEY	9.999.990 points
WUGGLES	Affiche les coordonnées

AVOIR LE TANK DANS VICE CITY

Au début, dans Vice City, prenez une voiture et renontez la route jusqu'au bout. Ensuite, tournez. Vous trouverez trouvez une moto, et légèrement à droite vous trouverez une sorte de caserne avec des grilles. Suivez les jusqu'a ce que vous trouviez un passage pour aller vers le haut de l'écran. Alors, vous pourrez voir deux plates-formes, côte à côte, qui vous permettront de monter sur un large mur. Le mur commencera à s'élever sur votre gauche. Avec votre moto, prenez de l'élan et faites un saut pour arriver sur un autre mur, identique à celui sur lequel vous étiez tout à l'heure. Dès que vous arriverez de l'autre côté freinez brusquement, puis descendez de votre moto et prenez le tank. Dès que vous rentrerez dedans, une partie de la grille s'ouvrira et vous pourrez sortir. Pendant le carnage vous pourrez tirer avec le tank en appuyant sur mais dès que le carnage sera terminé, vous ne pourrez plus tirer. Vous pourrez éventuellement écraser des voitures mais cela causera des dégâts au tank.

MUSIQUES DU JEU

Mettez le CD du jeu dans un lecteur CD audio, et jouez les pistes 2 et supérieures pour écouter les musiques du jeu.

INVINCIBILITÉ (VERSION PAL UNIQUEMENT)

Au menu principal, faites : .

CHANGER LA MUSIQUE DU JEU

Commencez n'importe quel niveau et appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause. Enlevez le CD du jeu et remplacez-le par n'importe quel CD audio. Enlevez la pause. Attention, n'oubliez pas de remettre le CD du jeu avant de terminer le niveau.

EVITER LES PIÉTONS

N'hésitez pas à klaxonner lorsque vous conduisez près de la population.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Armes illimitées, 99 vies, et coordonnées

```
80025F90 00FF
```

Toutes les villes

```
80025F2C 0001
80025F30 0001
80025F34 0001
80025F38 0001
80025F3C 0001
```

Pas de police

```
8002B488 0000
```

Vies infinies

```
8002B5F2 0063
```

Pistolet et munitions illimités

```
8002B5FC FF00
```

Mitrailleuse et lance-missiles illimités

```
8002B5FE FFFF
```

Lance-flames illimité

```
8002B600 00FF
```

Carte de sortie de prison

```
8002B606 1000
```

Multiplicateur de points par 20

```
8002B5EE 0014
```

Grand Theft Auto 2

© Rockstar Games / Rockstar North 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom :

BIGSCORE	Score de 10 millions de points
BLOWME	La police vous trouve toujours
DESIRES	Niveau maximum souhaité
HIGHFIVE	Multiplie le score par 5
ITSALLUP	Choix du niveau
IGNITION	Mode turbo
LIVELONG	Energie illimitée
LOSEFEDS	Pas de police
MUCHCACH	Argent supplémentaire
NAVARONE	Toutes les armes
NEKKIDS	Les piétons n'ont pas de vêtements
NOFRILLS	Debug
WUGGLES	Affiche les coordonnées

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Pistolet + munitions infinies

```
80164D68 FF00
```

Lance-roquettes + munitions infinies

```
80164DB8 FF00
```

Grenades + munitions infinies

```
80164E30 FF00
```

Energie infinie

```
80145A96 0064
```

Vies infinies

```
80120004 0002
```

Plus de police à vos trousses

```
80145A8A 0000
```

MUSIQUES DU JEU

Mettez le CD du jeu dans un lecteur CD audio, et jouez les pistes 2 et supérieures pour écouter les musiques du jeu.

RADIO

Appuyez sur Haut quand vous conduisez pour changer les stations radio.

CAMION DE POMPIER

Tirez sur un véhicule avec le bazooka pour faire venir un camion de pompier. Vous n'avez plus qu'à vous en emparer.

VOLER

Allez sur le toit d'un grand immeuble, équipez-vous avec des armes à lancer telles que cocktails Molotov et grenades, et sautez dans le vide. Au point le plus haut de votre saut, commencez à jeter des grenades ou des cocktails Molotov. Mais comme on ne peut pas jeter des projectiles en étant en l'air, vous vous mettrez ainsi à voler en restant toujours à la hauteur à laquelle vous avez lancé le premier projectile (gardez le bouton pour avancer enfoncé et appuyez continuellement sur le bouton de lancer). Pour atterrir, arrêtez de jeter des projectiles. Cette astuce est très utile lorsque vous êtes poursuivis : vos poursuivants ne pourront pas vous voir (les tanks vous verront mais ne pourront pas vous toucher).

L'ÎLE ET LE TANK

Dans le 2ème niveau suivez ce chemin : gauche, tout droit, 1ère à gauche, tout droit, gauche. Au bout du chemin, allez vers le bas, puis tournez à la 1ère à droite. Vous devriez être sur un pont. Descendez dans le 2ème trou, remonter par les escaliers et aller sur les rails du train. repérez le tank tout près. Ramassez les armes explosives puis sauter et tirer plusieurs fois pour voler. Vous trouverez une île en allant toujours tout droit. Le gang ici n'est pas très fort, il n'a pas d'arme. Pour sortir, trouvez le terrain de foot, montez et volez jusqu'a la route.

PASSER LE CODE PARENTAL

Pour éviter le code parental, appuyez sur Start + Select.

BONUS DANS LES CASSES

Volez une voiture et allez à la casse la plus proche. En échange de la voiture vous gagnerez les bonus suivants :

Downtown Area

Yakuza Miara : lance-roquettes
Loonie Dementia : invisibilité
Voiture de police : argent
Aniston BD4 : carte de sortie de prison
Taxi : double dommages
B-Type : invulnerabilité

Residential Sector

SRS Scientists Meteor : invulnerabilité
Z-type des Zaibatsu : uzi silencieux
Furore GT : lance-roquettes
Benson : gant électrique
Big Bug : armure
T-Rex : pistolet énergétique

Industrial Sector

Bulwark de la mafia russe : fusil
Z-type des Zaibatsu : uzi silencieux
Jefferson : carte de sortie de prison
B-type : invisibilité
Maurice : Santé
Rumbler : Recharge rapide

A VOIR UNE FURORE GT

Au 1er niveau

Allez à l'est et traversez la voir ferrée pour arriver sur un parking où une Furore GT est garée.

Au 2ème niveau

D'abord volez un camion et allez au coin sud-ouest du quartier Gunterville. Vous serez alors sur une route 3 voies et vous verrez un portail avec des notes de musique. Allez vers le haut en sens inverse et prenez la 1ère à gauche, vous êtes dans le Mobile RV PARK sur un chemin de terre. Montez et normalement vous passerez sous un petit pont en bois. Montez encore, il y aura un croisement, allez sur l'herbe en haut. Prenez la remorque avec la voiture dessus, revenez sur vos pas et allez à gauche à la grue des Rednecks. La remorque sera détachée et à vous la furore GT ! Attention, quand vous allez prendre la voiture un bonus « TUER » s'activera mais vous pouvez la garder après ce bonus.

BONUS DANS LES CASSES

Downtown Area
Schmidt : Santé
Shark : Cokctails Molotovs
Bug : Uzi
Michelli Roadster : Uzi
U Jerck Truck : Uzi
Z Type Zaibatsu : Uzi Silencieux
Beamer : Lance Flammes
Wellard : Chapeau (gain de respect)
Big bug : Uzi

PLUS D'ARGENT

Au troisième niveau, montez jusqu'à atteindre le port avec une voiture. Trouvez le magasin et engagez-vous dans le renfoncement à droite. Sautez 2 jumps grâce à elle (ou utilisez le code de vol) pour trouver le tank. Revenez avec sur une grande route au sud et roulez à sens inverse pour écraser un max de voitures et ainsi gagner plus d'argent.

VOLER

Une fois en l'air, appuyez sur , , , L1, L2 pour pouvoir voler.

Grand Theft Auto : London 1969

© Rockstar Games / Take 2 Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à la place du nom d'un joueur. Notez que ces codes peuvent être cumulés. Entrez un code, validez, puis renommez le joueur pour saisir un nouveau code. Vous pouvez, de la même manière, donnez un vrai nom à votre joueur après avoir saisi un ou plusieurs codes :

BIGBEN	9.999.990 points
DONTMESS	Toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure
FREEMANS	Tous les niveaux, toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure.
GETCARTER	Tous les niveaux, toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure, 99 vies, affiche les coordonnées.
GRASS	Pas de flics
HAROLDHAND	Tous les niveaux, toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, amure, 9.999.990 points, 99 vies, pas de flics, affiche les coordonnées
MAYFAIR	Niveaux 1 et 2 Londres
MCVICAR	99 vies
OLDBILL	Niveau max souhaité
RAZZLE	Tous les niveaux
PENTHOUSE	Niveaux 1 à 3 Londres
READERWIFE	Tous les niveaux
SIDEBURN	Multiplicateur x5
SORTED	Tous les niveaux, toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure
SWEENEY	Affiche les coordonnées
TOOLEDUP	Toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Score de 5 millions

```
D002BF1C 0000
8002BF1C 4FFF
D002BF1E 0000
8002BF1E 004C
```

Vies infinies

```
8002C072 0004
```

Munitions infinies pour le pistolet

```
3002C07D 0063
```

Munitions infinies pour la mitrailleuse

```
3002C07E 0063
```

Munitions infinies pour le lance-roquettes

```
3002C07F 0063
```

Lance-flammes infinis

```
3002C080 0063
```

Accès aux niveaux Mods & Sods

```
80026848 0001
```

Accès au niveau Chelsea Smile

```
8002684C 0001
```

Accès au niveau Dead Certainty

```
80026850 0001
```

Multiplicateur de bonus au Max

```
8002C06E 0063
```

Avoir la carte de sortie de prison

```
8002C08A 0001
```

Pas de flics

```
8002BF08 0000
```

Grandia

© Ubisoft / Sony 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE DE LA PORTE

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

CODES ACTION REPLAY

Argent illimité

```
80010164 FFFF
```

Temps 00:00

```
8003D684 0000
8003D686 0000
```

Argent maximum

```
80010164 967F
80010166 0098
```

Experience max pour toutes les capacités de Justin

```
80010288 0063
8001028A 0063
8001028C 0063
8001028E 0063
80010290 0063
80010292 0063
80010294 0063
```

Experience max pour toutes les capacités de Gadwin

```
80010408 0063
8001040E 0063
80010410 0063
```

Experience max pour toutes les capacités de Feena

```
80010308 0063
8001030A 0063
8001030C 0063
8001030E 0063
80010310 0063
80010312 0063
```

Experience max pour toutes les capacités de Liete

```
80010608 0063
8001060A 0063
8001060C 0063
8001060E 0063
80010610 0063
```

Experience max pour toutes les capacités de Rapp

```
80010488 0063
8001048A 0063
8001048C 0063
8001048E 0063
80010490 0063
80010492 0063
80010494 0063
```

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Commencez par parler à Gantz, ramenez-lui le vieux tablier puis allez chercher les deux objets dans la ville et dans le refuge du nord-est). Donnez le tout à Gantz puis allez trouver son petit frère (celui qui s'enfuit) puis retournez le voir avant de parler au petit frère. Allez chercher l'épée de bois dans le coffre de la maison de Gantz une fois que vous aurez la clé, donnez lui puis allez dans votre propre maison.

Au matin, allez au musée au sud est de la ville pour parler avec le directeur puis aller au site archéologique de Saruto (au nord) grâce à la lettre qu'il vous donne. Allez jusqu'au camp militaire et suivez les officiers. Allez ensuite au bout du couloir en Y et appuyez deux fois sur le bouton (soyez prêt, un combat vous attendra à votre sortie).

Prenez ensuite à l'est depuis la maison de Justin vers Parm. Vous devrez trouver un passe pour prendre la bateau. Allez pour cela au bar où vous avez trouvé la clé du coffre de Gantz. Vous devrez finalement rencontrer Jin dans sa demeure en prenant le train (la broche de la mère de la petite fille est sur le plaque d'égout). Allez ensuite combattre dans la caverne pour prouver votre valeur à Jin (tuez tous les servants du roi avant de vous attaquer à lui) et vous obtiendrez le passe pour le bateau.

Le problème est que Sue est montée à bord sans autorisation. Vous devrez donc travailler sur le bateau pour éviter d'être jetés à la mer. Allez dans les quartiers de l'équipage (vous y dormirez dorénavant). Le premier jour, vous devrez aller dans les chambres des invités de marque (occupez-vous de Pui et nettoyez les saletés dans la salle de bain). Le deuxième jour, vous devrez laver le pont (gardez les jauges aussi hautes que possible). Le troisième jour, (nettoyage encore), vous rencontrerez Feena, que vous serez le seul à bien vouloir aider quand le vaisseau fantôme fera son apparition.

Allez à la guilde des aventuriers en arrivant à Parm et parlez avec tout le monde. Refusez ensuite de travailler pour Pakon et sortez de la ville pour retrouver Feena. Pakon viendra alors dans la tente de Feena pour l'enlever. Courrez à Parm, entrez par la porte de derrière de l'église et combattez Chang pour interrompre le mariage.

Une fois réunis, allez aux ruines d'Enjool au sud-est de Parm puis rencontrez Riete après le grand donjon. Partez ensuite à nouveau vers l'est jusqu'au bord du monde (le grand mur que personne n'a jamais franchi).

Vous rencontrerez ensuite un enfant blessé que vous devrez ramener à Feena. Allez chercher la fleur rouge pour le

soigner près de la maison de Feena (en cassant la porte). Ramenez la au garçon et vous serez arrêté par l'armée. Recherchez l'enfant après votre évasion et suivez les conduits d'aération, passez la porte et allez jusqu'au 3 femmes. La dernière prononce le bon code (droite, droite, gauche, gauche, bas, haut, bas, haut). Ouvrez la porte, libérez le garçon et mangez la noisette pour pouvoir le comprendre.

Allez ensuite dans son village caché. Allez chercher le vin sacré pour l'ancien du village et l'armée fera alors son apparition. Prenez ensuite le trésor du village et préparez-vous à la fin du monde. Il vous faudra plusieurs jours pour arriver en haut (et les combats avec les oiseaux ne seront pas faciles). Sue va ensuite disparaître et vous devrez descendre de l'autre côté.

Avancez jusqu'à la maison de Gadoin (qui se joindra à vous) puis jusqu'à l'auberge pour parler à Gido. Il pleuvra à votre réveil et Gadion vous dira qu'il cherche un autre héros (vous) pour s'emparer du Trident sacré. Allez dans le palais et poussez les interrupteurs bleus/violets (mais pas les rouges). Feena choisira les étoiles et tout le monde devra se sauver du temple pour éviter l'éboulement.

Allez ensuite au village de Ganbo et parlez à l'ancien pour avoir des renseignements sur le bateau vers les tours jumelles au sud. Vous serez ensuite les héros de la fête du village jusqu'à ce qu'on vous envoie dans le volcan. Vous retrouverez Gadoin et Sue avant de combattre le dragon et de revenir au village.

En arrivant aux tours, vous voyagerez grâce à la pierre de Justin et vous serez séparés. Reite vous dira de partir à l'est à nouveau et Leen vous rendra la pierre juste avant votre départ. Sue se comportera bizarrement sur le chemin du retour et vous obtiendrez une nouvelle orbe pour vous déplacer plus rapidement. Emmenez ensuite Sue avec vous à Parm sur les conseils d'Alma.

Gadoin est retourné chez lui près du bout du monde et il vous provoquera en duel quand vous irez le chercher puis vous fournira le bateau de sa famille.
Vous serez ensuite interrompus par des sirènes qui vous demanderons de sauver leurs amis (il s'agit bien sur d'un piège). Vous toucherez terre après le combat avec le gros poisson.

Disque 2

Vous rencontrerez Rapp en arrivant sur la plage et il vous proposera de venir avec lui au village quand vous l'aurez aidé dans son combat. Vous visiterez ensuite l'ancien village de Kafoo qui a été transformé en pierre et apprendrez que c'est l'armée qui est l'auteur de ce crime. Vous devrez ensuite combattre Milda puis vous allier avec elle. Justin devra ensuite s'infiltrer à l'intérieur du bâtiment pour délivrer la créature gardée par Saki, Nana et Moi, puis combattre Gaia.

Prenez son œil après l'avoir battu puis retournez au village. L'armée arrive alors pour s'emparer de l'œil et Leen se révèle alors faire partie du peuple ailé. Justin et Feena s'évanouissent puis décident à leur réveil d'aller voir le bien aimé de Milda pour en apprendre plus.

Sur le chemin, vous trouverez l'entrée des cavernes (où vous ne ferez que des combats, difficiles d'ailleurs) puis vous devrez vous arrêter à l'oasis de Jeelpadon pour la nuit.

Arrivés au village, parlez aux trois érudits Darlin, Derlin et Dorlin puis allez chercher la corne du dernier au sud de Lene. Visitez les maisons fantômes pour récupérer la corne sur le sol de l'une d'entre elle. Ramenez lui sa corne et il vous dira que le médaillon que vous a donné Riete est l'une des entrées vers les deux grottes secrètes (sous Jeelpadon et à Alent). Vous n'avez plus qu'à retourner à Jeelpadon pour trouver le deuxième médaillon.

Jetez le médaillon dans la fontaine au centre de la ville. Allez ensuite au rendez-vous que vous propose la jeune fille et Gido vous demandera pourquoi vous voulez aller à Alent. Choisissez la deuxième réponse puis allez avec lui jusqu'à l'entrée et utilisez le médaillon.

De nombreux combats vous attendent dans la caverne, ainsi qu'un bon nombre de plate formes et autres obstacles qui vous mèneront néanmoins jusqu'au médaillon. Vous devrez par contre trouver une autre voie pour sortir car l'armée sera déjà sur vos talons mais Baal va réussir à s'emparer de Leen pour qu'elle réveille les peintures à l'entrée. C'est alors que Feena utilisera ses pouvoir pour transformer les golems en pierre mais elle sera malheureusement enlevée par Baal dans son vaisseau avant que Justin ne puisse intervenir.

Heureusement, vous disposerez d'une Raie Manta volante pour les poursuivre et vous arrivez finalement à les rejoindre. Une rude bataille vous attend à l'intérieur, commencez par tuer Milo puis courrez dans les couloirs pour essayer de trouver Feena. Vous devrez d'abord combattre Baal (utilisez tous vos pouvoirs pour vous en sortir) puis lui donner la pierre quand il menacera de tuer Feena. Il vous jettera ensuite par dessus bord mais Feena sautera à votre suite pour vous sauver.

Retournez au village de Milda pour voir les 3 sages. Allez ensuite à la source au sud du village et ouvrez le passage pour être transporté dans l'espace. Pour entrer à Alent, vous devrez combattre à nouveau les 3 boss que vous avez déjà affrontés (ils seront beaucoup plus forts cette fois). Parlez ensuite avec Reite et elle se joindra à votre groupe.

Retournez ensuite à Lene pour parler à Dorlin puis partez en guerre contre le quartier général de l'armée dans les montagnes. Un coup d'état est en cours et les soldats ne vous attaquerons pas. Profitez-en pour trouver Myuren puis prenez le passage secret pour rejoindre Baal et le vaincre. Il est malheureusement possédé et Leen viendra vous sauver de l'expansion de Gaia.

Allez ensuite chercher Feena au camp et parlez à Leen qui vous expliquera son plan. Allez à Jeelpadon pour vous rendre compte de la situation (vous devrez combattre seul un guerrier de Gaia), puis Feena utilisera ses pouvoirs pour vaincre les forces de Gaia dans la région. Allez ensuite au quartier général de l'armée quand celle-ci commence à partir.

Allez voir Myuren dans la salle de commandement et vous aurez une longue conversation avec elle... De retour à Jeelpadon, allez voir Gido pour lui parler puis retournez chez Feena qui sera en fait déjà partie. Allez vite au camp de l'armée pour leur expliquer votre point de vue, mais vous n'arriverez cependant pas à empêcher leur départ. Retournez ensuite à Jeelpadon voir Gido et vous retrouverez vos amis. Les esprits fées vous ouvriront ensuite une porte vers leur royaume. Avancez à l'intérieur et récupérez les objets dans les coffres puis combattez le boss de l'endroit et les esprits se transformeront en épée.

Retournez au quartier général de l'armée et passez la porte qui s'est ouverte au fond.
De nombreux combats vous attendent dans la tour jusqu'à votre rencontre avec Myuren que vous devrez d'ailleurs affronter. Avancez ensuite de combat en combat jusqu'à Baal, puis Gaia elle-même pour le combat final (détruisez d'abord les 2 Megaia qui créent les tentacules).

AUGMENTER RAPIDEMENT LES MAGIES D'EAU

Près de la tour du typhon, vous trouverez des marécages qui infligent des dommages à vos personnages lorsque vous restez dedans. Restez-y volontairement puis soignez-vous a la chaîne avec le perso voulu. Retournez au cône pour remplir vos MP et recommencez autant de fois que vous le voulez.

HUMILIER GADWIN DANS LA FORÊT (PREMIER AFFRONTEMENT)

Je tiens tout d'abord à signaler que vaincre Gadwin n'apportera en aucun cas une modification scénaristique ni même son lot de points d'expériences, néanmoins il est fort plaisant de se complaire dans la victoire face à un adversaire d'un tel acabit.

La seule attaque qui peut lui faire quelques dégâts se nomme Fendair/Midair cut accessible avec 10 points de Masse et 12 points de Hache. Cependant à un tel niveau vous n'en mèneriez pas large, accumulant des "0" en dégât alors que le bougre ne possède pas moins de 300 points de vie !

Vous l'aurez compris, pour le vaincre, vous aurez besoin d'un niveau décent (29-30 au moins) mais aussi d'énormément de points de force (pour cela, privilégiez l'augmentation de la Hache), au minimum 250 sachant que personnellement j'ai réussi ce petit exploit avec 269. Vous devriez venir à bout de ce valeureux guerrier en quatre ou cinq coups ; mais il faut

faire vite, car il déclenche assez rapidement sa botte secrète du dragon qui fait 9 999 (3 333 en défense) points de dégâts, ce qui ne vous laisse strictement aucune chance de survie.

Grid Runner

© Radical Entertainment / Virgin Interactive 1997

CHEAT CODES

Choisissez l'option de restauration du jeu et entrez l'un des codes suivants en guise de mots de passe :

Jeu de course

 , , Droite, , Droite, Haut, Bas, , Droite, Bas. Choisissez le mode deux joueurs, puis Grid Racer world 1, 2, ou 3. Une course de 2 voitures similaire à Rock And Roll Racing débutera alors. Les sorts sernot toujours opérationnels, chaque tour comptera comme un drapeau. Terminez 10 tours pour terminer la course.

Capture de tous les drapeaux

Bas, , Droite, , Droite, Haut, Droite, , , Bas. Lorsque le jeu débutera, tous les drapeaux devront etre capturés pour terminer le niveau.

Jeu avec 2 joueurs actifs

Haut, , , Droite, Haut, , , Bas, Droite, Bas. Au début du jeu, les deux joueurs pourront capturer des drapeaux simultanément.

Voir la séquence de fin

 , , Droite, Bas, , Haut, Droite, Droite,

Grind Session

© Sony / Shaba Games 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Choix du niveau

1ère méthode : , Haut, Bas, ,
2ème méthode : Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite

Tous les tours

Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, gauche

Growlanser

© Atlus / Career Soft

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES ITEMS

Au cours du jeu, pendant que vous marchez, faites : Haut, Droite, L2, L2, Bas, R2, R2, Haut, Bas, R2, L2, Droite, Gauche, , , . Un signal sonore confirmera l'activation du code.

VICTOIRE IMMÉDIATE

Au cours d'une bataille, allez dans le menu du personnage et faites : Start, Droite, Gauche, Haut, Bas, R1, , R2, , Start, Bas, Gauche, . Revenez au jeu et tous les ennemis sur l'écran seront vaincus (attention, ceci ne marche pas sur les boss)

M2

Terminez le jeu et le M2 sera disponible lors de la partie suivante.

Grudge Warriors

© Take 2 Interactive / Tempest Software 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AIDE NIVEAU 1

Détruisez toutes les cabanes dans lesquelles se trouvent des générateurs. Puis, retournez au début du jeu, à l'endroit où le vaisseau vous a déposé. Il vous emmènera au niveau suivant.

Guardian's Crusade

© Activision / Tamsoft 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉINITIALISER LE JEU

Maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select enfoncées pour réinitialiser le jeu.

TRANSFORMER LES ENNEMIS

Pour changer les ennemis en d'autre ennemis, attirez-les dans d'autres zones du jeu.

Gubble

© CDV / Actual Entertainment, Inc. 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAS D'OBSTACLES

A l'écran titre faites rapidement : , Haut, , Droite, , Bas, , Gauche. Un signal sonore confirmera l'activation du code. Désormais, au cours du jeu, appuyez sur R2 pour enlever tous les obstacles.

Guilty Gear

© Studio 33 / Arc System Works 2000

+ D'INFOS FORUM

COULEURS DIFFÉRENTES

Appuyez sur , , ou quand vous choisissez votre personnage.

JOUER AVEC BAIKEN

Terminez le mode normal avec Sol ou Ky, vous devrez ensuite vaincre Baiken pour pouvoir l'utiliser en mode versus et training.

JOUER AVEC JUSTICE OU TESTAMENT

Treminez le mode normal avec n'importe quel personnage.

MODE DE DIFFICULTÉ CACHÉ

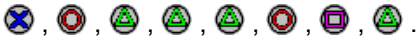
Au logo Playstation, maintenez enfoncés les boutons + R2 + L1 + Bas. Gardez ces boutons enfoncés pendant tout le temps de chargement.

Gundam 0079 : The War For Earth

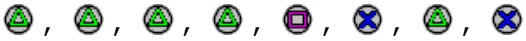
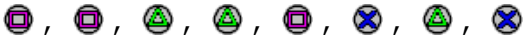
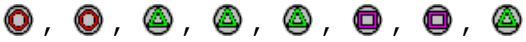
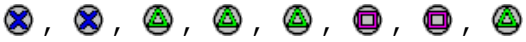
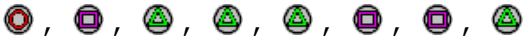
nc

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES CINÉMATIQUES

Entrez le code suivant en guise de mot de passe :  . Désormais, allez dans le menu des options et utilisez la commande "Playback" pour voir les cinématiques.

CODES DES NIVEAUX

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

Gundam Battle Assault

© Infogrames / Bandai 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ARMURES

Obtenir le BigZan

Achevez le jeu en mode Facile

Obtenir le NeveZiel

Achevez le jeu en mode Difficile.

Obtenir le Psycho

Achevez le jeu en mode Difficile.

ATTAQUE SPÉCIALE

Avec n'importe quel personnage faites bas, avant, bas, avant, pour réaliser une super attaque.

Gundam Battle Assault 2

© Infogrames / Bandai 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX MODES DE JEU

Mode Time Attack A

Finissez le jeu en mode Street avec 5 Mech differents.

Mode Time Attack B et Sound Test

Finissez le jeu en mode Street avec les huits Mechs et la difficulté maximale.

Mode survival

Finissez le jeu en mode Street avec les huits Mechs.

NOUVELLES COULEURS D'ARMURES

Mettez un Mech en surbrillance, maintenez R1 et appuyez sur start.

Gundam Perfect One Year War

nc

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Pendant la séquence d'introduction, maintenez enfoncés les boutons Gauche + Select + R1 + L2, et appuyez sur Start. Relachez le bouton Start, mais continuez à maintenir les autres boutons.

Gungage

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RESET PENDANT LE JEU

Au cours du jeu, faites : L1 + R1 + Select + Start.

Gunship 2000

© Spectrum Holobyte

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Pendant le chargement du jeu (à l'écran de l'hélicoptère), maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R1 et R2 jusqu'à ce que l'écran suivant apparaisse. "Cheat" s'affiche en haut à gauche : vous êtes invincible.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Pendant le chargement du jeu (à l'écran de l'hélicoptère), maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R2 + ⊗ jusqu'à ce que l'écran suivant apparaisse. "Cheat" s'affiche en haut à gauche : vous avez des munitions infinies.

Guy Roux Manager 2000

© Ubisoft / Anco 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE ACTION REPLAY

Pour commencer le jeu avec beaucoup d'argent, utilisez le code suivant :

```
800419C6 01F4
```

Hai-shin 2

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM

RESET AU COURS DU JEU

Pendant une partie, appuyez simultanément sur : Start + Select + L1 + L2 + R1 + R2.

PASSER LA SÉQUENCE INTERMÉDIAIRE

Appuyez sur Start pendant la séquence.

Hard Boiled

nc

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Choix du niveau

A l'écran des crédits du début, maintenez simulténament enfoncées les touches Haut + + Start et sélectionnez "Load Game".

Combattre le boss du niveau 2

Faites la manipulation ci-dessus, puis maintenez le bouton L1 pendant l'écran de chargement.

Combattre le boss du niveau 5

Faites la manipulation ci-dessus, puis maintenez le bouton R1 pendant l'écran de chargement.

Hardcore 4x4

© SG Diffusion / Gremlin Interactive 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TURBOS INFINIS

Faites une pause en cours de jeu puis : C, Droite, A, Z, Y, C, A, Droite. Vous entendrez "attack the track" et obtiendrez 3 turbos supplémentaires. Refaites la manipulation une fois votre stock épuisé.

MODE TANK

Faites une pause en cours de jeu (en mode normal) puis : A, B, Droite, A, C, A, Bas, A, B. Vous entendrez "attack the track" et pourrez transformer votre 4x4 en char d'assaut.

SUPER 4X4

Au cours d'une partie, faites une pause, puis : B, Gauche, A, C, C, A, Droite. Vous obtiendrez alors le 4x4 noir, le meilleur véhicule du jeu.

Harry Potter à l'Ecole des Sorciers

© Electronic Arts / Argonaut 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LA COURSE AUX DRAGÉES

Dragées Jaunes

Nombre à obtenir : 50
Lieu d'origine de la recherche : à l'intérieur du château
Lieu du tableau : Hall d'entrée de Poudlard
Récompense : un nouveau balai, plus rapide et léger

Dragées Verts

Nombre à obtenir : 80
Lieu d'origine de la recherche : Tour de Griffondor
Lieu du tableau : Tour de Griffondor
Récompense : armure de Quidditch, protection supplémentaire

Dragées Bleues

Nombre à obtenir : 70
Lieu d'origine de la recherche : Hall d'entrée de Poudlard
Lieu du tableau : dans la forêt, derrière la maison d'Hagrid
Récompense : une carte de l'album des sorcières et sorciers

Dragées Rouges

Nombre à obtenir : 100
Lieu d'origine de la recherche : Etage Interdit
Lieu du tableau : Etage interdit
Récompense : un flipendo de l'album des sorcières et sorciers

MÉTHODES ET CONSEILS

- Faites l'effort, et ce dès que vous le pouvez, de ramasser un maximum de dragées durant l'aventure.
- N'hésitez pas à réessayer une quelconque épreuve si on vous enlève des points.
- Lorsque vous passez à proximité de bibliothèques légèrement encastrées dans les murs, positionnez-vous juste devant et appuyez sur la touche carré. Des passages secrets s'ouvriront fréquemment.
- Tuez tous les ennemis qui croiseront votre chemin afin d'assurer le plus de points possible à Griffondor.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Vous débutez la partie dans le Hall du château de la prestigieuse école de magie Poudlard. Montez les escaliers face à vous et prenez de suite à gauche ; au bout du couloir se trouve une porte, empruntez-la. Vous débouchez sur la tour de Griffondor, descendez par l'escalier se trouvant à votre gauche et parlez aux deux frères au fond de la salle. Prenez ensuite le passage de la pièce du bas pour atterrir dans le couloir des enchantements. N'ayez pas peur des bougies qui flottent au-dessus du sol, vous êtes dans une école de magie, rien de plus rationnel ici. Poursuivez jusqu'à rencontrer un jeune garçon. Vous apprenez qu'un certain Drago Malefoy retient prisonnier Hedwidge, votre hibou.

Parlez de nouveau au jeune garçon puis suivez-le. Traversez la salle qui suit en sautant par-dessus les précipices tout en collectant les plumes (un saut s'effectue automatiquement, approchez-vous du vide et maintenez la touche directionnelle vers l'avant pour que Harry puisse s'élancer). Arrivé au bout, la porte se déverrouillera d'elle-même et vous pourrez passer à la pièce suivante. Progressez par le chemin en colimaçon sans oublier de ramasser les plumes d'oiseau puis empruntez la porte du haut nouvellement ouverte. Vous voilà dans les salles de magie, Traversez la pièce en tuant les escargots d'un bon Flipendo et prenez les deux plumes pour débloquer la porte. Déplacez le bloc où une étoile bleue figure dessus à son maximum (le bloc clignotera alors un court instant).

Puis servez vous-en comme plate-forme intermédiaire, pour passer de l'autre coté en hauteur de la pièce. Faites attention au rat et chassez-le d'un Flipendo, attrapez toutes les plumes puis, prenez la porte. Vous débouchez dans une salle où il vous faut de nouveau répéter les opérations précédentes (collectez toutes les plumes et poussez les blocs marqués d'une étoile pour pouvoir accéder à la prochaine porte). Vous voilà après ça dans une salle où il vous est nécessaire de neutraliser plusieurs livres. Pour cela maintenez R1 pour que Harry puisse choisir une cible puis sans relâcher la touche, lancez un traditionnel Flipendo. Continuez votre chemin en passant par l'entrée secrète de la bibliothèque. Vous retrouvez enfin votre hibou, libérez-le en renversant les grilles qui le retiennent prisonnier grâce au sort Flipendo.

Suivez Ron qui vous mènera à vos premiers cours de balais. Réussissez tous les tests que l'on vous propose, de manière à gagner des points pour Griffondor. Ressortez ensuite et empruntez l'escalier qui monte. Vous allez vivre vos premiers cours d'enchantement mais vous êtes déjà à la bourre. Une fois dans le couloir des enchantements, et ce dès que vous franchissez la ligne symbolisée par des sabliers, un décompte s'enclenche. Il vous faut alors filer le plus rapidement possible jusqu'à la salle de cours en sautant de tables en tables. Certaines apparaissent, d'autres pivotent, soyez vigilant ! Au cours d'enchantements, vous devez pour apprendre le sort que l'on vous propose, appuyer sur les touches où la bulle blanche se dirige. Après cet exercice enfantin vous apprenez le sort Wingardein Lebiosa. Lors de la mise en pratique de votre nouvelle technique, vous devez soulever les sabliers puis les placer sur les socles. Il vous faut à présent vous rendre au parc pour rencontrer Hagrid. Pour cela retournez dans le Hall d'entrée du château.

Vous retrouvez ici Drago Malefoy, déplacez les sabliers sur les socles puis préparez-vous à l'affrontement. Saisissez-vous des pétards qu'il vous lance une fois au sol et re-balancez lui en pleine figure 3 fois de suite. Le garnement appelle alors un ami à lui : Crabbe. Il vous faut alors cette fois-ci saisir les pétards que Crabbe vous lance tout en évitant ceux de Drago. Jetez ensuite les pétards sur Drago lorsque celui-ci s'immobilise un court instant. Répétez l'opération 3 fois de suite, un troisième personnage apparaît alors : Goyle. Vous serez ici pris pour cible par les 3 acolytes à la fois. Esquivez comme précédemment les gros pétards de Malefoy et lancez-lui les plus petits que Crabbe et Goyle vous envoient. Lorsque la peste se trouve être touchée trois fois consécutives, il prend la fuite, vous pouvez alors continuer tranquillement votre chemin vers la classe de botanique.

Partie 2

Déplacez comme d'habitude les blocs à étoile bleue à l'aide de Flipendo concentrés et rentrez en cours. Pour apprendre le sort d'inciendo, il vous faut appuyer sur les touches que l'on vous indique en suivant scrupuleusement le tempo. Deux enchaînements de la sorte vous sont alors proposés. On vous propose ensuite un exercice relativement similaire, basé de nouveau sur le principe du bon timing à acquérir, appuyez sur les touches indiquées lorsque celles-ci passent un bref instant dans le cercle. Ressortez puis discutez avec l'enfant tenant un balai. Poursuivez en entrant sur le terrain d'entraînement de Quiddicth. Passez dans tous les cercles en respectant le temps qui vous est donné puis lorsque l'on

vous demande d'attraper le vif d'or, appuyez sur la touche croix au moment où il se trouve près de la main représentée dans la barre d'action pour le saisir. En sortant de la salle des cours de balais, dirigez-vous tout droit, jusqu'à atteindre un nouveau Hall. Prenez ensuite à gauche pour pénétrer dans l'embouchure sombre et continuez encore tout droit devant vous. Vous croisez en chemin un garçon qui sollicite votre aide pour sauver son chaton. Ne pouvant rien pour lui à ce moment de la quête, continuez par l'ouverture à gauche du puits.

Laissez-le tout en poils manger les buissons afin de faire apparaître des dragées et engagez-vous dans la forêt. Vous trouvez ici Hagrid, qui vous demande de cueillir pour lui des graines de feu. Continuez votre chemin en explorant les bois ; vous ne tarderez pas à rencontrer un de vos amis, fuyant devant un monstre. Introduisez-vous dans l'issue près du livre de sauvegarde et préparez-vous à affronter un bon gros cochon. Pour réussir à venir à bout de ce monstre aussi facile que comique, infligez-lui plusieurs Flipendo lorsqu'il prend son envol. Une fois qu'il retrouve sa forme originelle (une statue de pierre), soulevez-le grâce à votre sort et placez-le sur le socle. La porte s'ouvre alors, vous permettant de poursuivre la quête des graines de feu. Sautez par-dessus les arbres et pénétrez dans la grotte. Vous débouchez dans une cour gardée par d'inoffensifs tout-en-poils. Allez réveiller celui qui dort et attirez-le vers la bouche d'air au sol. Il se retrouve alors bloqué dans le trou ce qui entraîne une plus forte sortie d'air dans la deuxième bouche, celle qui va vous permettre de continuer. Accédez donc à la plate-forme supérieure et partez réveiller une seconde bestiole. Placez celle-ci sur la bouche du milieu. Repartez ensuite plus en arrière pour revenir sur vos pas, vous tombez de nouveau sur une de ces peluches poilues. Vous devez l'attirer sur la deuxième bouche, juste après le petit tunnel. Gagnez maintenant la plate-forme de gauche pour activer un levier, puis prenez celle de droite pour emprunter la porte venant tout juste de se déverrouiller. Traversez le couloir de lave en sautant de plateau en plateau. Ne vous attardez pas dessus car ils se fendent rapidement. Faites un incendio sur le buisson et appuyez sur les touches qui apparaissent sur l'écran. Vous récupérez les graines braises. Partez les rapporter à Hagrid.

Au retour dans le château, passez récupérer les dragées jaunes dans les deux salles d'armurerie dans le Hall si ce n'est déjà fait. Partez à présent visiter les cachots, prenez au passage les dragées jaunes et parlez à l'homme. Celui-ci vous apprend que les cours reprendront seulement lorsqu'il aura retrouvé sa cervelle de macaque. Allez jusqu'à la maison d'Hagrid et prenez le sentier le plus proche du livre de sauvegarde. Suivez Neville jusqu'au fort et défiez Drago dans une course de balais volant. Prenez garde à ses cognards et frappez-le à l'aide de la touche carré dès qu'il demeure à votre portée. Un prof repère alors vos talents de " coureur à balais " et vous propose de participer à un tournoi en temps qu'attrapeur de l'équipe, malgré votre jeune âge. Sortez victorieux du match pour pouvoir continuer. Passez par la vielle porte prés de fort, avec votre ami, puis cherchez la cervelle de singe. Partez à droite actionner un levier puis revenez sur vos pas pour ainsi prendre à gauche. Prenez tous les dragées bleus sous les champignons, et continuez ; sur une souche plus loin se trouve la cervelle. Retournez à l'entrée de la vielle grille, vous y trouvez votre hibou, porteur d'une lettre d'Hermione. Partez de nouveau en balade dans les cachots pour donner au prof sa cervelle de macaque. Vous voilà dans vos premiers cours de potion...

Partie 3

Appuyez sur les touches pour effectuer les différentes combinaisons que l'on vous propose dans un temps limité. Acceptez d'aider votre professeur, mais vous vous faites attaquer par deux trolls. Lancez leur un champignon lorsqu'ils s'arrêtent sur les grilles pour vous en débarrasser. Poursuivez vers le fond du puits. Détruisez les malles une à une, dans la dernière se trouve le chaton. Attirez le chaton jusqu'à la grille où guette le jeune propriétaire du chat et faites-le monter dans les airs grâce au sort adéquat. Passez par la porte donnant au cachot glacial et actionnez la manivelle pour récupérer des dragées verts. Poursuivez vers la salle aux chaudrons et frayez-vous un passage dans les airs en sautant sur les marmites après les avoir immobilisées. Actionnez la manivelle et récupérez les quelques dragées puis repartez vers le cachot glacial.

Vous pouvez à présent entrer dans la chambre du Troll. Actionnez le levier, récupérez les dragées et soulevez la grille renfermant la clé. Prenez-la et hâtez-vous de prendre la fuite car le Troll sort de son sommeil et vous prend en chasse. Grimpez pour atteindre la porte en hauteur, vous pénétrez dans la salle des lucioles. Débarrassez-vous des trolls avec la même technique utilisée précédemment puis empruntez la porte qui se déverrouille. Ramassez la potion de lucioles et regagnez la classe des cours de potion. Vous avez à la suite de ces événements de nouveau un cours : celui de la défense contre les forces du mal. Partez tout droit en sortant pour trouver la salle de cours. N'arrivez pas en retard puis étudiez comme à l'habitué. Ressortez et passez prendre les dragées verts dans la salle du bas grâce à votre nouveau sort puis passez à l'endroit où vous trouvez un chaudron, passez par la porte se trouvant tout près pour rencontrer Peeves. Débarrassez-vous des chevaliers présents dans les salles qui suivent à l'aide de Flipendos concentrés puis grimper aux issues du haut en vous aidant des tables et chaudrons. Trouvez dans les environs les quatre endroits où se

trouvent les yeux. Une fois le sortilège brisé, vous pouvez gagner les cours de métamorphoses.

Rendez-vous dans le Hall d'entrée, puis dirigez-vous vers le château, pour déboucher à la tour de Griffondor. Ici, vous devez monter les escaliers pour accéder à la porte donnant à l'étage interdit. Parlez aux deux garçons s'y trouvant afin d'enclencher la dernière quête aux dragées, c'est à dire celle des rouges. Prenez la porte vers la classe de métamorphoses. Comme vous êtes de nouveau à la bourre, il va falloir vous presser, car un chronomètre s'enclenche de nouveau. Vous devez ici sauter de dalles en dalles pour arriver jusqu'à la porte des cours. Prenez tous les dragées rouges au passage et ne vous attardez pas sur les dalles car elles lâchent toutes au bout de deux secondes. Pour réussir l'épreuve du cours de métamorphose il vous faut réussir les divers enchaînements de touches que l'on vous propose. Une fois que vous possédez le nouveau sort, mettez-le en application sur la statue pour la changer en oiseau. Vous pouvez alors gagner l'étage du haut puis empruntez la porte. Votre hibou débarque alors pour vous remettre un paquet, que Peeves s'empresse de vous dérober. Engagez une course contre lui afin de récupérer votre bien. Suivez-le à la trace et changez la statue en oiseau de la même façon que précédemment, puis montez grâce à la table volante.

Finissez premier à la course pour récupérer le colis, une superbe cape d'invisibilité. Ressortez puis passez par le couloir interdit puis poursuivez votre chemin malgré l'avertissement du gardien des lieux. Vous devez à présent réussir une série d'épreuves à la " metal gear solid " style discrétion maximale. En effet vous faire repérer par les ennemis, ici Miss Teigne le chat et le gardien, vous vaut la chance de reprendre l'épreuve du début. Récupérez discrètement la clef sur l'étagère puis prenez les symboles d'invisibilité histoire de passer inaperçu et pouvoir prendre la porte tranquillement. Dans la salle suivante, grimpez sur la première bibliothèque que vous rencontrez puis sautez en face pour atteindre la poutre où Miss teigne fait les 100 pas. Engagez-vous sur la poutre quand la chatte se trouve suffisamment éloignée et qu'elle vous tourne le dos. Partez atteindre le symbole d'invisibilité tout près puis sautez sur la bibliothèque où vous pouvez apercevoir la clef. Courez ensuite ouvrir la porte incognito. Dans la pièce qui suit, sautez sur les rebords blancs juste en face de vous.

Prenez le symbole puis laissez-vous tomber pour vous saisir de la clef. Remontez ensuite à l'aide de l'étagère plus petite que les autres puis atteignez la porte du fond sans vous laissez tomber cette fois-ci et en vous aidant des rebords. La méthode pour la quatrième salle est enfantine (c'est vrai que le jeu est plus pour les enfants ! mais bon passons), jetez-vous sur le symbole d'invisibilité puis foncez sur la clef, puis sur la porte. Accédez ensuite au cagibi, là où se dégagent des bruits bizarres. Partez au secours d'Hermione en passant par les murs fissurés, jusqu'aux toilettes des filles. Vous devez ici échapper au Troll dans un niveau où les dragées rouges sont nombreux.. Repoussez ensuite les projectiles qu'il vous lance avec le repousse-tout pour permettre à Ron de mettre le géant K.O. Vous voilà convoqué pour la deuxième manche de Quidditch. Remportez le match pour pouvoir continuer.

Partie 4

L'aventure se poursuit à Traverse. Allez jusqu'à la banque Gringotts et parlez au Gobelin se tenant debout en fond de salle, puis empruntez la porte donnant vers les chambres fortes. Parlez à présent au Gobelin de gauche, celui-ci vous laissera passer si vous réussissez l'épreuve qu'il vous propose. Vous devez ramasser 10 formulaires en un temps donné. Une fois le passage autorisé, une séance en wagonnet vous attend. Vous devez ici attraper un certain nombre de pièces pour remporter cette nouvelle épreuve. Evitez les barrières de bois et inclinez le wagonnet au mieux possible pour attraper un maximum de pièces. Des flèches vous donnent plusieurs indices, tenez en compte !

Vous pouvez stabiliser le wagon en maintenant la touche croix de votre manette. La noise à présent récupérée, vous devez gagner une mornille, c'est à dire une pièce de valeur plus élevée que la noise. Partez parler au Gobelin plus loin dans le couloir de la banque pour que celui-ci vous propose le défi des formulaires auquel vous avez eu à faire précédemment. Une deuxième épreuve de wagonnet avec plus d'obstacles vous est alors proposée. Passez le niveau avec succès et la mornille sera vôtre. Trouvez à présent le troisième Gringott pour tenter le coup pour un Gallion, monnaie encore plus forte chez les sorciers. Les épreuves que l'on vous propose sont les mêmes que les deux précédentes mais la difficulté en est accrue.

Vos trois pièces durement acquises (moi-même j'y ai mis le temps !), retournez dans le hall pour ensuite ressortir de la banque. Rendez-vous maintenant à la ménagerie magique, la femme tenant le magasin vous propose d'arracher directement les verrues dont vous avez besoin du dos de son crapaud. Vous devez alors dans un temps donné, retrouver l'animal et lui infliger un Flipendo. Il se cache généralement dans les caisses qui tremblent, ces caisses étant réparties dans deux étages différents, multipliez les allers retours pour trouver la bestiole. Vous terminez l'épreuve lorsque vous réussissez à toucher le crapaud trois fois de suite.

Allez ensuite chez Ollivander, où il vous faudra poursuivre un paon pour vous procurer trois de ses plumes. Prenez-le par surprise puis entamez une poursuite tout en restant collé à lui le plus près possible pour que la jauge indiquant la perte d'une plume atteigne son maximum. Recommencez l'opération trois fois de suite et vous en aurez fini avec le volatile. Ressortez dans les rues de Traverse et trouvez la porte portant l'écriteau Au royaume du Hibou. A l'intérieur, donnez trois fois à manger au Hibou Grand Duc (oiseau se tenant au milieu de la pièce) puis emparez-vous de la plume qu'il perd à l'aide de votre sort wingardium leviosa.

Partie 5

Ces quelques courses peu ordinaires étant terminées, vous retournez à Poudlard. Vous êtes envoyé en mission nocturne dans la forêt, où il vous faut tenter de comprendre pourquoi les licornes se voient mourir petit à petit. Suivez les traces de sang argentées qui salissent le sol et débarrassez-vous des mauvaises herbes bloquant votre progression à l'aide de votre baguette. Au moment où vous arrivez à un grand fossé infranchissable, lancez un flipendo sur le grand arbre juste à coté afin qu'il tombe et puisse vous servir de pont. Eliminez les trolls avec la technique largement évoquée précédemment ; pour les tortues, il faut leurs jeter des flipendo lorsqu'elles pointent leurs fesses sur vous. Empruntez les passages que les tortues vous ouvrent et vous ne tarderez pas à faire connaissance avec un bien étrange personnage.

Vous vous réveillez au château, persuadé que quelque chose de louche se prépare vous partez retrouver vos amis à l'étage interdit. Endormez les trois têtes du chien pour pouvoir continuer votre route (enchaînement rapide des touches triangle, rond, carré et croix). Vous sautez aveuglement dans la trappe que gardait le molosse mais vous tombez sur un filet du diable. C'est en fait une plante aux intentions particulièrement malsaines que vous devez défaire ici. Frappez ces tiges qui apparaissent d'un vert clair une à une ; la tige principale apparaîtra alors. Evitez ses attaques puis frappez-la de flipendos concentrés aussitôt.

Dans la salle qui suit vous devez attraper une clé. Passez dans les anneaux pour augmenter votre vitesse à son maximum puis saisissez-vous de la clé comme ci celle-ci était un vif d'or. L'épreuve qui suit vous propose une partie d'échec, mais pas de panique pour ceux qui ne sont pas très fans des jeux de réflexion car les règles ne servent à rien. Il faut ici faire en sorte que les pièces se rencontrent afin qu'elles puissent se détruire mutuellement. Petit indice pour la troisième partie d'échec : tout se joue à gauche ! Vous rencontrez ensuite un ogre mais celui-ci dort fort heureusement. Il vous faut tout faire pour éviter qu'il se réveille. Pour cela déplacez tous les objets se trouvant sur son passage à l'aide de vos sorts jusqu'à ce que le monstre chute dans un précipice. Dans la salle suivante, trouvez la bonne cloche et tuez les chevaliers. Buvez ensuite la potion de glace puis poursuivez seul.

Vous voilà face à Voldemort, le boss de fin. Tuez dans un premier temps les chevaliers de pierre que l'ennemi réveille en utilisant des flipendos. Un énorme rayon vous est alors envoyé, frappez-le d'un flipendo concentré quand il se re-matérialise et évitez ces attaques et cercles rouge. Faites ensuite tomber les pilonnes sur Voldemort lorsque celui-ci se trouve en dessous. Vous devez ensuite frapper le miroir au milieu de la pièce d'un flipendo pour l'activer puis relancez en un autre lorsque l'ennemi se trouve devant. Voldemort vous attaque alors directement au corps à corps. Mitraillez la touche carré de votre manette pour reprendre des forces puis actionnez la touche croix pour blesser l'ennemi lorsque la barre est à son niveau maximum.

Voilà vous avez déjoué les plans du professeur Quirell et renforcé du même coup votre réputation de grand sorcier. Mais beaucoup de chemin reste à faire, si vous tenez à voir la véritable fin, finissez le jeu à 100%.

LES ÉCHIQUIERS

1er échiquier

Commencez par la case blanche puis allez à droite, en diagonale haut/droite, à gauche et en bas.

2ème échiquier

Commencez par la case noire puis allez en haut, à gauche, en diagonale bas/droite et en diagonale haut/gauche.

3ème échiquier

Commencez par la case blanche puis allez en diagonale haut/gauche, en diagonale haut/gauche, en diagonale haut/gauche, en diagonale bas/droite puis en diagonale bas/droite.

LES 17 CARTES DE SORCIERS

La première carte se trouve dans un tableau.
Les 3 suivantes sont dans la mine (ramassez toutes les gemmes sur chaque circuit).
Une carte est dissimulée dans le cachot (lorsque vous rapportez le chat).
Les 11 prochaines cartes vous attendent dans des passages secrets (derrière les murs et les bibliothèques).
La dernière vous sera donné lorsque vous aurez gagné le match de Quidditch final. Vous ne pourrez l'obtenir qu'en ramassant toutes les autres cartes avant.

Harry Potter et la Chambre des Secrets

© Electronic Arts / Argonaut 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONSEILS POUR REMPORTER LES DUELS

Attendez que votre dversaire ait fini de se déplacer pour l'attaquer.
Pour éviter les attaques adverses, déplacez-vous au moment même où elles sont lancées.
Vous pouvez vous réfugier derrière les objets étincelants pour ne pas vous faire toucher et même gagner des sorts spéciaux.
Si vous voyez la barre d'énergie de votre adversaire clignoter, lancez-lui vite un sort pour gagner le duel, sinon il récupérera un peu de vie et il faudra recommencer.

BATTRE LA GROSSE ARAIGNÉE

Concentrez vos tirs sur les troncs qui supportent la toile de l'araignée pour la faire tomber. Faites aller l'araignée en direction de ces troncs lorsque les petites sont hors d'état de nuire.

LA CARTE DU DÉGNOMMAGE

Pour gagner la carte du dégnomage dans le Terrier et dans le jardin de Hagrid, vous devez à chaque fois réaliser un total de 800 points minimum. Au Terrier, visez la cabine (100 points), la mare (150 points), la voiture (200 points) et la ruche (250 points). Dans le jardin de Hagrid, visez le gros champignon (100 points, le tonneau (150 points), l'épouvantail (200 points) et les oiseaux (250 points). Si vous touchez toutes les cibles, les dernières seront doublées et à vous la carte !

BATTRE LE BASILIQUE

Lancez plusieurs flipendo dans sa tête en faisant attention au venin puis utilisez l'épée pour vous protéger des rayon du serpent et les lui renvoyer dans la gueule.

LES COFFRES DU CLUB DES COLLECTIONNEURS DE CARTES

Remplissez une ligne de votre Folio Magi puis allez ouvrir le coffre correspondant.

Ligne Alchimie

Ce coffre à l'image de fioles contient 10 fioles de chaque type.

Ligne Enchantement

Ce coffre à l'image de feuille contient le mni-jeu de Flitwick.

Ligne Sortilèges

ce coffre à l'image de crâne contient le sort Mucus ad Nauseum à son niveau maximum.

Ligne Protection

Ce coffre à l'image de bouckier contient une cape en peau de dragon.

Ligne Divination

Ce coffre à l'image de boule de cristal vous fera gagner 5 niveaux.

Ligne Soin

Ce coffre à l'image de croix vous fera gagner 2 niveaux.

Ligne Musicien

Ce coffre à l'image de note de musique contient le sort Vermilious à son niveau maximum.

FLIPENDO DUO

Lorsque vous possédez au moins 500 dragées, vous pouvez ouvrir la porte située à gauche de la porte d'entrée du château. Vous y trouverez une version optimisée du Flipendo qui décuplera la puissance de vos sorts.

REGAGNER DE L'ÉNERGIE

Maintenez L1 et faites : , , , , Haut, Bas, Gauche, Droite. Ensuite, en cours de partie, maintenez L1 pour augmenter votre énergie.

Harvest Moon : Back to Nature

© Victor Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM

ARGENT FACILE

Pour mettre en pratique cette astuce, vous aurez besoin de 2 cartes mémoire, et d'un fichier avec un animal (de préférence vache ou mouton). Copiez le fichier dans la seconde carte mémoire, et jouez au jeu avec cette carte. Allez dans votre agenda et choisissez d'échanger des animaux. Prenez un animal qui se trouve dans l'autre carte mémoire. Lorsque c'est fait, vendez l'animal. Répétez l'opération aussi souvent que nécessaire.

CODES ACTION REPLAY

Argent infini

```
800760F0-9999
800760F2-00FF
```

Hbo Boxing

© Acclaim / Osiris Studios 2001

+ D'INFOS FORUM

EXERCICE LIBRE

En mode carrière, sélectionnez un exercice, et faites : Gauche + ⊗

MOUVEMENT DE MARQUE

Au cours d'un match, appuyez simultanément sur Bas + ⊗ .

Heart of Darkness

© Ocean / Amazing Studios 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TUER LES MONSTRES FACILEMENT

Mis à part les démons invulnérables, il est relativement facile de venir à bout des démons. La meilleure technique consiste à se baisser et à tirer sans arrêt.

CHOIX DU NIVEAU

Avec la seconde manette, maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R1 et R2 jusqu'à ce que le menu principal apparaisse. Avec la première manette, allez sur Option. Pour voir les scènes, allez sur projections. Pour choisir le niveau allez sur Sauvegardes.

Hercule

© Disney Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

1) La voie de tous les dangers: Serpent, Medusa, Pièce, Medusa
2) La foret des Centaures: Centaure, Silhouette d'Hercule, Minotaure, Archer
3) Thèbes: Centaure, Pièce, Serpent, Silhouette d'Hercule
4) L'hydre: Pièce, Casque de guerrier, Pièce, Soldat
5) L'attaque des Cyclopes: Casque de guerrier, Pegase, Silhouette d'Hercule, Archer
6) La fureur des Titans: Soldat, Pièce, Pièce, La foudre
7) Le passage du supplice "éternel": Medusa, Soldat, Centaure, Pegase
8) Le tourbillon des Ares: Soldat, La foudre, Soldat, Centaure
Toutes les démos: Pegase, Soldat, Centaure, Soldat

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie:

8003506C 0100

Hexen

© GT Interactive / id Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Allez à l'écran des options à partir du menu principal. Sélectionnez "Pad Config". Puis, à l'écran de configuration du pad, maintenez enfoncé le bouton R2 et faites : Droite, Bas, Droite, , . Si vous avez entré le code correctement, vous entendrez un signal sonore. Maintenant, commencez une partie et mettez le jeu en pause. Utilisez l'option "Cheat" du menu pour avoir accès à l'invulnérabilité, des armes, les clés et d'autres options.

Hot Wheels : Turbo Racing

© Electronic Arts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera l'acceptation du code.

Turbos illimités

R2, L1, ● , ▲ , R1, L2, L1, R2

Petites voitures

● , R2, L2, ▲ , ▲ , L2, R2, ●

Gros pneus

● , ▲ , ● , ▲ , R1, R1, L2, L2

Voiture TowJam

● , ▲ , L1, R1, L2, R2, ● , ▲

Graphismes avec ombres

L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

Sons "Dude"

R2, R1, L2, R2, ● , ▲ , L1, R1

Hugo

© ITE Media 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOUGER SUR LA CARTE

Appuyez sur L1 + R2 pendant 10 secondes à l'écran de la carte pour vous déplacer. Appuyez sur L2 + R1 pour bouger en sens inverse.

VOLER EN SKATEBOARD

Placez-vous contre une paroi et appuyez plusieurs fois sur Gauche, Droite avant de sauter. Maintenez le bouton Droite enfoncé pour voler. Relâchez-le pour retomber.

JEU BONUS

Ramassez tous les bonus de chaque niveaux en mode arcade. Terminez ensuite le dernier stage avec la corde.

Hugo : Le Miroir Maléfique

© ITE Media 2003

+ D'INFOS FORUM

CHOISIR LE NIVEAU

Sur l'écran de la carte, maintenez L1 et R2 appuyés pendant 10 secondes pour faire défiler la carte, puis pressez sur L2 et R1 pendant 10 secondes pour faire défiler la carte en sens inverse. Vous pourrez alors sélectionner le niveau de votre choix.

Hybrid

© Midas Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

`#W@NN@CH#@T69696969*`	Armes infinies
`B#RTH*W@RK*S#X*D#@TH`	Carte complète

Hydro Thunder

© Midway 2000

+ D'INFOS FORUM

CIRCUIT CACHÉ

Allez à l'écran des options, mettez "Back" en surbrillance et faites : Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Bas, Start.

SUPER DÉPART

Au départ d'une course, maintenez enfoncé le bouton dès que le starter aura dit "one". Trois secondes après, une voix dira "Super Start". Ceci devrait vous permettre d'atteindre directement la 13ème place de la course.

Impact Racing

© JVC / Funcom

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

I.AM.IMMORTAL	Immortalité
LOADSOFSTUFF	Armes au maximum
JOURNEYS.END	Voir la séquence de fin
ALL.TOOLEDUP	Toutes les armes
BONUS.LEVELS	Six circuits supplémentaires
ENDGAMELEVEL	Dernier niveau
RABBITBADGER	Choix du niveau

CODES DES NIVEAUX

2. 00OG4KBOMO4Q	AR12, Double laser
2. 00OG73K26XK	Destroyer, Double laser
3. 01F96MBWA79K	Destroyer, Missiles
4. 1MAT6XCE3OIL	AR12, Missiles
5. 02MO4CCLQ84A	Destroyer, Quad laser
7. 03HAV2DCMDU2	Destroyer, Firewall
8. 0ZMAQKDS0OHG	AR12, Quad Laser

In the Hunt

© Xing Interactive / Irem Software 1996

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DES NIVEAUX

A l'écran titre, placez-vous sur START et faites : Haut-Droite, , SELECT.

AUGMENTER/RÉDUIRE LA VITESSE

Pour augmenter la vitesse, faites une pause en cours de partie. Maintenez et R2 enfoncés, puis enlevez la pause. Pour réduire la vitesse, opérez de manière similaire, mais les boutons à maintenir enfoncés sont : et L2.

CONTINUES INFINIS

Après être mort, l'écran de compte à rebours s'affiche. Maintenez enfoncés et SELECT et appuyez sur START. Vous gagnerez ainsi 5 continues.

NOUVEAU SOUS-MARIN

Si vous jouez en mode 1 joueur et qu'il ne vous reste plus qu'une seule vie, appuyez sur le bouton START de la seconde manette.

Incredible Crisis

© Titus / Polygon Magic 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes à l'aide de la manette 2 :

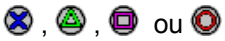
Mode grosse tête

Haut ou Bas

Mode plat

Gauche ou Droite

Effets sonores bizarres

 ou

Independance Day

© Fox Interactive / Radical Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Mission	Facile	Moyen	Difficile
Washington	DBKHN	DBKMO	DBKQO
New York	GBKHW	GBKMX	GBKQX
Paris	LLSHW	LLSMX	LLSQX
Moscou	NL9HW	NL9MX	NL9QX
Tokyo	R39JD	R39NF	R39RF
Oahu	T59HW	T59MX	T59QX
Las Vegas	Z99HY	Z99MZ	Z99QZ
Vaisseau Mère	399HG	399MH	399QH

CHEAT CODES

A l'écran des options, entrez l'un des codes suivants à la place du nom du joueur. Puis, allez à l'écran de sélection du jeu et faites : Gauche, Droite, , , , , Bas.

FOX ROX	Choix de la ville
GO POSTAL	Recharge rapide, bonus dommages et options armement
GODZILLA	Options tueuses
GREG FM	Toutes les options
LIVE FREE	Invincibilité
MR HAPPY	Choix de l'avion
TOURIST	?

Indy 500

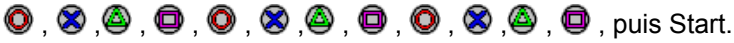
© JVC / Tomy 1998

+ D'INFOS FORUM

COURSE DE DRAGSTER

En mode 1 Joueur, placez votre curseur sur Qualify, puis faites : L1, L1, R1, R2, Start.

VOITURE CACHÉE

A l'écran de demarrage, avant d'appuyer sur Start, faites :  puis Start.

VUES DE REPLAY DIFFÉRENTES

Maintenez SELECT enfoncé et appuyez sur L1, L2, R1, R2, , , ou pendant le replay pour changer la vue.

Inspecteur Gadget : Panique Dans Le Labyrinthe

© Ubisoft / Light & Shadow Productions

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Pour changer de niveau, appuyez sur + R2 pendant le jeu.

International Rally Championship

© Europress 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom :

`MIRROR`	Circuit inversé (activer l'astuce dans l'option Cheat au menu principal)
`THRILLS`	La manette Dual Shock vibre toujours.

International Superstar Soccer Pro 98

© Konami / KCET 1998

EQUIPE CLASSIC ALL STAR

A l'écran du choix du mode de jeu (après avoir appuyé sur Start), faites la manipulation suivante : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , . Vous entendrez alors des applaudissements. Choisissez le mode de jeu 1-2 ou 1-Cpu. Au moment de choisir votre équipe, maintenez simultanément enfoncées les boutons L1 et R1, et faites , vous verrez apparaître l'équipe All Star Classic. Vous pourrez alors jouer avec Platini, Cruiff, Beckenbauer, Ziko, etc...

International Track & Field

© Konami 2000

GAG SUR LES NAGEURS

Sur l'écran de sélection de l'épreuve, choisissez le 100m Free Style. Appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , . Dès lors, les nageurs revêtiront un bikini !

International Track & Field 2

© Konami / KCET 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Temps à zéro dans la coures 100m:

D00A7E3A FBFF
800C3EDC 000D
Appuyez sur L1 pour faire le reset.

Puissance maximale en vélo:

D00A7E3A FEFF
800CB094 FFFF
Appuyez sur L2.

Gagner les courses de canoe:

800AC8B0 6906

Canoe plus rapide:

D00A7E3A FBFF
800C4B84 FFFF
Appuyez sur L1.

Nager plus vite en 50m Freestyle:

D00A7E3A F7FF
800C770A 41A4
Appuyez sur R1.

Puissance maximale au lancé de marteau:

D00A7E3A FEFF
800CABB0 FFFF
Appuyez sur L2.

COURSE RAPIDE

En mode Arcade ou challenge, prenez les USA et entrez le nom GREENE (le recordman du monde) et choisissez le 100m.

Invasion From Beyond

© GT Interactive / King of the Jungle Ltd. 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran "Press Start", faites : L1, R1, L2, R2, , , , , , , , . Puis, retournez à l'écran "Start Mission" pour choisir n'importe quel niveau du jeu.

TOUS LES VAISSEAUX, ARMES ET UPGRADES

A l'écran "Press Start", faites : L1, R1, L2, R2, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Haut.

Iron And Blood

© Acclaim / Take 2 Interactive 1996

+ D'INFOS FORUM

LORD OF CHAOS

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur les boutons : Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas-Gauche, , .

MINION OF CHAOS

A l'écran de sélection des personnages, appuyez simultanément sur les boutons : L1, L2, R1, R2, Haut, .

MINION OF ORDER

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur les boutons : Gauche et puis et .

STRAHD

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur les boutons : Haut, Bas-Droite, Gauche, R1, R2, L2, L1.

Iron Man and X-O Manowar in Heavy Metal

© Acclaim / Realtime Associates

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Pour arriver au dernier niveau du jeu avec une armure complète, toutes les armes et 99 vies, allez dans les Passwords et tapez :

Mode 1 joueur

C04A77077777777777777777

Mode 2 joueurs

C02A77X7777777777777777

ISS Pro Evolution

© Konami / KCET 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ALL-STAR

Appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite pour débloquer l'équipe All-Star en mode Coupe.

COUPE BONUS

Remportez toutes les coupes pour avoir accès à une coupe bonus.

LIGUE MASTER

Après avoir fini cinq la ligue master, vous disposerez d'autant de points que vous voulez (dans cette ligue seulement).

STADE SUPPLÉMENTAIRE

Remportez la coupe Konami pour débloquer le Clubhouse en mode exhibition.

JOUER AVEC UNE ÉQUIPE DE LA LIGUE MASTER EN MODE EXHIBITION

Remportez le championnat D1 en normal ou en expert. Ensuite, sélectionnez le mode "Ligue Master". Chargez votre équipe habituelle. Dans le menu principal, allez tout en bas et cliquez sur la flèche pour avoir 3 choix. Sélectionnez le dernier pour retomber sur le menu. Choisissez maintement le mode "exhibition". Attribuez les manettes puis choisissez votre équipe. Vous pourrez alors prendre votre équipe de "Ligue Master".

PASSEMENT DE JAMBES

Appuyez deux fois sur L1 pour réaliser un passement de jambes.

FEINTES

Appuyez simultanément sur + . Vous ferez ainsi une feinte qui peut vous permettre d'éviter les tacles et de dribbler le gardien.

BIEN DÉMARRER UNE LIGUE MASTERS

Pour bien commencer une ligue masters faite les manips suivantes:
1. Avec vos 20 points achetez Semau (remplaçant - Cameroun).
2. Faites 1 ou 2 matches, vous pourrez ainsi voir qu'il est très rapide donc aide beaucoup.
3. Après avoir cumulé assez de points achetez Amakochi (Nigeria).
4. Vous verrez que c'est plus simple et que vous pourrez ensuite acheter vos joueurs préférés.

ISS Pro Evolution 2

© Konami / KCET 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPE ALL-STAR EN MODE EXHIBITION

Remportez la Coupe du Monde. Vous débloquerez ainsi l'équipe "All-Stars mondial et européennes" en mode exhibition.

EQUIPE ALL-STAR CLASSIQUE

Remportez la Ligue des Champions.

JOUER AVEC UNE ÉQUIPE DE LA LIGUE MASTER EN MODE EXHIBITION

Remportez le championnat D1 en normal ou en expert. Ensuite, sélectionnez le mode "Ligue Master". Chargez votre équipe habituelle. Dans le menu principal, allez tout en bas et cliquez sur la flèche pour avoir 3 choix. Sélectionnez le dernier pour retomber sur le menu. Choisissez maintement le mode "exhibition". Attribuez les manettes puis choisissez votre équipe. Vous pourrez alors prendre votre équipe de "Ligue Master".

FEINTES

Appuyez plusieurs sur L1 pour effectuer des passements de jambes.
Appuyez sur les touches de frappe et de passe en même temps pour feinter un tir au but.

JOUEURS MODIFIÉS EN LIGUE MASTER

Editez un nouveau joueur en Ligue Master et commencez une partie dans cette ligue. Quand vous aurez obtenus 50 points, achetez le joueur et quittez la partie. Revenez au mode Edition et effacez le joueur. Retournez en Ligue Master, il sera toujours disponible

Iznogoud

© Microids 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

1. CORROD
2. FISCHER
3. GOGONO
4. EXTERN
5. XFILES
6. GOTERR
7. SPECTR
8. PICNICI
9. POILUS
10. FEDODO
11. FOURNO
12. DIKEPI

Jackie Chan Stuntmaster

© Sony / Radical Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOVIE MODE

Récupérez simplement 20 dragons pour avoir accès à cette option.

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur L2, , , , X, R2, R2 à l'écran "appuyez sur Start".

TOUS LES DRAGONS

Appuyez sur L1, R2, L2, , X, X à l'écran "appuyez sur Start".

VIES INFINIES

Appuyez sur R1, R2, L1, pendant le jeu.

TOUS LES DRAGONS

Appuyez sur L1, R2, L2, , , à l'écran Press Start.

VIES INFINIES

Appuyez sur R1, R2, L1,

Jade Cocoon

© Crave Entertainment / Genki 1999

SOLUTION COMPLÈTE

Le village

Commencez par rentrer chez vous pour dormir. Durant votre rêve, vous n'aurez qu'à suivre le chemin et combattre en arrivant au bout. Après votre défaite contre l'homme des rêves (inévitable) sortez de chez vous et assistez à l'invasion des Sauterelles de l'Apocalypse. Après un nouveau rêve (et une nouvelle défaite) vous devrez vous rendre dans la forêt. Visitez le village avant cela, allez à la tour de guet, faites des achats à la forge puis partez enfin vers la forêt.

La forêt du scarabée

Suivez les conseils du garçon et parlez avec le maître des cocons. Capturez sa créature puis pénétrez dans la forêt. La route n'est pas très compliquée, vous n'avez qu'à avancer tout droit (n'oubliez pas la tablette) et combattre les petites créatures que vous rencontrerez. Prenez le toujours à droite (sauf la première intersection qui mène à un cul de sac) et combattez l'apprenti et continuez pour récupérer les objets. Retournez ensuite à la hutte du maître (l'endroit avec des marches blanches) avant de refaire un passage par le village.

Retour au village

Essayez les combinaisons de créatures pour trouver les plus fortes et entraînez-les pour qu'ils deviennent adultes. Vendez éventuellement certains cocons pour obtenir plus d'argent et allez faire des emplettes avant de pénétrer dans la forêt de la libellule.

Forêt de la libellule

Avancez tout droit jusqu'à l'intersection puis prenez à gauche et récupérez tout les objets. Continuez jusqu'aux escaliers, descendez, ouvrez le coffre mais ne prenez pas le passage derrière la tortue. Il n'y à pas grand chose à trouver à gauche, retournez plutôt à la première intersection et tournez à droite. Avancez sur le chemin et combattez l'homme agenouillé un peu plus loin. Récupérez la clé et retournez en arrière. Prenez le chemin rocailleux à l'intersection et continuez tout droit jusqu'à Hiralcos puis combattez-le.

Prenez ensuite le chemin au fond à gauche pour récupérer la tablette de la connaissance puis le chemin de droite, passez la porte et continuez tout droit (ne prenez à droite ou à gauche que si vous voulez capturer d'autres créatures). Combattez ensuite Kikinak, l'homme oiseau (faible face au vent) et récupérez l'objet que vous êtes venu chercher avant de retourner au village.

Note : Vous pourrez retourner ici aussi souvent que vous le voudrez pour augmenter vos créatures à chaque fois que vous le combattrez.

Le village

Achetez du matériel, admirez les scènes cinématiques, puis occupez-vous de vos créatures avant de vous rendre à la forêt de l'araignée.

La forêt de l'araignée

Prenez le chemin de gauche pour commencer puis tournez à droite là où une lance repose contre un mur. Continuez en

prenant toujours à gauche jusqu'à ce que vous combattiez une créature humanoïde au détour d'un buisson. Continuez toujours à gauche et récupérez l'objet avant de monter du coté droit de l'écran (vous devrez prendre le passage de droite plus tard) et prenez l'entrée à gauche de votre personnage. Donnez la noix à Yami et parlez-lui avant de récupérer la tablette en haut à droite de l'écran. Retournez en arrière et prenez le passage à droite puis continuez sur la gauche jusqu'à un homme.

Donnez-lui l'anneau et retournez en ville pour trouver quelque chose de plus intéressant pour lui. Revenez ensuite jusqu'à lui et prenez la tablette avant de continuer vers la nord jusqu'à une porte. Prenez les objets sur le chemin du haut puis prenez en bas puis en haut pour trouver un nouveau coffre. Prenez ensuite en bas et récupérez la clé au nord de la sortie. Assurez-vous d'avoir une créature avec un bonne défense magique car vous devrez combattre des arbres particulièrement puissants. Suivez ensuite le chemin tout droit et retournez au village.

Escale au village

Faites tous vos achats dès le début car vous ne pourrez plus par la suite. Allez parler aux gardes devant la demeure du chef puis allez à al maison de Garias après la scène cinématique. Quittez ensuite le village, attention la prochaine forêt est très dangereuse, il est conseillé de revisiter les forêt précédentes pour récupérer de nouvelles créatures.

La forêt des mites

Sauvegardez ici puis visitez toute la forêt. Vous devrez combattre le braconnier pour la deuxième fois. Après la scène cinématique, prenez à gauche après la porte puis continuez tout droit en suivant le chemin.

La vieille bâtisse

Vous voilà dans une véritable mine d'objets. Ramassez tout ce que vous pourrez (armes et matériel) avant de poursuivre vers la forêt du scarabée.

La forêt du scarabée

La forêt est toujours la même mais les créatures sont différentes. Essayez de capturer et de combiner des dragons bleus car le boss est un dragon du feu. Allez à la hutte de Koris et faites une sauvegarde. Utilisez ensuite les attaques à base d'eau pour vaincre le boss.

Retour à la vieille bâtisse

Comme la fois précédente, faites le plein avant de partir pour la forêt de la libellule.

La forêt de la libellule

Avancez jusqu'au croisement et continuez tout droit jusqu'à un coffre au pied d'un escalier. Avancez en face et récupérez l'objet sur le gros rocher. Descendez, prenez à droite et appuyez sur action devant le symbole de libellule. Prenez le chemin de gauche, continuez à descendre puis prenez à droite et appuyez sur action au milieu de la pièce. Suivez le chemin du milieu et récupérez le secret de la tablette mortelle. Rechargez vos créatures, préparez toutes celles du feu et allez là où vous avez trouvé Kikinak. Prenez à gauche sur l'écran avant d'arriver pour ouvrir le coffre puis combattez le boss du vent avec vos créatures du feu.

La forêt de l'araignée et la dernière forêt

Allez là où la petite fille vous a donné la noix (préparez vos créatures les plus fortes contre la terre) et combattez le boss une première fois. Allez ensuite là où vous avez trouvé la mère de la forêt pour l'affronter encore puis à l'endroit où se trouvait le braconnier pour récupérer d'excellentes créatures. Retournez enfin à l'arbre que vous avez emprisonné afin de combattre le boss pour la dernière fois. Attention, vous devrez affronter l'homme des rêve et sa créature de la terre juste après ce combat. Quand vous les aurez battus tous les deux, vous n'aurez plus qu'à admirer la cinématique de fin.

Jeremy McGrath Supercross 2000

© Acclaim 2000

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC JEREMY MCGRATH

Utilisez le nom MCGRATH.

Jeremy McGrath Supercross 98

© Acclaim / Probe Software 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE REVERSE

Entrez le code SHOTTIME à la place de votre nom de pilote.

Jersey Devil

© Sony / Behaviour Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Au début, dans la ville, vous trouverez une vie au-dessus d'une fontaine. Prenez-la et appuyez sur Start. Appuyez ensuite sur et un tableau apparaîtra. Choisissez "Continue" et la vie sera à nouveau sur la fontaine. Vous pouvez répéter cette opération jusqu'à ce que vous ayez suffisamment de vies à votre goût.

Jet Moto 3

© Sony / Pacific Coast Power & Light 1999

+ D'INFOS FORUM

COURIR AVEC GRANNY

Terminez à la première place en mode de difficulté Professionnel.

COURIR À GRANDE VITESSE

Au cours du jeu, faites : L1 + Droite, R1 + Bas, , L1 + , R1 + Bas, L1 + Gauche, Select.

CHEAT CODES

Tous les codes sont à effectuer en cours de jeu.

Sauter un tour

gauche, L1 + , L1 + haut, select

Turbo infini

L1 + gauche, R1 + bas, R1 + gauche, L1 + droite, R1 + bas, L1 + droite, , select

Turbo rechargé

R1 + droite, L1 + gauche, L1 + , gauche, Select

Turbo plein

, haut, droite, R1 + , L1 + , select

Mode Turbo air

droite, L1 + , , R1 + , L1 + gauche, , select

Mode Flapping hop

R1 + gauche, gauche, L1 + , L1 + haut, select

Mode Floating hop

R1 + gauche, gauche, L1 + , L1 + , , select

Course en vitesse maxi

L1 + droite, R1 + bas, , L1 + , R1 + bas, L1 + gauche, select

Caméra de télévision

, L1 + , L1+ , , R1 + haut, select

Bloquer la caméra

, L1 + , L1 + , gauche, L1 + , , R1 + , select

Caméra active

, L1 + , L1 + , droite, L1 + , gauche, gauche, select

Vues de toutes les caméras

L1 + , gauche, gauche, , L1 + , L1 + , select

MODE STUNT

Récoltez toutes les pièces des 10 circuits en mode Season.

COURIR AVEC CAPT. BALLARD

Complétez la saison professionnelle avec tous les pilotes.

CIRCUITS PLANET X ET RAMP PARK

Terminez à la première place en mode Circuit et difficulté Professionnel.

EFFECTUER UN PLONGEON

Maintenez R1 + R2 + L1 + L2.

Jet Rider

© Sony 1997

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUTES LES COURSES

Avec cette astuce, vous pourrez sélectionner toutes les courses dès le départ.
Entrez dans le menu Options et changez la difficulté à Amateur et la personne remettant les prix ("Trophy Presenter") à "Male". Retournez au menu principal en appuyant sur START.
Puis, avec la manette 1, entrez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche. Allez de nouveau dans les options mais en vous déplaçant vers la gauche sur le menu principal et en validant avec ⊗ . Changez la difficulté à "Professional" et "Trophy Presenter" à "Rider's choice". Retournez au menu principal en appuyant sur START.
Avec la manette 1, entrez : Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite. Un son métallique vous confirmera l'activation du code. Vous avez désormais accès à toutes les courses.

GAGNER DU TEMPS SUR LE 2ÈME CIRCUIT

Dans le deuxième circuit, il est possible de gagner du temps en traversant une cabane qui se trouve sur la section "Plantion house".

CHEAT CODES

Remportez d'abord tous les circuits au niveau le plus difficile. Vous pouvez alors bénéficier des codes suivants :
Super agility : Bas, ○ , Gauche, L1, Gauche, Droite, Gauche, Droite
Zero resistance : □ , L1, △ , Droite, L1, Bas, R2, △
Double stunt points : Droite, Haut, ○ , L2, △ , ○ , R1, R2
Show off camera enabled : △ , Bas, □ , △ , L1, L1, R1, R1
Air brakes : R1, R2, Droite, L2, Haut, ○ , Haut, ○
Rocket racer : △ , Haut, Haut, L2, L2, Haut, Haut, Haut
Unlimited turbos : △ , ○ , Droite, R2, Haut, □ , Haut, △
Ice racing : Haut, R2, R1, Droite, L1, □ , Droite, Droite

Jet Rider 2

© Sony / SingleTrac Entertainment

+ D'INFOS FORUM

COURIR AVEC ENIGMA (VERSION US)

A l'écran des options, mettez le niveau de difficulté à Master et le nombre de tours par course à 6. Retournez à l'ecran titre, et en moins de 4 secondes, faites : Gauche, , Bas, , Droite, , L1, R1.

TOUS LES CIRCUITS

Pour avoir tous les circuits du jeu, respectez à la lettre les manipulations suivantes. A l'écran titre, choisissez un joueur puis prenez The Hun comme pilote. Revenez à l'écran titre et entrez dans le menu des options. Réglez le niveau de difficulté sur Amateur et désactivez le grappin. Revenez une nouvelle fois à l'écran titre en placez le curseur sur Exit et en appuyant sur . Appuyez maintenant sur Haut Gauche, Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas. Dans les options, réglez la difficulté sur Professionnel et activez le grappin. Revenez pour la dernière fois à l'écran titre comme tout à l'heure (placez le curseur sur Exit et confirmez avec). Appuyez maintenant sur R1, L2, L1, R2, R1, L2, L1, R2. Vous entendrez alors un bruit pour vous indiquer que la manipulationa été bien entrée. Vous aurez alors accès à tous les circuits.

VAISSEAU CACHÉ

Pour obtenir le vaisseau caché, réglez le niveau de difficulté sur Maître et configurez le nombre de tours sur 6. Placez le curseur sur Exit et confirmez avec pour revenir à l'écran titre. Appuyez maintenant sur Droite, , Gauche, , Bas, , Bas. Vous entendrez alors un bruit pour confirmer que la manipulationa correctememt été entré. Dans la sélection des pilotes, vous pourrez désormais choisir Enigma, le vaisseau caché.

Johnny Bazookatone

© US Gold / Arc Developments 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Cliquez sur PASSWORDS et entrez l'un des codes suivants :

PILCHARD	Invulnérabilité
KRISTIAN	Choix du niveau

CODES DES NIVEAUX

2. AFLEAPIT
3. TEASPOON
4. SEDATION
5. VERYNICE

NIVEAU BONUS

Au début du premier niveau, allez à la droite du mur (là où il s'arrête), et sautez vers la gauche. Il y a un passage secret. Allez vers la gauche pour trouver le niveau caché...
Perdre une vie dans le niveau bonus n'affecte pas les vies dans le jeu réel. 1000 notes de musiques donnent une vie supplémentaire.

CODE ACTION REPLAY

800B5A08 0003	Vies infinies

JoJo's Bizarre Adventure

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

MODE NOUVELLE HISTOIRE ET NOUVELLES PHOTOS

Terminez le jeu en mode Story.

Jonah Lomu Rugby

© Codemasters / Rage Software 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LA BALLE EN MÊLÉE

Lors d'une mêlée ouverte à l'avantage de votre adversaire, vous pouvez récupérer la balle en appuyant sur .
Attention, il faut qu'il y ait au moins 3 ou 4 avants dans la mêlée pour que cette astuce fonctionne.

SUPERS ÉQUIPES

Sur play, sélectionnez "Coupe des territoires". Gagnez-la avec les Samoa, Hong Kong, Argentine, France et Nouvelle Zélande. Une fois gagnée, vous jouerez la coupe spéciale : prenez "world 15" puis vous aurez la coupe supplémentaire ou vous découvrirez la"rage all start", équipe des créateurs du jeu avec deux ailiers très rapides et un demi d'ouverture-buteur surpuissant et aussi la "team lomu" avec 15 Lomu.

CODES ACTION REPLAY

Super score équipe 1 (255)

```
8009F4C8 00FF
```

Mauvais score équipe 2 (zéro)

```
8009F4CC 0000
```

Judge Dredd

© Activision / Gremlin Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans le menu des meilleurs scores ::

!BEDSTRAW!	10 crédits
!EIKKIN	Invincibilité
!PEMON?	Personnages déformés
?LOVESEXY?	Voir la séquence de fin

Jumping Flash

© Sony 1995

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Voici un code pour sélectionner les niveaux dès le début du jeu. Placez-vous à l'écran titre et faites la manipulation suivante : Haut, Haut, Bas, Bas, ⊗ , ⊗ , Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ , △ , ⊗ , △ . Si l'astuce a bien fonctionné, l'écran devient rouge. Vous pouvez alors choisir n'importe quel niveau et même vous frotter directement au boss de fin du jeu (pour cela, allez à l'écran Présentation Planète et faites curseur droit pour choisir le niveau suivant).

CONTRÔLER LES NUAGES

Appuyez sur L1, L2, R1 et R2 (en même temps) et appuyez sur Haut ou Bas pour contrôler la vitesse des nuages...

MODE SUPER

En terminant le jeu sans continue, il est possible de jouer en mode "Super" . Il est alors possible de sauter 6 fois au lieu de 3. Appuyez sur △ vous fait tomber plus rapidement, en causant plus de dommages aux créatures. Appuyez sur L1 ou L2 vous fait courir plus rapidement (et sauter plus loin).

K-1 : The Arena Fighters

+ D'INFOS FORUM

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

Maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + + + Gauche sur les deux manettes, et ce dès le lancement de la Playstation. Continuez à maintenir les boutons enfoncés jusqu'à ce que le mode démo commence. Alors, vous verrez la séquence de fin et les crédits.

Kagero : Deception 2

+ D'INFOS FORUM

TEST SONORE

A l'écran titre, faites : R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Si vous avez entré le code correctement, vous entendrez un signal sonore. Une option "Sound Test" sera alors disponible à l'écran "Mode Select".

Kensei Sacred Fist

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Il y a 14 personnages cachés en tout. Pour les découvrir, il faut tout d'abord finir le jeu avec tous les personnages disponibles au départ. Vous pourrez alors jouer avec 8 personnages cachés. Pour jouer avec le boss, terminez le jeu avec n'importe quel personnage caché.
Finissez le jeu avec le boss, et vous obtiendrez un nouveau personnage mi-homme, mi-peroquet. Appuyez sur sur le même personnage pour jouer avec BILLY mi-homme, mi-pingoin. Il reste deux personnages à découvrir. Pour cela, finissez le jeu avec le personnage restant. Et voilà, les 14 personnages cachés sont désormais accesisbles.

Kileak The Blood

© Sony / Genki 1995

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES OPTIONS

A l'écran titre, faites : , , , , , , puis faites trois cercles avec la croix directionnelle. Enfin, appuyez sur

CODES ACTION REPLAY

`800B47DC 01F4`	Munitions infinies
`800B4720 0064`	Radar illimité
`800B47A0 03E8`	Energie infinie

Killer Loop

© Crave Entertainment / VCC 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, manitenez enfoncé le bouton Start et faites rapidement l'une des manipulations suivantes :

Tripode Pulse 3X3

Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Haut et Gauche.

Tripode Sinus Delta

Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Haut et Droite.

Tripode H&K 6502

Bas,Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut et Gauche.

Tripode Pulse Clone

Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut et Droite.

Tripodes H&K 42, Sinus Theta et accès aux pistes Himalaya 2, Epingle et Station Spatiale

Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut et Gauche.

Reac TP96-1

Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut et Droite.

Tripode Pulse Mach

Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite, Haut et Gauche.

Tripode Sinus Sigma

Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite, Haut et Droite.

Tripodes H&K 2001 et Reac AKNX5

Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Haut et Gauche.

Enlever le circuit Station Spatiale

Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Haut et Droite.

Pistes Himalaya 2, Epingle et Station Spatiale

Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut et Gauche.

Vitesse 25% plus rapide et Tripode Reac MS2K-0

Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut et Droite.

Vitesse 25% plus rapide

Haut, Gauche, Bas, Gauche, Haut, guache, Bas et Droite.

Niveau caché Holodrome

Haut, Gauche, Bas, Gauche, Haut, guache, Bas et Gauche.

TOUS LES CIRCUITS

Tenez la touche Start enfoncée au menu principal et appuyez sur Haut, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite.

Killing Zone

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉQUENCE DE FIN

Allez à l'extrémité gauche du niveau 2, et maintenez enfoncés les boutons Bas/Gauche + R1 + L1, et appuyez sur Start. L'écran deviendra blanc et vous arriverez directement au dernier niveau, au combat avec le boss.

COMBATTRE AVEC LE BOSS

Pendant approximativement 5 secondes, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + R2 + + Start. Puis, choisissez le mode 1 joueur avec n'importe quel personnage.

ECOUTER LES MUSIQUES DU JEU

Mettez le CD du jeu dans un lecteur audio, et écoutez les musiques du jeu sur les pistes 2 à 34.

King's Field

© From Software 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

`8019B4D8 03E7`	Energie infinie
`8019B4DC 03E7`	Points magiques infinis
`8019B4F0 7530`	Or infini
`80199438 0064`	Grande force

Kingsley's Adventure

© Sony / Psygnosis 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Poignard

```
800D1B1E 0001
30016057 0001
```

Epée

```
800D1B46 0001
30016053 0001
```

Hache

```
800D1B6E 0001
30016058 0001
```

Arbalète

```
800D1B96 0001
30016059 0001
```

Maximum de flèches

```
800E857A 00FF
```

Clé

```
8001605C 0101
```

Mug

```
30016072 0001
```

Lettre

```
30016073 0001
```

Chemise rouge

```
30016074 0001
```

Modifie l'arme dont vous êtes équipé

```
800E8578 00xx
```

où xx vaut :

00	Rien
01	Poignard

02 Epée
03 Hache
04 Arbalète

Kirikou

© Wanadoo / Etranges Libellules 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ENLEVER L'ÉPINE DU DOS DE KARABA

A la fin du jeu, pour enlever l'épine du dos de Karaba, posez de l'or par terre. Elle se baissera alors pour le prendre. A ce moment-là, sautez-lui sur le dos.

Kitchen Panic

© Panther Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES PENDANT LE JEU

Mettez le jeu en pause, puis faites l'une des manipulations suivantes sur la manette 2 :

Plein d'énergie

Haut, Haut, Bas, Bas, , , , , L1, R1

Patate roquette

R1, L2, R2, L1, Gauche, Droite, Haut.

Patate Padapada

R1, L2, R2, L1, Gauche, Droite, Bas.

Patate Fuwafuwa

R1, L2, R2, L1, Gauche, Droite,

Patate sauteuse

R1, L2, R2, L1, Gauche, Droite,

Patate de glace

R1, L2, R2, L1, Gauche, Droite,

Patate marine

R1, L2, R2, L1, Gauche, Droite,

CHEAT CODES AUX MENUS

A l'écran de sélection du niveau, faites l'une des manipulations suivantes :

99 vies

Sur la manette 2, maintenez enfoncés L2 + R2 et faites : Haut, Bas, Gauche, Droite. Puis, toujours sur la manette 2, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 et faites : Droite, Gauche, Bas. Enfin, relâchez L1 et R1, puis appuyez sur Haut.

Accès à tous les niveaux

Sur la manette 2, maintenez enfoncés les boutons + + + + L1 + L2 + R1 + R2, et faites Bas, Bas, Droite.

Invincibilité dans les caves

Sur la manette 2, faites : R2, R2, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1.

Tous les dommages valent 1 point

Sur la manette 2, maintenez enfoncés L1 + R1, et faites : , , , . Puis, toujours avec la manette 2, maintenez enfoncés L2 + R2, et faites : , , . Enfin, relâchez L2 et R2, puis appuyez sur .

KKND : Krossfire

© Melbourne House / Beam Software 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

KQULLZ	Dernière mission pour les Mutants
GTH6JZ	Dernière mission pour les Survivants
MHICYZ	Mission 7 pour les Robots Series 9
OJQLZZ	Dernière mission des Robots Série 9

CHEAT MODE

Pendant une mission de campagne, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites une pause. Alors, faites afficher le mot de passe et tapez : Gauche, , , Droite, . Vous retournerez alors automatiquement à l'écran de pause. Désormais, vous avez accès à un menu secret : invincibilité, toute la carte, gagner la mission, etc...

Klonoa : Door to Phantomile

© Sony / Namco 1998

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu puis revenez à l'écran titre. Choisissez alors l'option "Continue", puis "Vision Clear".

JEU SECRET

Terminez le jeu en ayant sauvé tous les prisonniers pour accéder au jeu dela Tour de Balue. Si vous parvenez en haut de la tour, vous verrez une séquence vidéo. Vous pourrez aussi choisir votre niveau et avoir accès au test son.

SOLUTION COMPLÈTE

Vision 1

Vision 1-1 : Les Débuts du Vent

Bisevent, le Village Eole

Gonflez le lapin rouge pour monter prendre le cristal en hauteur d'un double-saut (deux fois X). Servez-vous d'un des prochains lapins pour éclater l'oeuf en arrière-plan (gonflez-le, mettez-le dans l'axe et lancez-le en dirigeant Klonoa avec la flèche directionnelle haute). Sur le pont, servez-vous de l'hélicoptère-monstre pour prendre les joyaux, puis du monstre suivant pour éclater la bulle (Phantomile 1).

Plus loin, attendez que le petit monstre violet arrive sur vous pour vous permettre de monter et de poursuivre votre route (prenez le coeur si votre vie a baissé). Poursuivez et servez-vous d'un lapin pour éclater la bulle du réveil, gonflez un autre ennemi pour prendre tous les joyaux sur le propulseur à vent, éclatez la bulle (Phantomile 2).

Sautez sur le talus en contrebas (maintenir la croix ou le triangle pour faire " voler " Klonoa). Descendez la pente et servez-vous des ennemis pour éclater la bulle (Phantomile 3).

Entrez dans la tour pour faire connaissance avec Balue. Sortez de la tour et éclatez la bulle du réveil. Aidez-vous des hiboux verts pour atteindre la bulle du Phantomile 4, allez vers le chemin du bord pour activer une luciole et vous précipiter vers les joyaux (valeur doublée) et le Phantomile 5.

Revenez vers les hiboux verts et montez au chemin du dessus, jusqu'à gagner une plate-forme mobile et la bulle du Phantomile 6.

Allez jusqu'au bout de chemin et revenez vers les hiboux pour prendre à nouveau le passage du bas. Cette fois, allez au bout pour terminer la vision.

Vision 1-2 : La Diva et l'Esprit des Ténèbres

Mine Gunroc

Gonflez le lapin pour prendre le cristal, puis allez en contrebas et suivez le chemin. Allumez la luciole et aidez-vous des hamsters et lapins pour prendre les joyaux. Continuez par le souffle de vent et éclatez la bulle du Phantomile 1.

Vous revoici au début. Poursuivez logiquement (gonflez le lapin au bouclier par derrière) et prenez les deux souffles de vent. Avec les deux lapins au bouclier, cassez l'oeuf (Phantomile 2) au premier plan et continuez par la porte.

Activez le réveil et montez dans le chariot. Durant le trajet, prenez un maximum de joyaux. A la fin du parcours, activez le réveil et poursuivez. Cassez l'oeuf et utilisez le souffle de vent pour continuer et prendre le Phantomile 3.

N'empruntez pas tout de suite la porte, continuez par le haut pour tomber sur une plate-forme vous menant vers une autre porte. Utilisez le lapin au bouclier pour casser l'oeuf caché, près de la porte. Revenez à la première porte et gonflez le lapin géant pour ensuite gonfler celui qui apparaît et faire exploser le gros ennemi. Activez la luciole pour doubler la valeur des gemmes et utilisez le hibou pour atteindre le Phantomile 4.

Revenez à la porte non visitée et activez le réveil. Après deux souffles de vent, allez en bas (esquivez les hamsters lanceurs de boules de piques) et utilisez un ennemi pour casser l'oeuf du Phantomile 5 pour ensuite revenir vers l'intersection.

Utilisez un ennemi pour le lancer contre la paroi, la faisant tomber pour continuer votre chemin. Activez le réveil puis utilisez les ennemis pour éclater la bulle du Phantomile 6 en hauteur et un oeuf caché, légèrement en bas à droite.

Continuez pour enfin connaître ceux qui sont derrière tout cela : Joka et Ghadius. Vous affronterez alors votre premier boss.

BOSS 1 : RONGO LANGO
Ce boss est parfait pour s'échauffer. Son point faible est accidentellement mentionné par Joka : il s'agit de son postérieur ! Il vous faudra donc envoyer des lapins sur son Talon d'Achille. Votre ennemi se déplace en sautant, peut effectuer des séismes (ce qui fait disparaître les lapins) et une attaque en arc de cercle quand il tourne sur lui-même (sautez pour éviter). Mis à part cela, il vous suffira de toucher Rongo Lango quatre fois pour triompher. Un boss facile pour vous.

Vision 2

Vision 2-1 : Dans la Forêt Mourante

Forlock, Das Baumdorf

Ignorez le lapin noir à bouclier et allez dans le creux. Attendez que le monstre en boule s'élève, il se révèle pour le gonfler et aller prendre les gemmes. Continuez et utilisez le porteur de bouclier pour casser l'oeuf. Plus loin, utilisez la souris blanche qui se balance pour gagner les hauteurs (avec l'aide d'un autre ennemi) et le Phantomile 1.

Plus loin, utilisez les feuilles flottantes et allez sur le chemin du bas pour libérer le Phantomile 2 de l'oeuf.

Allez à présent au chemin du haut pour gonfler le lapin géant, activez la luciole et éclatez le gros ennemi. Passez la porte et utilisez la boule ennemie pour gonfler la souris blanche et atteindre les joyaux. Plus loin, inspectez la porte pour déclencher une scène. Ouvrez la porte et activez le réveil grâce aux ennemis. Passez la porte, servez-vous des boules ennemies pour casser les deux oeufs (dont le Phantomile 4).

Revenez vers la porte et montez sur le réceptacle pour passer une autre porte. Utilisez l'ennemi pour vous envoler et, arrivé au niveau de l'oeuf, lancez-le pour libérer le Phantomile 3.

Continuez votre chemin pour gonfler un ennemi (dirigez Klonoa avec la flèche directionnelle haute) et montez le talus. Gonflez le hamster pour casser l'oeuf et avoir la clé de la porte, accessible grâce à la feuille flottante. Plus loin, gonflez un ennemi pour casser deux oeufs (dont un caché et l'autre grâce à la feuille flottante), dont le Phantomile 5.

Continuez grâce aux feuilles flottantes jusqu'à un petit champignon, sous lequel repose le Phantomile 6. Continuez et activez la luciole. Poursuivez votre chemin jusqu'au bout pour déclencher une scène.

Vision 2-2 : Au-delà de la Cascade

Das Königreich von Krug

Utilisez le jet d'eau pour monter sur les plates-formes à gauche et suivez le chemin d'eau. Activez le réveil et utilisez le lapin sur le ballon d'eau pour atteindre les hauteurs et ainsi libérer le Phantomile 1.

Continuez à droite pour aller sur des rochers touchant la cascade. Utilisez le poisson volant pour anéantir l'ennemi en face, puis le lapin qui empêche l'accès au Phantomile 2.

Allez dans les hauteurs et passez la porte. Activez le réveil et continuez vers la gauche, avec un ennemi gonflé. Quand la boule piquante bouge à gauche, allez vers les hauteurs pour libérer le Phantomile 3.

Poursuivez à gauche et activez le réveil. Passez la porte et gonflez le poisson volant pour le jeter sur le lapin rouge, pour ensuite passer la porte et libérer le Phantomile 4.

Remontez la cascade et poursuivez à droite. Gonflez le lapin rouge avant de prendre le geyser, effectuez un double-saut pour atteindre la lointaine plate-forme violette. Activez le réveil et gonflez le hibou vert pour le jeter en bas, sur la luciole (vous vous dirigerez sur le vase). Sautez au-dessus des boules et capturez un poisson volant. Continuez à droite, jusqu'au sommet. Activez le réveil et continuez jusqu'à une intersection : à droite ou à gauche. Commencez par la gauche pour vous aider du ballon, libérez le Phantomile 5.

A droite, prenez le geyser et passez la porte. Activez le réveil et prenez un maximum de joyaux lors de votre glissade sur l'eau. Activez un nouveau réveil et évitez le premier lapin à bouclier. Gonflez son frère géant et allez vite gonfler le premier. Servez-vous du géant pour faire un double-saut et atteindre ainsi le Phantomile 6.

Revenez sur vos pas et continuez jusqu'à un geyser et un réveil à activer. Lors de cette nouvelle glissade, collectez un maximum de joyaux et poursuivez jusqu'à la sortie. Libérez le poisson (nommé Karal), qui vous mène au boss.

BOSS 2 : AQUADOPH ET PAMELA
Ce sont en fait vos alliés, envoûtés. Assez simple, ce combat peut cependant se révéler difficile si les boules de piques vous gênent. Aquadoph effectuera une charge avec Pamela, facilement évitable. Ensuite, il ira sur une boule : allez tout de suite le gonfler, puis directement le lancer sur Pamela ! Attention car cette dernière fera diversion avec des bulles quand Aquadoph quittera son dos. Répétez l'opération trois fois pour triompher.

Vision 3

Vision 3-1 : La Renaissance de la Forêt

Forlock, le Village Arbre

Allez toujours à droite jusqu'à un ponton en panne. Utilisez le lapin rouge pour casser les armures des lapins bleus, et remontez. Utilisez l'autre lapin rouge pour casser les caisses. Poursuivez à gauche pour libérer un individu, qui met le ponton en marche. Allez vers celui-ci puis sur la gondole. Faites le tour et utilisez le lapin rouge pour monter à gauche, et réutiliser un autre lapin pour briser l'oeuf à droite. Reprenez la gondole et allez à gauche (utilisez le hibou pour aller au-dessus de la porte et libérer le Phantomile 1).

Passez la porte et activez le réveil avant d'utiliser la gondole. Gonflez l'ennemi et jetez-le sur la caisse pour aller libérer le Phantomile 2.

Allez sur la gondole et à droite, gonflez le lapin sur le ressort (par derrière) pour l'utiliser plus à droite contre le premier des trois lapins cuirassés. Gardez un lapin bleu et visez la caisse au loin (ce qui en fait tomber une seconde, à gauche de la gondole). Retournez-y et utilisez un ennemi en contrebas de la caisse pour libérer le Phantomile 3 et détruire la caisse.

Passez la porte et activez le réveil. Prenez la gondole et, dans le trou avec deux ennemis en boule, utilisez ces derniers pour ouvrir la fleur et casser l'oeuf, libérant le Phantomile 4.

Plus loin, utilisez les ressorts en capturant les hiboux et, encore plus loin, ignorez les lapins cuirassés pour aller chercher des lapins dans le creux de l'arbre via les ressorts. Utilisez ces derniers pour détruire la cuirasse des lapins bleus, et cassez la caisse en contrebas pour ouvrir une fleur avec un oeuf. Faites de même avec la fleur après le lapin bleu géant pour libérer le Phantomile 5.

Allez sur le passage en hauteur et prenez la clé (cassez aussi la caisse), revenez au creux de l'arbre pour continuer vers la porte. Sur ce circuit, activez le réveil et prenez un maximum de gemmes (n'oubliez pas la luciole). Activez le nouveau réveil et continuez. Allez jusqu'au ponton en panne et gonflez l'ennemi. Cassez la caisse rencontrée et allez regonfler un ennemi. Avec le ressort et le double-saut, allez sur la haute plate-forme pour prendre le petit ponton avec l'ennemi, cassez la cuirasse du lapin bleu géant et activez l'interrupteur qu'il cache. Retournez au ponton maintenant actif et servez-vous du hibou vert pour ouvrir la fleur et casser l'oeuf (Phantomile 6). Continuez plus loin jusqu'à une impasse. Le niveau se termine ici.

Vision 3-2 : Le Mécanisme en Suspens

Le Manoir Arbre des Machines

Gonflez un cochon explosif et jetez-le dans le trou en arrière-plan : l'explosion activera le mécanisme. Allez sur la gondole et entrez par la porte de droite. Allez à droite jusqu'à une machine en arrêt et prenez la clé. Revenez à la gondole et allez à gauche pour ouvrir la porte. Activez le réveil et progressez. Gonflez la souris blanche et éclatez la bulle pour un double-saut (Phantomile 1).

Continuez et servez-vous de l'ennemi et du ressort pour activer le mécanisme. Revenez prendre les joyaux avant le ressort et poursuivez à gauche. Utilisez le ressort pour activer le réveil, puis utilisez le cochon explosif pour le joyau inaccessible, et l'oeuf qui apparaîtra ensuite. Capturez un autre cochon explosif et entrez dans la porte pour casser l'oeuf (Phantomile 2).

Passez la porte et utilisez les cochons explosifs et la boule ennemie pour vos biens. Utilisez un autre cochon explosif pour éclater la bulle près de l'arbre (Phantomile 3).

Cassez l'oeuf caché en face de la porte et entrez dans celle plus loin. Activez le réveil et continuez par le chemin du haut. Gonflez le cochon explosif, jetez-le sur l'interrupteur, à gauche. Allez vite au chemin le plus bas avant que la porte ne se referme ! Plus loin, utilisez les deux hiboux verts pour libérer le Phantomile 4 et rejoindre Joka ensuite.

Prenez la clé, revenez à la porte fermée, là où était le troisième Phantomile. Activez d'abord le réveil et vite les trois interrupteurs dans l'ordre : gauche, droite et milieu. Revenez à la machine mise en marche, grâce à elle libérez le Phantomile 5.

Suivez ensuite le chemin jusqu'à la porte. Dans la salle suivante, libérez le Phantomile 6 et méfiez-vous des machines : elles peuvent vous coûter des vies ! Suivez le chemin après la porte en esquivant les boules de piques jusqu'à la porte. Grimpez sur la gondole, jusqu'au boss.

BOSS 3 : GELG BOMB
Il va falloir utiliser les ressorts et les lapins pour triompher. Avec les ressorts, il faudra vous propulser au-dessus du boss et lâcher le lapin rouge au milieu de sa carapace. Méfiez-vous : Gelg Bomb peut produire une grosse boule (à esquiver

avec les ressorts) ou faire un grand saut en vous poursuivant (repérez son ombre). Quand il deviendra rouge, votre ennemi sera plus rapide, donc méfiance. Il faut lui porter cinq coups pour l'envoyer en enfer.

Vision 4

Vision 4-1 : Un Village en Danger

Les Ruines du Royaume Eole

Allez à droite pour faire face à un oeuf coupant. Double-sautez par-dessus pour l'anéantir. Continuez votre chemin pour tomber sur un second de ce genre, à détruire avec un hibou. Continuez à gauche après la porte et suivez le chemin pour aller en hauteur. Après avoir détruit un autre oeuf coupant, utilisez tous les hiboux pour atteindre une haute corniche. Entrez dans la petite grotte pour libérer le Phantomile 1.

Sortez, sous la porte en hauteur se trouve un hibou vert : gonflez-le et double-sautez sur la bulle pour libérer le Phantomile 2.

Retournez à la porte en hauteur et pénétrez-y. Utilisez le lapin pour détruire l'oeuf coupant géant et poursuivez votre route jusqu'à une porte. Activez le réveil et gonflez le tireur rose quand il sourit, après son attaque. Grâce à lui, atteignez vite les deux plates-formes, qui vont s'effondrer, jusqu'au Phantomile 3.

Poursuivez en empruntant le chemin du haut. Au rebord, sautez pour libérer le Phantomile 4.

Réitérez l'opération pour atteindre la porte. Gonflez un fantôme pour anéantir l'autre. Gonflez le fantôme de feu pour casser l'oeuf, poursuivez toujours à droite et à travers les pièges (plates-formes mouvantes). Plus loin, avec un hibou juste avant le creux de l'arbre, allez en hauteur pour des bonus. Continuez pour activer une luciole (ignorez les fantômes plus loin) et vous retrouver face à des balançoires. A la troisième, libérez le Phantomile 5.

Continuez jusqu'à une autre balançoire, où le Phantomile 6 vous attend. Eliminez les fantômes et passez la porte pour finir le niveau.

Vision 4-2 : Une Accalmie du vent

La Caverne de Glace du Léviathan

Suivez le lapin à travers les quatre plantes et pénétrez dans la grotte. Là encore, vous serez entraîné dans une glissade. Soyez rapide car lors de votre glissade (jusqu'à sa fin), vous aurez les Phantomiles 1 et 2 à libérer.

Avancez pour faire venir et gonfler un fantôme de feu pour détruire le bloc vert. Avec la poussée de bulles, allez en haut et grâce aux fantômes, anéantissez les oeufs coupants. Cassez les deux blocs verts qui les séparent et libérez le Phantomile 3.

Plus loin, faites de même (fantômes contre oeufs coupants) et détruisez un bloc vert pour activer un interrupteur. Activez le réveil et gonflez le fantôme de feu pour aller en hauteur. Servez-vous des hiboux ouverts pour aller dans la grotte et libérer le Phantomile 4.

Sortez par la grotte et montez sur les plates-formes pour gonfler un hibou. Cassez un bloc vert pour aller en contrebas récolter des gemmes. Retournez gonfler un hibou et faites un double-saut vers les poussées de bulles. Suivez le chemin et activez un réveil. Avec les fantômes, détruisez les oeufs coupants pour aller gonfler ensuite un hibou vert en hauteur et rejoindre une grotte secrète. Dedans, aidez-vous de la poussée de bulles pour gonfler le hibou vert et rejoindre le Phantomile 5.

Revenez sur vos pas et continuez à gauche pour sauter sur des ossements qui vont s'effondrer. Sur la seconde partie, double-sautez avec l'aide du hibou vert pour libérer le Phantomile 6.

Au sommet des poussées de bulles, montez sur le bloc vert pour gonfler le hibou vert et poursuivre. Après la scène, poursuivez à droite, jusqu'au boss.

BOSS 4 : BALADIUM
Le plus beau combat de boss ! Sur la partie centrale de Baladium se trouvent des parties lumineuses : c'est ici qu'il faudra viser ! Pour cela, aidez-vous des hiboux, à gonfler quand le pont est éloigné du boss. Ce dernier se contente de vous mettre des obstacles lorsque le pont revient vers lui (bombes, lames coupantes, piliers). Il peut aussi placer un hérisson doré sur le pont, qu'il faudra éviter jusqu'à sa disparition. Etant donné qu'il y a six parties à atteindre sur le boss, il faudra autant de coups pour lui faire mordre la poussière.

Vision 5

Vision 5-1 : Les Quatre Globes

Coronia, Temple du Soleil

Avancez pour déclencher une scène. Vous allez devoir retrouver quatre orbes de couleurs différentes. A partir de la salle des quatre ordres, c'est-à-dire celle où vous vous trouvez, allez à gauche pour les couleurs rouge et bleu ; et à droite pour les couleurs verte et jaune.

Voici le chemin à parcourir, l'ordre n'ayant aucune importance :

Orbe rouge : Allez à gauche et montez sur la navette. Suivez le chemin et utilisez le second hibou vert pour libérer le Phantomile 1.

Passez la porte et activez le réveil. Passez le souffle de feu quand il est au calme et gonflez le lapin rouge. Allez sur le socle voyageur et visez les plates-formes de feu au second plan (des hiboux ouverts viendront, au cas où). Les deux plates-formes descendues, poursuivez votre chemin et capturez un poisson volant pour aller aux ressorts et éclater la bulle au second plan (Phantomile 2).

Continuez votre route à travers les deux plates-formes, prenez l'orbe rouge et franchissez un jet de flammes grâce à un lapin rouge. Ceci fait, passez-le par un double-saut et passez la porte. L'orbe rouge sera posé, après l'activation du réveil.

Orbe bleu : Suivez le même chemin sauf que vous n'emprunterez pas la porte après la navette, mais vous descendrez en contrebas, où vous activerez un réveil. Continuez jusqu'à une autre navette qui vous offre un nouveau chemin. Evitez les ennemis jusqu'à encore une autre navette. Ignorez la quatrième navette et gonflez le lapin pour enlever la cuirasse du lapin bleu, que vous projetterez au second plan, sur l'oeuf (Phantomile 3).

Faites de même pour le lapin cuirassé au second plan, puis allez à celui-ci pour prendre l'orbe bleu. Plus loin, des lapins (un non-cuirassé sur trois) bondissent. Gonflez le lapin rouge pour éclater l'oeuf et libérer le Phantomile 4. Activez le réveil et posez l'orbe bleu.

Orbe vert : Allez à droite et montez sur la navette. Continuez votre chemin jusqu'aux lapins rouges. Utilisez-les pour activer un interrupteur à partir du ressort, éclatez l'oeuf qui flotte et s'élève sur la plate-forme de droite, par rapport au jet de feu. Continuez et servez-vous du hibou vert pour aller au-dessus du jet de feu et activez le réveil. Passez la porte et servez-vous du hibou pour parvenir à l'interrupteur, ce qui ouvre une porte où vous irez. Activez le nouvel interrupteur et retournez à la porte d'où vous êtes entré. Franchissez la porte nouvellement ouverte, activez le réveil et libérez le Phantomile 5 à l'aide des poissons volants. Toujours avec ces derniers, brisez les cuirasses des lapins bleus, mais faites vite ! Prenez l'orbe vert et activez le réveil.

Orbe jaune : Suivez le même chemin que l'orbe vert, sauf que vous double-sauterez au-dessus du jet de feu pour aller à gauche. Faites le chemin jusqu'à des machines et un hibou vert. A l'aide du lapin noir à bouclier, passez le double jet de feu et, au bout, aidez-vous du hibou vert pour casser l'oeuf en contrebas (Phantomile 6). Prenez l'orbe jaune et activez le réveil. Poursuivez votre route pour mettre le dernier orbe.

Les quatre orbes posés, la porte principale s'ouvre. Activez l'interrupteur pour finir la mission.

Vision 5-2 : Entre Lumière et Ténèbres

Au-dessus de Coronia

Passez la porte et faites votre chemin. Lorsque les ténèbres arrivent, les ennemis sont invincibles. Cependant, celles-ci révèlent aussi des plates-formes pour prendre joyaux et autres bonus. Après un second jet de feu, gonflez les ennemis pour éclater les deux oeufs au second plan et activez l'interrupteur, ce qui vous permet de poursuivre. Attendez que le feu se calme plus loin et d'être en horizon de ténèbres pour atteindre le Phantomile 1.

Allez sur la navette et passez la porte pour libérer le Phantomile 2.

Activez l'interrupteur et aidez-vous du ressort puis du hibou vert pour atteindre la porte, en lumière. Montez et laissez-vous tomber à la prochaine porte. Allez à droite et montez à l'aide d'un lapin rouge. A l'aide des hiboux verts, en lumière, vous pourrez atteindre le Phantomile 3.

Remontez et passez la porte pour aller à l'étage supérieur, en activant l'interrupteur de gauche. Suivez le chemin, en ténèbres après la navette, pour aller au bout et atteindre le Phantomile 4.

A l'aide des frelons, détruisez la cuirasse du petit lapin bleu au second plan, et prenez la navette pour aller jusqu'à la porte. Aidez-vous du ressort et du hibou vert pour monter, et à l'aide du lapin rouge, montez à droite pour activer interrupteur (puis un second) menant au Phantomile 5, après une grosse montée.

Refaites le chemin mais allez cette fois-ci à gauche. La porte avant l'interrupteur donne sur le Phantomile 6.

Activez l'interrupteur pour monter sur la navette. Plus loin, cassez l'oeuf tout à gauche et activez l'interrupteur au second plan grâce aux frelons. Prenez un frelon et montez sur la navette pour atteindre sur le rebord de droite, avant l'arrivée des ténèbres. Une fois sur le rebord, attendez les ténèbres pour sauter sur les plates-formes jusqu'à la porte. Activez l'interrupteur à gauche et allez à l'étage supérieur. Dans la section suivante, il faut faire tout le tour en activant quatre interrupteurs pour libérer un lapin rouge. Revenez ensuite à la salle de l'élévateur et double-sautez vers la porte en hauteur, sur la gauche. Activez le dernier interrupteur pour parvenir au boss.

BOSS 5 : JOKA
Joka nécessite de la patience et de la précision. Avec les lapins rouges, il faudra viser son corps quand ses deux poings (qui tournent autour de lui) exposent son corps sans défense. Joka n'attaquera pas tant que les ténèbres n'arriveront pas, ce qui vous laisse un maximum de temps pour le toucher autant que possible. Quand les ténèbres seront là, Joka deviendra une créature et attaquera avec sa queue (et plus tard avec son bras). Il faudra recolorer les cases du sol en jaune, tout simplement en marchant dessus. Ceci fait, Joka reprend sa forme initiale, et vous pourrez de nouveau l'attaquer. Il suffit de le toucher sept à huit fois, et c'en sera fini de lui.

Vision 6

Vision 6-1 : Le Royaume Légendaire

Cresson, le Royaume Lune

Passez la porte et suivez le chemin. Montez les plates-formes, jusqu'à une autre porte. Allez à gauche pour passer la seule porte accessible et gonflez le lapin rouge pour traverser le champ électrique, après avoir activé le réveil. Plus loin, un autre champ électrique est à franchir, avec le Phantomile 1 à libérer.

Avant la sortie, aidez-vous des hiboux verts pour libérer le Phantomile 2 et cassez la cuirasse d'un lapin bleu pour le gonfler et aller sur les plates-formes dessus.

Activez le réveil et débloquez les portes gardées par les statues rouges de Ghadius. Sortez et allez à la porte de droite, en hauteur, puis à droite pour franchir une porte où se trouvait une statue rouge. Suivez le chemin, activez le réveil et passez une porte lointaine. Servez-vous de la plate-forme pour monter prendre des bonus et le Phantomile 3, puis poursuivez à travers une série de plates-formes (attention aux fantômes !) et détruisez les statues bleues de Ghadius.

Poursuivez votre route et passez la porte, allez à gauche pour passer la première porte, puis encore à gauche pour prendre celle qui n'est plus gardée par la statue bleue. Grimpez les statues jaunes pour des bonus et continuez en bas. Activez le réveil et gonflez le cochon explosif pour le jeter en bas, vers les autres. Poursuivez en vous aidant des cochons explosifs et passez la porte. Aidez-vous du cochon explosif pour rejoindre la plate-forme centrale, puis libérez-y le Phantomile 4 à l'aide de l'ennemi.

Encore grâce à lui, gagnez la petite plate-forme à droite et passez la porte. Détruisez la horde de cochons explosifs, puis gonflez celui plus haut pour le jeter sur l'ennemi avec des piques, ce qui détruit les statues vertes de Ghadius. Poursuivez le chemin et aidez-vous du cochon explosif pour anéantir la horde de hiboux verts. Dès que le cochon revient, allez libérer le Phantomile 5 (vous serez peut-être blessé).

Cassez l'oeuf et continuez votre route, déjà pratiquée. De retour à la salle aux multiples portes, franchissez celle du haut pour aller à droite et passez la porte anciennement gardée par une statue verte. Activez le réveil et prenez les joyaux en vous aidant de la luciole. Passez la porte et sautez sur la plate-forme matérialiste jaune. Poursuivez jusqu'aux bleues. Aidez-vous du hibou vert et allez sous la plate-forme en hauteur pour le Phantomile 6 (il faut du doigté).

Allez sur la plate-forme puis gonflez le hibou vert pour aller sur la plate-forme bleue et détruire les statues jaunes de Ghadius, et remontez vite ! Passez la porte, activez le réveil, occupez-vous des fantômes et balancez le hibou vert sur le cochon explosif en contrebas. Faites de même pour celui qui garde la luciole et gonflez celui en bas pour sauter de plate-forme en plate-forme et franchir la porte. Allez ensuite sur le chemin de lumière (porte principale de la salle aux multiples portes) et allez vers la porte anciennement gardée par la statue bleue. Dedans, allez vers la porte du haut et activez le réveil. Sautez de plate-forme en plate-forme pour gagner la porte et continuer. Détruisez le prisme d'argent et montez sur l'élévateur.

Vision 6-2 : L'Heure du Renouveau

Le Couloir Prisme

Après la scène, passez la porte et continuez à gauche jusqu'à une plate-forme mobile. Passez la porte rouge et sautez de plate-forme en plate-forme, en gonflant le lapin rouge pour libérer le Phantomile 1.

Dans la salle suivante, gonflez le lapin au bouclier et montez sur la plate-forme centrale pour gonfler le hibou vert et poursuivre par la porte en haut. Activez le réveil et gonflez les lapins sur ressorts pour casser l'oeuf à droite et vous engouffrer ensuite par le passage de gauche, suivez de près l'ennemi pour accéder au Phantomile 2.

Poursuivez par la droite et escaladez la plate-forme grâce aux lanceurs de boomerangs. Passez sous le lapin à bouclier géant et allez gonfler le lapin rouge pour vous débarrasser du géant. A droite, allez activer l'interrupteur au second plan grâce au hibou vert. Continuez par le passage ouvert, activez le réveil et passez la porte. Dans cette salle, activez trois interrupteurs très vite : en haut (double-saut grâce au hibou vert), droite puis gauche. Sortez de la pièce à gauche, glissez, la plate-forme vous conduit au-dessus. Progressez à gauche jusqu'à une porte, puis passez la porte verte. Sautez de plate-forme en plate-forme et attendez un lapin rouge pour passer à la suite. Avec les hiboux verts, libérez le Phantomile 3 en hauteur et passez la porte.

Dans cette nouvelle salle, gonflez le lapin rouge géant, puis un lapin rouge normal. Montez sur le géant et faites un double-saut pour atteindre la plate-forme.
Avec le hibou vert, accédez à la porte en hauteur. A l'aide du lanceur de boomerangs, éclatez deux oeufs (dont un caché) sous la plate-forme bleue. Plus loin, à l'aide du lanceur de boomerangs, libérez le Phantomile 4.

Poursuivez et, face au lapin à double cuirasse, utilisez les hiboux verts au second plan pour éclater ses deux cuirasses et l'anéantir ensuite. A droite, utilisez les plates-formes pour atteindre et gonfler un hibou vert. Refaites la montée pour activer un interrupteur. Allez dans le nouveau passage, activez le réveil et, dans la salle qui suit, gonflez le lapin rouge

géant puis tout de suite le lapin à bouclier. Montez sur le géant pour aller sur la plate-forme et activez les interrupteurs dans l'ordre : premier plan de droite, premier plan gauche (hibou vert) et double-saut vers le prochain. Passez la porte et, après la glissade, poursuivez à gauche jusqu'à une autre porte. Entrez par la porte bleue, activez la luciole et aidez-vous du hibou vert pour libérer le Phantomile 5.

Allez sur une plate-forme lointaine et attendez un lapin rouge pour le capturer et atteindre la porte en hauteur grâce aux hiboux verts. Dans cette salle, capturez le hibou vert au second plan pour annihiler les deux oeufs coupants. Passez la porte et capturez plus loin un lanceur de boomerangs pour monter sur la plate-forme au-dessus de l'oeuf coupant géant. Capturez le lapin sur ressorts, montez la plate-forme et double-sautez au-dessus de l'oeuf coupant géant. Capturez le lapin noir à bouclier pour deux objectifs : libérer le Phantomile 6 au second plan à droite, et activez l'interrupteur.

Allez dans le nouveau passage, activez le réveil et grimpez sur la série de plates-formes grâce aux lanceurs de boomerangs et au lapin noir à bouclier (ceci est difficile). Activez le réveil et passez la porte. Dans cette salle, aidez-vous des hiboux verts pour activer l'interrupteur de gauche, puis celui du milieu et attendez que les hiboux verts reviennent pour activer celui de droite. Passez la porte et après la glissade, passez une autre porte. Allez tout à droite pour passer la porte lunaire. Montez sur la plate-forme et glanez les derniers bonus avant d'affronter le boss, celui tant attendu.

BOSS 6 : GHADIUS
L'affrontement est difficile. Vous êtes à l'intérieur d'une roue, où vous devrez courir et sauter pour éviter les boules d'énergie, qui vous transportent au sommet de la roue et à hauteur de la tête de Ghadius. Il fera une à plusieurs vagues d'énergie pour vous empêcher de toucher la boule d'énergie tout à droite, qui vous ramènerait à l'intérieur de la roue. Ghadius envoie des bulles, dont certaines contiennent des lapins bleus. Capturez ces derniers et balancez-en autant que possible sur son manteau ouvert. Par la suite, il vous enverra des sortes de missiles, guidés par des lapins bleus (six au total). Capturez ces derniers pour continuer d'endommager Ghadius. Attention car les boules d'énergie (qui vous amènent à la surface de la roue) se déplacent aussi ! Une autre attaque de Ghadius consiste à enfermer trois lapins bleus dans un triangle. Il suffit de toucher une des trois extrémités pour les libérer et vite les capturer pour endommager Ghadius. Attention car si Ghadius est encore en vie, il formera un autre triangle qui aura une des extrémités chargées de vous amener à la surface de la roue. Ghadius anéanti, le combat de Klonoa n'est cependant pas terminé...

Vision finale : Le Rêve au Bout du Cauchemar

Dans les Cieux de Cresson

BOSS FINAL : NAHATOMBE
Le combat se déroule en trois parties, que nous vous décrirons ci-dessous.

Partie 1 :
Il faut attendre que Nahatombe crache trois lapins bleus, dont un sans cuirasse : saisissez ce dernier et chargez un des cinq canons avec. Après, Nahatombe essaiera soit de vous gober avec sa langue (évitez-la en sautant) et de vous recracher ensuite, soit fera une onde de choc qui enlèvera les cuirasses des lapins bleus. Capturez-les et chargez d'autres canons avec. Les cinq canons chargés, résistez encore un peu à ses attaques, jusqu'aux tirs conjugués.

Partie 2 :
Vous êtes à l'intérieur du corps de Nahatombe. Ce dernier n'attaquera qu'en créant des lasers avec ses yeux. Il vous faudra capturer un lapin bleu pour le lancer sur un des quatre cristaux, aux extrémités de la plate-forme qui chavire sans cesse. Les quatre cristaux détruits, Nahatombe en créera un nouveau, cette fois-ci mobile. De plus, la plate-forme bouge encore plus vite ! Il suffit de toucher le cristal deux fois seulement.

Partie 3 :
Ce dernier combat est similaire au premier. Vous devrez capturer des lapins bleus en sautant de plate-forme en plate-forme, et double-sauter au-dessus d'un des cinq canons. Nahatombe attaque en cercle, comme le premier boss rencontré : Rongo Lango. Il peut également générer un puissant souffle, qui fait disparaître les plates-formes où vous vous trouvez (elles clignoteront avant). Les cinq canons chargés, assistez à la fin du boss... et du jeu.
Si vous avez sauvé les 72 Phantomiles, un niveau secret s'ouvrira alors à vous, où vos nerfs et réflexes seront mis à rude épreuve. Voici ce niveau très difficile, décomposé en quatre sections.

Vision extra : La Stratégie du Vent Fort de Klonoa

La Tour de Balue

Section 1

Passez la porte, activez le réveil et prenez les neuf vies. Avec les deux hiboux verts, allez sur la plate-forme du dessus. Capturez un lapin rouge et allez sur la petite plate-forme. Evitez les ennemis en attendant le hibou vert, pour atteindre le dessus. Avec les deux prochains hiboux, passez la porte. Activez le réveil et, à l'aide des six hiboux verts, montez vers la porte.

Section 2

Activez le réveil et prenez les neuf vies. A l'aide des hiboux verts, survolez la lave jusqu'au petit rebord. D'autres hiboux verts vous attendent pour vous faire prendre de la hauteur, jusqu'au talus. Encore des hiboux, ainsi qu'un monstre hélicoptère, vous invitent à aller plus haut et à rejoindre le réveil à activer. Avec le lapin, bondissez vers les hiboux verts et franchissez la lave avec leur aide. Activez la luciole et prenez un maximum de gemmes grâce aux hiboux verts, et rejoignez la porte.

Section 3

Activez le réveil et aidez-vous des hiboux verts puis des monstres hélicoptères (à diriger vers la porte, à gauche) pour monter. Activez le réveil et prenez les 12 vies grâce au lapin rouge. Avec son aide, allez vers les hiboux verts. Passage très compliqué : capturez les trois chouettes puis volez vers la série suivante, jusqu'à un monstre hélicoptère à gauche. Dès qu'il explose, capturez les hiboux verts pour arriver à un autre monstre hélicoptère, que vous dirigerez à droite, vers la sortie.

Section 4

Activez le réveil et aidez-vous des monstres hélicoptères pour rejoindre la porte en hauteur (encore un passage très compliqué). Prenez les neuf vies et activez le réveil. Avec le hibou vert, allez vers les autres et jetez-les sur les cinq oeufs coupants, en bas. La voie libre, utilisez le monstre hélicoptère pour passer les ennemis et gagner le rebord, où vous activerez un réveil. Passage extrêmement éprouvant et stressant : il faut utiliser les hiboux verts pour s'envoler vers la seconde section de lave. Aucune seconde de répit ! Continuez à utiliser les hiboux et, à certains moments de votre " petit vol ", prenez de la hauteur grâce à deux hiboux menant à un monstre hélicoptère, qui vous conduira à un réveil à activer. Utilisez le hibou pour atteindre l'autre, contourner l'ennemi par le haut et vite s'emparer de l'autre hibou pour atteindre le ballon (faites un petit vol si besoin). Activez le réveil et utilisez les hiboux verts pour gagner les ballons. Passez la porte plus loin pour finir cette mission haletante.

Vos efforts seront récompensés par une scène comique, et le droit d'écouter toutes les musiques du jeu (à partir du menu de sélection des niveaux). N'oubliez pas de sauvegarder !

Klonoa Beach Volleyball

© Namco 2002

BONUS DES MODES EXHIBITION

1	personnage	Guntz
2	personnages	Court de Noël
3	personnages	Garlen
4	personnages	Balle Sasamy
5	personnages	Gros personnages
6	personnages	Balle Boomie
7	personnages	Nahatomb
8	personnages	Court Highland
9	personnages	Balle Burnie
10	personnages	Petits personnages
11	personnages	Super Garlen
Tous		Balle Gribz

Knockout Kings 2000

© EA Sports 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des noms suivants sur l'écran de création des boxeurs. Puis, appuyez sur à l'écran situé juste avant le combat, afin de sauver le boxeur et l'utiliser en modes Carrière et Exhibition :

ED MAHONE	Combattre avec Ed Mahone
GARGOYLE	Combattre avec Gargoyle
JERMAINE DUPRI	Combattre avec Jermiane Dupri
MARC ECKO	Combattre avec Marc Ecko
MARLON WAYANS	Combattre avec Marlon Wayans
O	Combattre avec O
Q TIP	Combattre avec Q-Tip
ROSWELL	Combattre avec un alien
SHMACKO	Combattre avec Shmacko le clown
TIM DUNCAN	Combattre avec Tim Duncan

SE RELEVER PLUS VITE

Après avoir été mis au tapis, appuyez simultanément sur et la direction Bas du stick analogique afin de vous relever plus vite.

BOXEURS MINIATURES

Regardez la video "cyber athlète" dans l'écran d'options puis tapez le nom MINIME en mode carrière. Tapez le nom RESETPASS pour revenir au mode normal

SUPER COUP DE POING

Appuyez sur R1 et R2 quand votre adversaire est sonné puis relachez les touches quand il se remet. Admirez le résultat.

COUP INTERDIT

Appuyez sur + + + pendant un match pour envoyer un coup bas (!)

Knockout Kings 2001

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUVEMENTS PERSONNELS

Appuyez simultanément sur + pour faire effectuer un mouvement personnel à votre boxeur. Par exemple, si vous faites cette combinaison avec Tua, il vous gratifiera de son crochet du gauche dévastateur.

CHEAT CODES

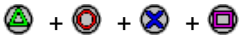
En mode Carrière, utilisez un des codes suivants pour nommer votre boxeur :

`100%`	Tous les attributs en mode carrière
`BABY`	Boxeur caché
`BAW`	Graphismes en noir et blanc
`BULLDOG`	The Bulldog
`CLOWN`	Boxeur caché
`DOUBLEDAMAGE`	Doubles dommages
`EYE`	Cyclope
`FRANCIS`	Boxeur caché
`GIAMBI`	Boxeur caché
`GORE`	Boxeur caché
`INVINCIBLE`	Boxeur invincible
`KNUCKS`	Ashy Knucks
`NALU`	Bébé à l'écran
`NOLAN`	Boxeur caché
`SANDERS`	Boxeur caché
`SEAU`	Boxeur caché
`SEPIA`	Graphismes Sepia
`THROB`	Combattre avec Schmacko Throb

COUPS ILLÉGAUX

Pendant un match, faites l'une des manipulations suivantes pour asséner un coup interdit.

Coup de pied



Coup de tête

Maintenez R1 + R2, et faites

Coups bas

Maintenez R1 + R2, et faites

Maintenez R1 + R2, et faites
Maintenez R1 + R2, et faites

SE BATTRE CONTRE SOI-MÊME

Après avoir appuyé sur pour choisir votre adversaire, vous pouvez rapidement appuyer sur HAUT ou BAS pour changer d'adversaire. En appuyant sur BAS vous vous battrez contre vous-même.

MORDRE L'OREILLE D'UN ADVERSAIRE

Appuyez sur L1 + R1. Puis, faites simultanément : + + + .

Knockout Kings 99

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RINGS SUPPLÉMENTAIRES

En mode Exhibition, choisissez les boxeurs. Au moment de choisir un ring, faites : L2, L1, R2. Vous aurez de nouveaux rings.

Koudelka

© Infogrames / Sacnoth 2000

SAUVEGARDES

Appuyez sur ◎ quand le nom d'une pièce apparaît pour faire une sauvergarde.

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Après vous être débarrassé du monstre grâce à l'arme d'Edward, passez à gauche et soignez le. Une fois remis sur pieds, vous devrez l'inclure dans votre groupe. Prenez le chemin que bloquait Edward quelques instants plus tôt. Vous arrivez dans une pièce avec deux portes et une potion. Ramassez la et prenez la porte en bas. Prenez maintenant les balles en haut de l'escalier. Grimpez sur l'échelle en bas à gauche pour arriver dans une salle avec un poêle. Prenez la carte sur le tonneau et avancez un peu pour récupérer le pain. Redescendez l'échelle ensuite.

Prenez maintenant la porte à droite. Le couloir dans lequel vous arrivez porte des chandelles sur les murs. En avançant vers la porte du fond, vous allez pouvoir examiner le papier décrépi. Vous y trouverez un poignard. Revenez un peu en arrière et prenez les escaliers pour descendre au rez-de-chaussée. Arrivé dans le hall prenez la porte la plus proche de vous sur la gauche.

Après la scène, vous arrivez dans un couloir. Allez tout au fond, passez la porte à gauche puis montez les escaliers. Regardez la séquence animée. A gauche et à droite, vous trouverez quelques objets mais c'est tout droit qu'il faut aller pour continuer. Continuez votre chemin en passant dans différentes salles jusqu'à trouver une panacée, prenez la. Ensuite repartez dans le sens inverse en direction de la cuisine puis dans la zone où vous avez trouvé le fromage pour ensuite continuer par le passage en haut à droite. Trouvez le telis et le marteau en bas à gauche et allez à droite vers les fours. Au sol un tuyau, prenez le. Partez ensuite vers la gauche derrière les fourneaux et passez la porte.

Vous arrivez dans une pièce toute verte avec un homme inconscient au sol. Préparez-vous et foncez tout au fond de la pièce. Le premier boss du jeu, une grosse plante va venir vous chercher. Une fois vaincue, allez réveiller l'homme assommé et prenez le dans votre équipe. Vous avez maintenant accès à une fontaine de sauvegarde. Reposez-vous tranquillement et préparez-vous pour la suite. Une fois prêt, remontez au premier étage avec le tableau du bateau et prenez la porte au fond du couloir.

Vous débarquez dans une toute petite pièce avec un telis. Prenez la porte du fond. Passez ensuite par la porte en haut à droite après avoir récupéré les balles. Avancez et après la petite scène concernant ce couple peu aimant, vous arrivez dans un corridor sombre. Avancez et prenez la porte au fond. Continuez par cette pièce et vous arrivez sur le second boss : Fainda. Pour vaincre ces boss, concentrez-vous sur eux avec toutes vos meilleures armes.

Vous êtes maintenant dans un couloir de pierre avec des torches sur les murs. Avancez sans prendre la porte à gauche et entrez dans la pièce du fond. Vous rencontrez une petite fille en robe qui se trouve être un fantôme. Regardez la cinématique et revenez en arrière pour prendre la porte de gauche de tout à l'heure.

Prenez le telis dans la pièce où vous venez d'entrer et partez sur la gauche. Une porte devrait se montrer à vous avec un coffre à côté, ouvrez le avec la combinaison 7038. Passez la porte pour arriver dans un bureau. Là, allez fouiller le placard et rencontrez un nouveau boss, une momie. Une fois tuée, trouvez dans le bureau la corde et revenez là où

vous avez vu Charlotte le fantôme. Avec cette corde, vous allez pouvoir maintenant progresser.

Vous descendez donc le long de la corde. En bas, partez sur la gauche puis prenez à l'embranchement vers le haut. Vous devriez récupérer alors des drivers et des balles. Redescendez et prenez l'autre embranchement puis la porte. Une petite pièce, continuez par la porte. Vous arrivez dans une espèce d'église et en vous approchant de l'autel, vous rencontrerez vos trois personnages dans leur version méchante. Une fois vaincus, prenez la porte à droite et admirez la cinématique qui conclut le premier CD.

CD 2

Vous voici tombé dans une sorte de prison. Allez en haut dans la pièce et ramassez les balles et la feuille après être parti sur votre gauche. Vous allez aussi y rencontrer un boss, une sorte de pirate, dégommez le. Prenez ensuite l'échelle pour aller en haut. Vous voilà dans un passage avec deux enfants morts. Ne es touchez pas encore et descendez par le chemin puis en haut à droite. Continuez sur cet écran vers la droite en prenant le whisky au passage. Le chemin continue encore et vous ramassez des cartouches en vous dirigeant en haut à gauche.

Vous débarquez dans une salle avec de nombreuses sorties et une gigantesque racine en son centre. Prenez le chemin vers le haut pour aller vérifier une porte puis redescendez dans la salle de la racine. Allez alors en bas. Un nouveau boss vous y attend. Ensuite sauvegardez et remontez puis prenez sur la gauche. Prenez les balles dans la nouvelle pièce et poursuivez à gauche. Vous voilà dans une salle du trésor et après une cinématique, vous allez pouvoir vous répartir le butin. Il y a deux portes à gauche, prenez celle la plus au fond. Grimpez les escaliers.

Ramassez le telis en haut des escaliers et allez ouvrir la porte en bois. Récupérez tous les objets de cette salle et dirigez vous vers la porte en bas à droite. Débarrassez vous alors du monstre et sauvegardez. Après la chute du lustre, prenez le bras décomposé et poursuivez à droite jusqu'à des escaliers. Empruntez les.

Vous arrivez au premier étage. Vous y rencontrez rapidement un voleur du nom d'Elias. Pour le rejoindre, il vous faut détruire deux obstacles qui ne vous feront aucun mal. Une fois arrivé sur le voleur, il ne vous restera plus qu'à vous occuper de ce tireur embusqué. Vous récupérez un très bon pistolet et la clé de sa chambre. Revenez maintenant dans la salle du trésor et allez ouvrir la chambre d'Elias avec sa clé. Ramassez tout ce que vous pouvez là bas et repartez. Entrez dans la pièce que Elias gardait.

Vous allez arriver dans une salle qui vous demandera de résoudre un puzzle. L'aide que vous avez récupérée dans la chambre d'Elias ainsi que l'objet du haut des escaliers de tout à l'heure vous seront bien utiles. Il s'agit en fait de cases et il vous faudra suivre le bon ordre pour traverser la pièce. Une fois passé, vous avez maintenant la possibilité de revenir à la cuisine du début du jeu, retournez-y.

Une fois de retour dans la cuisine, vous allez y trouver tout un tas d'objets à ramasser. Laisser Koudelka s'attarder sur les peintures et après la scène avec Charlotte, repartez dans la salle du puzzle. Poursuivez en prenant la porte d'à côté. Vous arrivez alors dans la bibliothèque. Une fois dedans, vous avez la possibilité de partir à gauche ou à droite. Prenez à droite puis les escaliers qui vous amèneront vers une horloge. Examinez la et remontez. Partez cette fois à gauche et vous entrez dans une pièce avec un globe et un coffre. En ouvrant le coffre vous allez alignez les pièces de puzzle que vous avez ramassé, vous allez entendre un petit bruit. Repartez alors vers l'horloge en descendant les escaliers.

Une fois arrivé sur l'horloge, partez sur la droite. Récupérez la potion dans le bureau et partez sur la gauche. Vous entrez dans une salle de torture avec une porte en haut à droite, prenez la. Dans la pièce suivante vous allez trouver des munitions et un objet important pour un puzzle. Continuer votre chemin. Votre prochain boss prendra la forme d'une statue au milieu d'une pièce. Vous pourrez sauver quand vous l'aurez vaincu.

Revenez maintenant dans la salle avec l'étau. Si vous sautez près de l'étau dans le mur, vous devriez arriver dans un passage secret. Ramassez les deux objets et passez par la porte en bas à droite. Prenez ensuite à droite. Vous arrivez dans un couloir avec une porte bloquée au fond, un fenêtre à droite et une porte à gauche. Ramassez la pièce de puzzle au centre et allez placer toutes vos pièces sur la fenêtre. Si elles sont toutes bien placées, la porte du fond devrait maintenant s'ouvrir.

La pièce derrière l'horloge se trouve être un nouveau puzzle. Vous allez devoir traverser en marchant sur des cercles dans un ordre prédéfini. Une fois réussi, vous entendez un son et quand tous les cercles sont enclenchés, la porte du

fond va se déverrouiller. Passez cette porte et assistez à la cinématique.

Après la séquence, prenez les objets par terre et surtout la pièce du puzzle et revenez dans le passage d'où vous veniez pour prendre la porte qui était bloquée. Vous voici dans un couloir complètement dévasté. Prenez le chemin en bas et allez récupérer le fusil. Repartez dans l'autre sens cette fois jusqu'à arriver à un trou dans le mur. Une scène va se jouer à nouveau et vous devrez affronter un démon : la gargouille.
Attention car cette créature de l'enfer ne craint aucunement la magie. Il va vous falloir vous montrer très fort pour la vaincre. Si vous ne le sentez pas, vous pouvez toujours fuir et poursuivre l'aventure mais sachez que la gargouille sera encore plus forte par la suite. A vous de voir. Dans tous les cas, vous allez changer de CD.

CD 3

Vous voilà sorti de l'église mais toujours seul. Partez vers le bas jusqu'à une fontaine qui fait une intersection. Prenez à gauche et vous allez tomber sur une statue représentant deux personnes. Allez vous en occuper. Prenez ensuite en haut à droite et ramassez les cartouches de fusil dans la caisse. Repartez maintenant à la fontaine et cette fois, allez à droite. Vous trouvez une statue féminine devant vous, détruisez la. Vous apercevez en haut à gauche une nouvelle statue d'un homme, faites de même. De là repartez en bas à droite pour prendre une potion. Partez maintenant à droite puis encore à droite et vous trouvez un grand Telis près d'une fontaine. Revenez juste derrière la crypte et partez à gauche de là cette fois. Vous tombez sur une dernière statue représentant une grosse femme que vous détruisez. Un mécanisme va alors se mettre en place et faire changer le niveau d'eau de la fontaine de tout à l'heure. Allez-y et regardez dans la fontaine pour y prendre le pendentif de Koudelka. Descendez au sud puis au sud est et là un choix, bas ou gauche. Si vous allez en bas, vous allez trouver une statue avec une des plus puissantes armes du jeu, le Sacnoth qui demande une force conséquente. Peu importe ce que vous faites, la sortie se trouve là où vous avez trouvé la potion tout à l'heure et il vous faut aller au centre.

Vous arrivez devant une guillotine qui vient tout juste de servir. Passez derrière pour continuer avant qu'une séquence cinématique ne vous stoppe. Celle-ci finie, revenez près de la guillotine pour ramasser les trois objets au sol. Repartez ensuite sur le chemin un peu plus bas.

Vous voici revenu dans la salle de torture. Trois chemins s'offrent à vous, allez d'abord en bas et à gauche pour visiter puis partez à droite. Vous arrivez dans un couloir avec un point de sauvegarde protégé par un boss. Abattez-le puis allez à gauche. D'ici vous avez deux chemins possibles, une pièce en haut et une porte fermée avec une statue de femme dedans. Donnez le sang que vous avez eu un peu avant à la statue et passez la porte. Vous allez rencontrer des racines qui forment un visage vous regardant. Revenez par la même porte et prenez cette fois la porte en haut. Suivez ensuite le chemin jusqu'au cimetière.

Vous avez à partir de l'entrée deux chemins possibles, prenez le chemin en évitant les grilles. Partez ensuite sur la gauche pour arriver à la tombe de Daniel, parlez à Roger et ramassez tous les objets. Revenez ensuite prendre l'autre chemin pour arriver à la tombe de Charlotte, le petit fantôme du début du jeu. Repartez maintenant vers l'entrée du cimetière et passez les grilles. Allez alors dans le trou dans le mur pour récupérer tous vos amis.

Maintenant repartez dans la salle où vous aviez rencontré les deux petites filles et la porte bloquée avant devrait maintenant être ouverte. Allez-y et prenez les escaliers qui montent puis passez l'angle et prenez la porte en haut à gauche. Vous arrivez dans un salon avec une table à dîner. Si vous avez tout suivi à la lettre, passez à gauche de la table et vous pourrez enfin parler à Charlotte. Ensuite ramassez les objets de la pièce et repartez par la porte à côté de là où vous êtes arrivé.

Vous êtes dans un endroit avec des cadavres partout, fouillez tout et ramassez ce que vous pouvez. Entrez ensuite dans le manoir. Une fois à l'intérieur dans le hall, partez en bas à gauche. Passez une porte et avancez dans le couloir jusqu'à une boîte. Insérez dans la boîte le disque et laissez la musique. Un tiroir s'ouvre alors et vous récupérez la tablette d'argile. Prenez la porte de droite et affrontez le gardien du point de sauvegarde. Examinez maintenant la peinture de la femme. Repartez maintenant vers le hall d'entrée.

De retour dans le hall, prenez le chemin en bas à gauche qui vous mène jusqu'à une porte. Dedans vous trouvez des flèches, actionnez aussi le mécanisme à côté de la porte pour déverrouiller des portes. Passez la porte à droite et vous arrivez en haut des marches. Descendez les et prenez la porte au fond de l'écran. Dans la chambre de Patrick, vous trouvez une balance, montez dessus et regardez le poids donné. Allez aussi au bureau de Patrick pour y récupérer du

matériel et lire son mémo. Allez maintenant vers la cheminée. En bas du passage vers le fourneau, il y a une brindille sur le sol et une balance sur le côté droit. Allez sur la balance et faites la soustraction entre votre poids de tout à l'heure et les 70 kg mentionnés dans le mémo, mettez ce résultat sur la balance. La porte se débloque et vous pouvez passer dans la pièce d'à côté. Continuez dans la pièce suivante et ramassez ce qui s'y trouve.

Sortez de la chambre de Patrick et traversez le chemin du haut des escaliers vers l'autre pièce.
Ensuite, prenez la porte de gauche que vous aviez délaissée tout à l'heure. Vous y retrouvez Roger Bacon. Retournez maintenant dans la salle où vous avez pris les cartouches de fusil, vous y trouvez un container que vous pourrez remplir pour plus tard. Revenez maintenant par le fourneau là où la porte était bloquée et entrez. Vous voilà devant un autel avec quatre rois en train de prier. Pour amorcer le mécanisme, il vous faut tourner les têtes dans le bon sens en répondant oui, non, non et oui à leur question.

Depuis l'autel, allez dans la pièce à gauche. Ramassez les cartouches sur le sol et suivez le chemin de gauche. A la prochaine intersection, prenez à droite jusqu'à une impasse. Montez jusqu'à l'autel et prenez l'épée. Retournez à la grande intersection et prenez la porte de gauche. Revenez maintenant et partez vers le haut pour vaincre un boss et obtenir une sauvegarde.

Vous avez maintenant grâce à votre nouvelle épée la possibilité de vaincre la gargouille que vous aviez peut-être fui avant. Si vous ne l'avez pas tuée, retournez, avant d'aller au point de sauvegarde et de tuer le boss, au cimetière et prenez le chemin que vous n'aviez pas pris avant. Cela vous fait revenir en arrière et vous pourrez vaincre cette satanée gargouille. Ensuite vous pourrez aller au point de sauvegarde et passer au dernier CD du jeu.

CD 4

Revenez dans la chambre de Patrick et si vous avez bien l'échantillon d'eau, James va aller dans le laboratoire pour fabriquer de la nitroglycérine. Revenez ensuite vers la cathédrale puis vers la porte qui était bloquée. La nitroglycérine devrait avoir son petit effet et vous pouvez enfin entrer. A l'intérieur, vous allez tomber nez à nez avec une plante monstrueuse et gigantesque, vous pouvez aller à gauche ou vers le haut. Allez d'abord à gauche pour examiner le cercueil et repartez pour prendre le chemin vers le haut. De là, vous allez pouvoir partir à l'arrière pour admirer la hauteur de la plante puis montez les escaliers. Vous allez arriver devant une machine bizarre avec huit rangées de quatre boutons. Pour trouver la solution de cette énigme, jetez un oeil à la Lettre Ancienne. Pour les plus fainéants d'entre-vous, choisissez la séquence : Secret / Douleur / Hommes / Lumière.

En poursuivant votre exploration, vous trouvez le cadavre de Patrick. Après la cinématique, allez parler à Edward qui va alors mettre le bras de Daniel dans l'eau. Ceci a pour effet d'embraser tout et vous n'avez plus d'autre choix que de fuir à toutes jambes. Il va vous falloir maintenant monter au quatrième étage de la Tour tout en combattant les racines enflammées de la plante géante qui vous en veut on dirait. Arrivé tout en haut, vous rencontrez un énorme bourgeon. Allez à droite et vous allez faire la connaissance d'Elaine, ou plutôt de ce qu'il en reste. Vous devez maintenant monter au septième étage de la Tour tout en fuyant Elaine. Si vous y arrivez, vous verrez Elaine se retransformer dans sa forme finale. Le dernier duel peut commencer et vous allez véritablement avoir du mal à la vaincre. Utilisez vos meilleurs sorts et surtout, envoyer Edward au corps à corps pour protéger Koudelka et James des attaques d'Elaine.

VAINCRE LA GARGOUILLE

Pour battre le boss optionnel de Koudelka, vous disposez de plusieurs méthodes que voici :

1/ La première méthode est de le battre au disque 2. Dans ce cas, Koudelka sera seule et vous devrez faire pas mal de level up pour que la belle dispose du sort Megalithe au niveau 3. La Gargouille étant un monstre rattaché à l'élément Air, elle sera particulièrement vulnérable audit sort qui lui fera énormément de dégâts. Ceci étant, cette méthode n'est pas la meilleure pour battre ce monstre.

2/ La deuxième méthode est d'attendre de retrouver James et Edward au disque 3. Cette fois la Gargouille (qui vous attendra bien sagement dans la chapelle), possédera plus de 30 000 points de vie et pourra vous causer plus de 4000

points de dégâts si vous ne boostez pas un minimum les capacités de vos personnages. Si vous voulez battre votre adversaire en moins de cinq minutes, montez tout d'abord vos héros au niveau 70-80, en privilégiant la VIT et la FORC pour Edward et l'INT et la SAG pour Koudelka et James. Ensuite, placez Edward en première ligne. A présent, utilisez James pour soigner, et Edward et Koudelka pour attaquer avec le sort Megalithe qui, au niveau 3, pourra faire plus de 3000 points de dégâts à chaque attaque. Notez que l'épée "Lame de vampire" pourra être utile à Edward pour regagner de la vie. Dans tous les cas, ayez en tête qu'il vous faudra au moins 5000 points de vie pour Ed. afin de parer à toute éventualité.

3/ La troisième méthode (la plus rapide) est d'aller au 1er étage de la bibliothèque et d'affronter l'ennemi en forme de grosse tête. Attendez alors d'obtenir plusieurs parchemins (ce qui peut être un peu long), autre que le scroll Air. Si vous possédez un bon niveau d'INT et de SAG, James ou Koudelka pourront faire 9999 points de dégâts à la Gargouille en utilisant l'un des dits parchemins. Avec cette technique, vous devriez pouvoir vaincre votre ennemi en moins de trois tours.

Après ce combat, sortez de la chapelle et allez chercher l'épée Sacnoth que détient une statue un peu plus loin. Si Edward possède un bon niveau de force, il pourra réaliser, grâce à cette arme, des triples attaques qui pourront occasionner entre 9000 et 15000 points de dégâts à la dernière forme de Elaine. Il ne vous faudra alors que deux ou trois tours d'action pour vaincre le boss final du jeu.

NEUTRALISER LES DEUX FILLES

La seule façon de neutraliser les deux filles qui possèdent la clé verte est de trouver deux poupées, car il est impossible de les vaincre. Si elles vous provoquent pour vous affronter, appuyez sur pour vous échapper. Plus tard vous trouverez les deux poupées (celle de Valna et celle de Vigna). Une fois que vous les avez, retournez voir les deux filles et elles ne vont attaqueront plus.

Krazy Ivan

© Psygnosis

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Commencez une partie normalement. Choisissez la mission Russia. Après avoir choisi Russia, appuyez sur Droite, Gauche, Bas, ⊗ .

CODE ACTION REPLAY

`800C4DBE 0009` Gel du temps

Kula World

© Sony / Game Design Sweden 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION US)

Au cours du jeu appuyez simultanément sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select sur la manette numéro 2. Si vous entendez un son, votre manipulation aura activé le cheat mode. Faites alors l'une des manipulations suivantes au cours du jeu :

Invisibilité temporaire

R1, ○ , △ , □

Invincibilité

Droite, Bas, L1, R2, R1, ○ , △ , □

30.000 points supplémentaires

□ , Haut, Bas, L2, R1, △ , ✕ , △

Niveau bonus

△ , Haut, △ , L2, L1, L2, □ , ✕

Effet flou

Droite, ○ , L2, ○ , R1, ○ , □ , ○ , Droite, Bas, L1, R2

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque vous avez terminé tous les niveaux du jeu (niveaux bonus non-compris), une option "The Final" apparaîtra dans le menu 1 joueur. Choisissez-la pour avoir accès à des niveaux supplémentaires.

Kurushi

© Sony 1997

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Elliot

Survivez au mode Survival pendant 10 minutes.

Jouer avec Cherry

Survivez au mode Survival avec Elliot pendant 15 minutes.

MODE ORIGINAL AVEC CYNTHIA

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode à l'écran principal du jeu.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Spike

Terminez le jeu avec Cynthia et un QI de plus de 400.

Eliot

Jouez une partie en Survival en restant en vie au moins dix minutes.

Cherry

Jouez une partie en Survival avec Eliot en restant en vie au moins quinze minutes.

April

Terminez le jeu avec un QI de plus de 100.

Dickson

Terminez le jeu avec un QI de plus de 150.

Morgan

Terminez le jeu avec Dickson avec un QI de plus de 200.

Kimti

Terminez le jeu avec Morgan avec un QI de plus de 300.

Atlas

Terminez le jeu avec Morgan avec un QI de plus de 400.

JOUER LES NIVEAUX DE DÉMO

Allez dans le menu des règles et sélectionnez la démo 1, démo 2, ou démo. Maintenez L1 + R1 et appuyez sur pour jouer ce niveau.

DÉBLOQUER LA PORTE BLINDÉE

Au début du jeu, dans la demeure de l'explorateur, quand vous êtes au sous-sol, vous arriverez à une porte blindée qui ne s'ouvre que grâce à un mécanisme. Revenez sur vos pas. Sur votre gauche, vous verrez un petit couloir. Empruntez-le jusqu'à arriver à une petite salle avec un ordinateur. Pour mettre en marche l'ordinateur, allumez le groupe électrique, abaissez la manette qui se trouve sur la machine, puis poussez le bouton de l'ordinateur. L'écran s'allume. Insérez la disquette dans le lecteur. L'ordinateur vous demande alors de saisir un code d'accès. Il s'agit de la date de naissance de l'explorateur. Vous la trouverez sur la première page de l'agenda de Valembois, qui raconte sa première expédition en Amerzone. Une fois le code saisi, l'ordinateur dévérouillera la porte blindée. Reprenez la disquette avec vous, vous en aurez besoin à nouveau.

PARTIR DU PHARE

Affichez sur l'hydraflot les coordonnées 145, soit 140 trouvé sur la lunette de vue en direction du vol des oies, plus 5 comme indiqué sur le livre. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver l'oeuf pour pouvoir partir.

SOLUTION COURTE

CD 1

Chapitre 1 : Le Phare

- Pour débloquer la porte dans le sous-sol, il faut regarder la date de naissance de Valembois dans son agenda (première page).
- Pour arrêter l'ascenseur à l'étage de l'oeuf, prenez le morceau de fer juste avant le monte-charge et introduisez-le dans le trou en bas du mur, à gauche de la manette.
- Pour trouver les coordonnées, regardez dans la longue-vue au fond du tunnel et additionnez ce chiffre avec l'angle inscrit à la quatrième page de l'agenda de Valembois.

CD 2

Chapitre 2 : L'Ile

- Après avoir fait le plein d'essence, il faut rentrer les coordonnées qui sont sur le tableau de bord de l'épave du premier hydraflot. Pour cela, lancez le grappin, allez le décrocher dans l'eau et rembobinez le grappin : la porte de l'épave sera arrachée.

CD 3

Chapitre 3 : El Pueblo

- Pour sortir de prison, prenez la timbale sur le banc et ramassez le cafard sur le mur à gauche de la porte. Appliquez l'ensemble sur la bouteille à travers le trou de la porte. Prenez la clef.
- Prenez la clef dans la bible, dans l'église, et ouvrez la grille au-dessus de l'autel.

Chapitre 4 : Le Fleuve

- Face aux buffles tricornes, passez en mode grappin, visez les rochers puis ENSUITE, actionnez la manette du grappin.
- Pour récupérer le grappin, allez dans la forêt, trouvez la grotte et ramassez la sarbacane. Utilisez-la sur le rhinopotamus. Décrochez le grappin.

CD 4

Chapitre 5 : Le Village

- Pour que le cérémonial de l'oeuf ait lieu, il faut apporter à l'Indienne : le fruit broyé, les plantes broyées (ramassées près de la grotte) et le cafard (ramassé dans la grotte.

Chapitre 6 : Les Marais

- Appliquez la bourse sur les deux haut-parleurs, revenez, prenez à gauche, avancez trois fois, passez entre les deux arbres au niveau de la grenouille, prenez à droite, avancez neuf fois. Appliquez la bourse sur le haut-parleur.

Chapitre 7 : Le Temple

- Débrouillez-vous, c'est la fin !

SOLUTION COMPLÈTE

CD 1

Chapitre 1 : Le Phare

Prendre la lettre dans la boite située sur le portail du phare puis ouvrir ce dernier. Dans le hall, prenez le marteau près du vélo. Montez par l'escalier à gauche et parlez à l'homme attablé. Regardez le meuble derrière lui à sa droite et prenez les feuilles de papier. Montez à l'étage, prenez le dossier sur le bureau, il vous sera très précieux ! Montez à l'échelle droite et prenez les 2 feuillets sur le bureau, au fond et redescendez. Montez par l'escalier en colimaçon, jetez un coup d'oeil sur la table à dessin, vous y verrez votre futur monture. Si cela vous chante, regardez la télévision : Télé Amerzone, c'est du grand art, digne du début de notre ère télévisuelle française !!! Si vous avez besoin d'air frais, ouvrez la porte et respirez ! Redescendez dans l'entrée du phare et ouvrez la trappe au sol.

Descendez et actionnez l'interrupteur à votre droite. Allez tout droit, descendez l'escalier et continuez, descendez les marches jusqu'à voir une porte fermée. Pour l'ouvrir, faites demi-tour, remontez les marches et STOP ! Entrez dans la salle à votre gauche. Actionnez l'interrupteur principal sur le mur, celui sur l'armoire électrique et allumez l'ordinateur avec le bouton situé juste en dessous l'écran. Prenez la disquette sur la table et zoomez sur l'ordinateur (quand la loupe apparaît). Introduisez la disquette dans le lecteur et la, comment faire ? Remarquez les groupements de chiffres : 2+2+2. Ouvrez l'agenda de Valembois (l'explorateur) à la première page et déduisez vous-même. Facile ! Ressortez et continuez le couloir. La porte est ouverte. Avant de rentrer dans le monte-charge, prenez la tige de fer par terre à votre

droite. Descendez en actionnant la manette. Sortez par la porte et découvrez le hangar, magnifiquement dessiné. Descendez de votre plate-forme et dirigez-vous vers la cabane à gauche de l' hydraflot. Entrez et regardez le plan sur la table. Il vous dit comment faire pour avoir ce sacré oeuf ! Remontez sur la plate-forme, regagnez l'ascenseur et remontez. Restez dans l' ascenseur et appliquez la tige de fer dans un trou au ras du sol sur le mur de gauche par rapport à la manette. Actionnez-la, l' ascenseur descend et se bloque. Dans le mur, appliquez le marteau et brisez les briques. Engagez-vous dans le couloir jusqu' à voir l' oeuf sur son support. Actionnez la manette près des rails, l' oeuf s' en va de lui-même. Bye-bye, à la prochaine ! On se téléphone et on se fait une bouffe ! Refaites le chemin inverse, Actionnez l' ascenseur retirez la tige de fer et redescendez. Dans le hangar, allez à droite jusqu'à apercevoir des barreaux sur un poteau. Montez et actionnez la manette. Travail vite fait, bien fait. Redescendez et allez dans le tunnel jusqu'au portail. A droite, pénétrez par la passerelle sur la droite. Entrez dans la cabine, appuyez sur le bouton, zoomez dessus et appuyez sur la flèche haute. Sortez de la cabine et regardez dans la longue-vue. Vous ne remarquez rien ? Ouvrez l'agenda de Valembois à la quatrième page et notez l'angle inscrit. Additionnez-le à celui remarqué dans la longue-vue et retournez près de l' hydraflot. Pénétrez dans ce magnifique véhicule, insérez la disquette dans l'ordinateur. Vous devez connaître les coordonnées, n'est-ce pas (longue-vue, etc...) ? En route vers l'Ile...

CD 2

Chapitre 2 : L'Ile

Passez en voilier puis en sous-marin. Une fois accosté, parlez à l'homme : il vous dira ses raisons de ne pas vous parler. Rejoignez la plage par le ponton. Allez à gauche jusqu'au bateau-bar. Rentrez à l'intérieur, dirigez-vous vers le fond et ramassez le casque de scaphandrier sur la table puis le couteau sur la cible. Ressortez et continuez à longer la plage jusqu'au hangar. Entrez, prenez le jerrican puis la clef plate sur la table et ressortez. Appliquez le jerrican sur la pompe à essence. Retournez à l' hydraflot pour faire le plein d'essence (le réservoir se trouve à gauche de l'oeuf). Sur le tableau de bord, passez en mode grappin et lancez-le (manette à droite du tableau de bord). Retournez sur la plage et marchez jusqu'à l'éolienne. Zoomez et tirez sur la poignée. Passez devant l'éolienne (coté eau) zoomez sur le volant à gauche de l'éolienne puis actionnez-le pour faire correspondre les engrenages. Appliquez le masque de scaphandrier sur le tuyau au sol ainsi que la clef plate sur le tuyau au bout du quai. Actionnez la manette de mise en marche de la pompe. Vous avez votre serviette ? Bonne baignade ! Repérez la borne sur le sable et utilisez le couteau pour couper la corde : vous allez jouer le " Grand Bleu " version personnelle ! Contournez les épaves par la droite et repérez le poteau. Dirigez-vous vers lui. Dégagez le grappin du sable, il va se bloquer dans la porte du reste du premier hydraflot. Allez vous sécher et retournez à l' hydraflot. Reparlez au pêcheur. N'est-il pas plus coopératif ? Rentrez dans l' hydraflot et actionnez le grappin. Marchez sur la plage jusqu'au bout, passez entre les deux rochers et appliquez la clef sur le coffre. Prenez la disquette. Il ne vous reste plus qu'à trouver les coordonnées de votre prochaine destination. Replongez dans l'eau au niveau de l'éolienne et retournez à l'épave pour voir sur le tableau de bord ces fameuses coordonnées. Direction l' hydraflot, insérez la disquette, rentrez les coordonnées et passez en mode hélicoptère. En route vers l'Amerzone !

CD 3

Chapitre 3 : El Pueblo

Passez en mode voilier. A l'embarcadère, descendez et allez 1 fois en face puis prenez le chemin à droite. Parlez avec la personne près des tombes. Prenez sa clef et retournez sur le premier chemin puis prenez à droite jusqu'au portail. Appliquez la clef sur la serrure et rentrez dans le fort. Faites le tour du village par la gauche. Prenez la rue à gauche et là attention au crane ! Le soldat cogne dur. Une fois en prison, prenez la timbale sur le banc et ramassez le cafard sur le mur à gauche de la porte. Zoomez sur le trou en bas de la porte et appliquez la timbale avec le cafard sur la bouteille de tequila. Aye, aye téquila ! Pauvre garde ! Rezoomez par le trou de la porte et récupérez la clef. Appliquez-la sur la serrure. Sortez. Allez à gauche et récupérez la corde et le jerrican dans la Jeep. Continuez votre tour du propriétaire et lorsque vous arrivez devant l'église, tournez-vous jusqu'à apercevoir le puits. Appliquez la corde et descendez. Continuez le long du couloir et montez à l'échelle. Allez au fond de l'église et parlez au curé. Encore un qui se lasse de vous ! Tournez les pages de la Bible, sur son support, jusqu'au moment où vous verrez la clef. Prenez-la et mettez-vous face à l'autel. Ouvrez la grille avec la clef. Prenez la disquette. Redescendez par l'échelle, dans le confessionnal, et prenez l'épée à droite de la porte. Continuez jusqu'à avoir une grille sur votre droite et une statue sur votre gauche.

Appliquez l'épée sur la statue et actionnez-la. Retournez-vous et actionnez la grille. Prenez le couloir et montez à l'échelle. Ouvrez la porte, sortez et rejoignez l' hydraflot. Insérez la disquette, passez en mode glisseur et mettez les gaz.

Chapitre 4 : Le Fleuve

Sortez de l' hydraflot et prenez en face. Si vous le voulez, zoomez et regardez le ventousier se nourrir ! Allez jusqu'à la cabane, entrez, prenez le plan et le jerrican. Retournez à l' hydraflot, faites le plein et repartez. Quand vous serez bloqués par les porcopotamus, donnez un petit coup de klaxon (manette en dessous les gaz). Dirigez-vous vers les buffles tricornes. Et là, pas de bol, le moteur tombe en panne ! Passez en mode grappin et VISEZ les rochers PUIS actionnez la manette de grappin. Au bout d'un moment, plus de rochers ! Visez juste devant le treuil : il y a un rhinopotamus. Visez le et actionnez la manette. Que c'est gentil ! Il vous amène comme une fleur à bon port. Débarquez et prenez le cours d'eau. Dès que vous le pouvez, prenez à droite et essayez de trouver votre chemin pour arriver à la grotte. Prenez la sarbacane et retournez au cours d'eau. Allez à gauche et utilisez la sarbacane sur le rinopotamus. Dégagez le grappin. Retournez à l' hydraflot et " grappinez " encore jusqu'à être bloqué. Descendez et allez en face. Au bout, prenez le morceau de bois en forme de fourche et appliquez-le sur le gros morceau de bois. Winnie l'ourson ne serait pas content ! Retournez à l' hydraflot et continuez à " grappiner «. Après ce voyage, tout le monde descend !

CD 4

Chapitre 5 : Le Village

Prenez l'oeuf, débarquez et prenez à gauche pour rejoindre le village. Trouvez la porte avec l'oiseau en bois sur le chambranle et entrez. Regardez la table, ouvrez le tiroir et prenez la disquette. Sortez par la porte du fond et allez en face. Prenez à gauche, regardez l'arbre avec le fruit et secouez-le. Prenez le fruit et faites demi-tour. Continuez jusqu'à l'entrée de la grotte. Allez 2 fois en avant et regardez sur la gauche, ramassez le cafard rouge parterre. Continuez votre chemin et montez à l'échelle. Avancez au bout et actionnez le volant de la vanne d'eau. Retournez dans la grotte. Juste à la sortie, regardez sur votre droite et ramassez les fleurs. Retournez au village. Entrez dans la case avec le marteau pilon et déposez le fruit dans l'entonnoir. Zoomez et ramassez la coupelle. Ressortez et entrez dans la case avec l'autre machine. Mettez-y, les fleurs. Récupérez la coupelle à l'autre bout de la machine. Allez au centre du village et dirigez-vous vers l'Indienne. Donnez-lui l'oeuf, les fleurs, le liquide du fruit et le cafard. Après le cérémonial, retournez à l' hydraflot, dépassez le et actionnez la manette du barrage. Le serpent s'en va de lui-même, charmé par la musique de l'Indienne. Remontez dans l' hydraflot, insérez la disquette et zou ! A l'ascenseur, actionnez la manette : votre voyage continue. En haut, actionnez l'autre manette. Mettez les gaz.

Chapitre 6 : Les Marais

Ramassez l'oeuf qui flotte et dirigez-vous vers la cabane. Montez, entrez et prenez la bourse au mur. Ressortez et allez vers le haut-parleur. Appliquez la bourse sur les trous en bas du poteau. Une girafe va apparaître au fond. Dirigez-vous vers le deuxième haut-parleur au fond appliquez la bourse sur les trous du poteau (deuxième fois). La girafe va réapparaître. Faites demi-tour et prenez à gauche. Avancez trois fois. Au niveau de la grenouille, prenez entre les deux arbres. Avancez trois fois et prenez à droite. Avancez neuf fois, quelquefois légèrement à droite. Vous arriverez à un reste de cabane. Appliquez la bourse sur les trous en bas du haut-parleur. Les girafes vont apparaître. Cliquez sur celle de gauche, avec l'armature. Montez sur elle. Ce n'est pas un cheval de course, mais ça dépanne ! A l'arrivée, grimpez sur l'échelle et montez en haut de l'arbre. Traversez le pont suspendu. Vous êtes au stade ultime de l'aventure, le ...

Chapitre 7 : Le Temple

Continuez à avancer sur le pont puis jusqu'au temple. Grimpez les marches et entrez dans la pièce. Parlez au Général. Décidément, personne ne vous aime ! Volez-lui ses médailles. Demi-tour et actionnez la roue contre le mur. Ressortez, descendez et entrez par l'ouverture faite dans les marches. Descendez par les escaliers de gauche. Actionnez la roue de la potence et déposez les médailles dans le creuset. Récupérez le résultat, continuez le long du mur jusqu'à apercevoir une stèle sur votre gauche. Introduisez la clef et tournez-la à fond (quatre à cinq fois). Retournez sur vos pas et grimpez sur la passerelle. Avancez et prenez les ailes. Bon voyage et gare à la chute !

Faites le tour du cratère par la droite, prenez l'oiseau de bois sur votre gauche et continuez. Trouvez l'entrée de la grotte

sur votre droite puis entrez. Déposez l'oeuf sur le socle de pierre et après l'animation, reprenez-le. Ressortez et continuez le tour du cratère. Allez vers le parapet surplombant la lave et déposez l'oeuf. Appliquez l'oiseau de bois en cliquant deux fois assez vite : le reve de Alexandre Valembois est exaucé. Savourez l'animation qui conclue votre aventure, la renaissance de l'Oiseau Blanc.

La Petite Sirène 2

© THQ / Blitz Games 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

800e7d880064	Air illimité
800eE91160005	Toutes les perles
800e90fe0032	Avoir les 50 pièces

La Planète au Trésor

© Sony / Magenta Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Invincibilité

A l'écran principal, faites L2, Carré, L1, Cercle, R2, Carré, L1 et Cercle.

Munitions illimitée

A l'écran principal, faites L1, R1, Haut, Cercle, L2 et R2.

Choix du niveau

A l'écran principal, faites R2, Gauche, Droite, R1, L1, Haut, Bas et L2.

Débloquer les vidéos

A l'écran principal, faites Cercle, L2, Gauche, R1, R2, Droite et L1.

Largo Winch : Commando Sar

© Ubisoft / Rebellion 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

A l'écran principal, faites Select, , , , , , , , .

Le Cinquième Elément

© Sony / Kalisto 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu principal, faites : L1, L2, R2, R1, Select. Un son retentit : l'écran des cheat modes apparaît alors en débutant une nouvelle mission. Vous pourrez dès lors choisir votre niveau de départ, prendre le temps illimité, enlever les ennemis, etc...

CODES ACTION REPLAY

Bouclier infini

```
801FFF5A 0001
800DAD0C 00FF
```

Le Gardien des Tenebres

© Cryo Interactive 1999

CHOIX DU NIVEAU

Choisissez l'option "Credits" et faites : R1, L1, , , L1, R1, , .

Le Livre de la Jungle : Groove Party

© Disney Interactive / Ubisoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERONNAGES ET TOUS LES MODES DE DIFFICULTÉ

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour pouvoir choisir n'importe n'importe quel personnage ou difficulté en mode battle et solo.

MODE CRAZY

Terminez le jeu en mode Expert pour déverrouiller le mode de difficulté Crazy.

Le Monde Des Bleus

© Sony 1999

CHEAT CODES

A l'écran de départ (là où se trouve le menu), faites l'une des manipulations suivantes :

Joueurs torse-nus

Bas, R2, R2, R2,

Mode noir et blanc

Haut, R1, L2, R1, R2

Mode bébés

Droite, , Haut, Haut, R2

Joueurs nains

, R2, Droite, L2, L1

Mode grosses têtes

, , L2, L1, L1

Le ballon devient une tête

R2, R1, , R2,

Joueurs en bikers des années 60

L1, R2, L2, , R1

Joueurs Invisibles

, , , , R1

FAIRE SORTIR LE GOAL ADVERSE

Au cours du jeu, allez dans manette et prenez les commandes de l'équipe adverse. Appuyez alors sur L2 pour faire sortir le gardien, puis reprenez les commandes de votre équipe initiale.

Le Monde Des Bleus 2

© Sony 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ENLEVEZ LES MAILLOTS

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes :

Enlever les maillots

L2, L2, L1, R1,

Buts faits de tee-shirts

, , , L1, R1

Petits joueurs

L2, R2, R2, ,

Le ballon est une tête

R2, R1, , R2,

NOUVEAUX TERRAINS

Pour débloquer le stade "Semi-professionel", remportez la coupe mondiale en niveau "maître". Pour jouer sur le stade "Professionel", remportez la coupe mondiale en niveau "Grand maître". Vous pourrez également débloquer deux nouveaux stades en terminant les coupes d'Europe en mode "Maître" et "Grand maître".

Le Monde ne Suffit Pas

© Electronic Arts / Black Ops Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE MODE GOLDEN GUN

Il suffit de terminer le jeu en mode "00 Agent".

TROUVER DES ITEMS CACHÉS

Vous devez tirer dans les caisses pour faire apparaître des armes et des munitions.

CODES ACTION REPLAY

Débloquer toutes les cinématiques
```
50000c020000
8001f2d40101
8001f28e0002
```

Débloquer tous les cheats
```
8001f16affff
```

Avoir le maximum à la roulette russe
```
8009db6ce0ff
8009db6e05f5
```

NIVEAU COLD RECEPTION

Au départ, commencez par vous débarrasser du premier soldat et dirigez-vous vers les caisses. Essayez de ne pas attirer l'attention des deux soldats sur le tuyau, puis attendez que le Parahawk arrive pour le détruire avec le Meyer TMP. Débarrassez-vous des deux gardes et récupérez le Sniper dans les caisses. Glissez jusqu'en bas de la pente de droite et pénétrez dans le pipeline. Snipez le garde derrière la caisse, puis descendez la pente de gauche pour éliminer le garde. Glissez enfin sur la troisième colline pour éliminer un troisième garde planqué. Passez ensuite par le tuyau pour pouvoir rejoindre Elektra. Il ne vous reste plus qu'à éliminez les gardes cachés derrière les tuyaux et les deux Parahawks pour réussir la mission.

NIVEAU COURIER

Parlez à la réceptionniste et partez vers la gauche pour trouver le détecteur de métal. Préparez le VLF Disruptor en appuyant sur et activez-le avec X. Passez dans le détecteur de métal et appuyez tout de suite sur pour être désarmé. Continuez votre progression jusqu'au garde, mais attendez qu'il commence à parler pour le descendre avec le Wolfram P2K. Tirez sur l'alarme de gauche pour la couper, et passez la porte. Descendez les trois gardes, puis actionnez le bouton de l'ascenseur. Snipez les caméras et prenez l'ascenseur au bout du couloir. Ensuite, tournez à gauche et continuez jusqu'à trouver un garde qui possède le Koffler KSS. Passez dans toutes les pièces pour trouver la peinture de travers. Approchez-vous en et appuyez sur pour trouver un passage secret derrière la bibliothèque. Allez-y et tuez le garde pour récupérer son Frinesi Shotgun. Utilisez le scanner d'empreintes digitales sur le thermos, puis scannez le clavier pour débloquer la porte. Constinuez vers la droite et répétez l'opération précédente pour ouvrir la seconde porte. Regardez Lachaise se faire tuer et récupérez aussitôt la malette posée sur la table. Utilisez-la pour casser la fenêtre de gauche et sautez pour terminer la mission.

NIVEAU KING'S RANSOM

D'abord, récupérez le gilet pare-balle et poursuivez la fille en rouge jusqu'aux soldats. Traversez la rue pour atteindre le gilet et résister ainsi aux assauts des gardes postés derrière les tonneaux et aux lance-grenades. Tout en courrant, faites des dégats avec le Ingalls Type 20 en éliminant en priorité l'homme sur le balcon avec le lance-grenades. Constinuez jusqu'à ce que vous aperceviez une mongolfière et accrochez-vous-y avec le grappin en appuyant sur le bouton .

NIVEAU NIGHT WATCH

Dans ce niveau, vous ne devez jamais tuer un seul garde sous peine d'échouer la mission. Vous devrez donc choisir entre utiliser le pistolet tranquilisant (mais vous n'avez que 5 recharges), les frapper avec vos coups de poings, utiliser le Cell Phone Stunner, et en dernier recours les éviter.

NIVEAU ROULETTE RUSSE

Avancez prudemment du côté gauche et appuyez sur pour parler à la femme avec la robe dorée. Regardez vers la droite pour voir un homme se diriger vers la femme, et profitez-en pour prendre la porte d'où il est venu. Utilisez la carte pour ouvrir la porte et allez parler à l'homme assis à la table pour obtenir 25000 $. Ressortez, tournez à droite et donnez l'argent au garde pour passer la porte. Avancez et appuyez sur pour recevoir un message du MI6. Appuyez sur Select pour l'écouter et apprendre les règles du Blackjack. Pariez environ 10000 $ jusqu'à ce que vous totalisiez 90000 $. A ce moment-là, pariez seulement 1000 $ pour vous assurer la victoire. Revenez ensuite parler à l'homme assis dans la salle précédente pour terminer la mission.

NIVEAU MASQUERADE

Emparez-vous de la carte d'identité, et montrez-la avec au garde situé un peu plus loin près de la porte. Entrez, et ramassez la carte près du bureau. Revenez dans le couloir et prenez à gauche, puis à droite. Récupérez les munitions et retournez dans le hall. Utilisez la seconde carte sur le mécanisme en appuyant sur . Passez à droite du premier garde et à gauche du second, et dépêchez-vous d'introduire la carte dans la fente pour ouvrir la porte. Allez-y, prenez une nouvelle fois la carte d'identité, et descendez les escaliers à droite. Suivez le couloir jusqu'au garde près de la porte à gauche. Montrez-lui votre carte pour qu'il vous laisse passer, et prenez le badge de radiation sur le bureau. Prenez ensuite la porte suivante, et avancez jusqu'au garde auquel vous montrerez votre badge de radiation. Actionnez l'interrupteur à l'autre bout de la pièce, puis sortez. Revenez dans la pièce avec les deux cages d'escalier, et prenez la porte en face de vous. Tuez tous les ennemis de la pièce pour protéger le Dr.Jones, et faites de même dans la pièce suivante. Ensuite, tirez sur le tonneau explosif pour nettoyer la pièce. Parlez à l'homme derrière les barreaux, puis dépêchez-vous d'aller saisir la chaîne qui pend au plafond à l'aide de votre montre-grappin.

Legacy of Kain : Soul Reaver

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu. Puis, maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 et faites l'unt des manipulations suivantes :

Energie supplémentaire

Bas, , Haut, Gauche, Haut, Gauche.

Energie maximale

Droite, , Bas, Haut, Bas, Haut.

Magie supplémentaire

Droite, Droite, Gauche, , Droite, Bas.

Magie maximale

, Droite, Bas, Droite, Haut, , Gauche

Passer à travers les barrières

Bas, , , Gauche, Droite, , Haut.

Grimper aux murs

, Bas, L2, Droite, Haut, Bas.

Force

Gauche, Droite, , Gauche, Droite, Gauche.

Epée Soul Reaver

Bas, , L2, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, , Bas, Droite

Toutes les capacités

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

Kain Reaver

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

Aerial Reaver

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

Sort de l'eau

Bas, , Haut, Bas, Droite.

Sort du feu

Haut, Haut, Droite, Haut, , L2, Droite.

Sort du soleil

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

Sort de la force

Bas, Gauche, , Bas, Haut

SOLUTION COMPLÈTE

Le Monde du Dessous

Le jeu débute dans la Sphère Spectrale. Ce niveau va vous servir d'entraînement pour la suite. N'étant pas très difficile (vous ne pouvez pas mourir), je vais quand même vous expliquer le déroulement de cette phase. Vous apprendrez tout d'abord à vous servir des téléporteurs. Continuez à avancer et repaissez vous d'une âme ou deux, histoire de grignoter. Vous passez la porte maintenant ouverte et grimpez les marches de plus en plus haute. Ensuite, vous apprenez à utiliser vos moignons d'ailes pour sauter de longues distances. La prochaine étape consiste à tuer deux suhags, des charognards. Profitez en pour vous rompre aux différentes techniques de Raziel. Enfin, grimpez les marches et continuer jusqu'à atteindre une sorte d'arène entourée de piliers. Là, un portail vous transportera dans le monde réel.

Les Piliers

Pour votre première sortie dans la Sphère Matérielle, vous vous retrouvez entouré de piliers. Avancez en direction de la seule issue possible et faîtes attention dans votre progression à l'eau dans la fosse. Vous arrivez bientôt en vue de deux vampires, fils de Dumah. Sautez la grande piscine et occupez vous des deux immortels... Trois solutions : se débarrasser d'eux par la lumière, l'eau derrière vous, le feu ou bien encore une pique qui se trouve sur un des murs. Une fois débarrassé d'eux, allez pousser le gros cube de pierre vers le mur du fond. En haut une ouverture est maintenant accessible, elle vous conduira à la Cathédrale.

Le Barîment des piliers

Allez récupérer une lance sur le mur. Grâce à votre capacité de déplacement silencieux, approchez vous doucement du vampire et pourfendez-le de votre lance en un seul coup. Efficace non ? Avancez ensuite puis allez à gauche jusqu'à trouver un téléporteur, activez le. Revenez ensuite et prenez l'autre chemin pour vous retrouver aux Abysses.

Les Abysses

C'est ici que l'essentiel de votre progression dans le jeu se décide. Les Abysses vous permettent d'accéder à toutes les zones et clans. Procédez comme L'Ancien vous le conseille : votre zone de clan est à l'ouest...

Le Clan Raziel

Avancez jusqu'à la prochaine porte. Vous arrivez dans la première cour. Après vous être débarrassés des vampires, la porte s'ouvre. Juste à gauche de cette porte, vous trouverez un bloc de pierre. Déplacez-le dans le sens opposé vers la

grille... ça pourrait être utile plus tard... Continuez à avancer en vous débarrassant des vampires et en ouvrant les portes. Tout à fait en haut, vous trouverez deux portes. Activez le téléporteur en passant par la porte de droite puis revenez ouvrir la porte de gauche. Remarquez l'eau sur votre gauche et en haut de l'autre porte. Vous avez maintenant atteint la Cour Octogonale.

La Cour Octogonale

Frayez-vous un passage jusqu'au sommet de l'escalier en colimaçon. Une fois arrivé vous remarquerez un cadran au milieu, et un commutateur sur le mur en face de vous. Vous devrez revenir ici après avoir obtenu le pouvoir de constriction en utilisant ce pouvoir sur le cadran du milieu afin de révéler la Zone Bonus. Activez le commutateur et traversez le pont.

La Nécropole de Melchiah

Pas grand'chose à faire ici, si ce n'est marcher en vous débarrassant des zombies jusqu'à atteindre le cimetière, allez à droiten dans une salle avec un bloc de pierre sur votre droite. Tirez ce bloc de pierre complètement vers la gauche et sautez par dessus pour accéder à la prochaine zone... Où vous êtes accueilli par l'image d'un de vos frères défunts. Choisissez l'un ou l'autre des chemins qui montent, et frayez-vous un passage jusqu'à le téléporteur, c'est la seule sortie possible. Continuez après le téléporteur. Vous vous retrouvez maintenant face à un gigantesque lac. Dirigez-vous vers la droite et déplacez le bloc de pierre complètement à gauche. Maintenant arrangez vous pour que ce bloc se trouve juste en dessous de la corniche, où vous pouvez voir un autre bloc un peu plus haut. Retournez vers le lac et utilisez les dalles pour sauter de l'autre côté... Surtout ne tombez pas dans l'eau, ou vous devrez recommencer depuis le début !!! Enfin, vous arrivez à la Grande Crypte.

La Grande Crypte

Au début, localisez un bloc de deux pierres portant le symbole de la Soul Reaver, ils vous serviront plus tard car en les brisant avec la Soul Reaver, vous arriverez dans une zone bonus. Dirigez-vous vers le bas. Ici, il n'y a aucune sortie possible vers la sphère matérielle. Pour la dévoiler, placez-vous près de l'entrée et passez en sphère spectrale ; un nouvel ennemi s'approche. Remarquez le mur sur votre gauche... Bien vu ! Un passage vient de se créer ; vous avez la possibilité de monter. Localisez le passage planaire et passez en sphère matérielle... Maintenant sautez à gauche : vous trouvez un bloc de pierre. Déplacez-le dans l'alcôve (trou dans le mur) en le retournant. Une fois que vous l'aurez correctement positionné, la barrière montera. Sautez sur la première poutre ; regardez en bas et vous verrez des plates-formes accrochées par des cordes de chaque côté. Sautez en bas de l'un d'eux et l'autre se soulèvera.

Maintenant vous êtes coincé dans une pièce (toujours une alcôve sur le côté) devant un énorme gouffre... et sans le moindre bloc de pierre en vue. En fait, le bloc de pierre est caché derrière le mur opposé. Tirez et poussez-le dans le gouffre. Maintenant vous pouvez le retourner et l'emmener vers l'alcôve, de l'autre côté. Cela soulèvera la petite porte. Maintenant passez au Royaume Spectral en escaladant la corniche... Un grand saut par dessous l'échafaud soulevé (à faire uniquement dans le Royaume Spectral, sinon l'échafaud retombe !), puis un autre sur la prochaine poutre, et vous vous retrouvez sur la plate-forme avec une portail planaire. Dans la prochaine pièce vous trouverez deux blocs portant chacun un symbole. Positionnez les deux blocs dans l'alcôve en collant des deux symboles l'un face à l'autre (une petite manipulation est nécessaire pour retourner le deuxième bloc) : la porte s'ouvre. Poussez ensuite le bloc pour qu'il tombe du haut de la corniche et descendez. Maintenant, si vous déplacez le premier bloc, l'autre bloc restera au-dessus de l'autre. Donc il vous faudra pousser ces blocs un peu plus loin sur la droite pour pouvoir accéder à la crypte principale. Continuez par la suite en longeant le lac et en avançant.

La Crypte Principale

A l'intérieur de la crypte, cherchez un commutateur sur un mur et un levier sur le sol. Tirez le commutateur et empruntez l'ascenseur pour descendre. Vous arrivez dans la Salle des Machines. Trouvez un commutateur et une manivelle, activez le premier puis la seconde. Maintenant que le moteur est en marche, réutilisez l'ascenseur et tirez le levier. Le plancher descend maintenant. Allez en bas et extrayez du mur un bloc d'acier. Cela ouvrira une des alcôves à droite du bloc. Suivez le chemin jusqu'au niveau inférieur. Un saut sur la corniche et vous verrez quatre poutres tenant le plancher supérieur, ainsi que quatre blocs de pierre de feu. Il vous faut déplacer chaque bloc de pierre de feu sous chaque poutre. Maintenant, si vous regardez le plancher, vous apercevrez des traces qui dirigeront les blocs de pierre de feu vers le centre de la pièce. Insérez les quatre blocs à chaque coin respectif et le plancher descendra encore d'un

autre niveau. Sautez en bas et suivez le corridor sombre pour votre premier Boss :)

Melchiah

Faites très attention à la scène cinématique d'avant le combat. Melchiah est très lent mais sa capacité à traverser les murs le rend dangereux. Evitez une rencontre frontale avec lui. En examinant la pièce, vous trouvez une salle avec un levier sur chaque côté et une grosse cage en spirale au centre.. Courez vers chacune des porte à levier et sautez pour accéder à ceux-ci. Activez le. Tenez le enclenché jusqu'à ce que Melchiah passe en dessous et laissez la herse tomber sur lui. Une fois que Melchiah l'a dans la peau, allez de l'autre côté et recommencez l'opération. Empalez le deux fois et débrouillez vous pour le faire se retrouver dans la cage centrale. Une fois que Melchiah arrive dans la cage, sortez et foncez activer la manivelle au centre près du trône. La mort de Melchiah vous donne accès à la capacité spéciale de traverser les portes.

Le Glyphe de Force

Allez vous suicider dans l'eau une fois près du lac, en dehors de la Crypte afin de retourner dans le plan spirituel. Vous pouvez maintenant traverser les portes. La première mène à un Artefact de vie. Traversez la seconde porte et avancez jusqu'à trouver un portail qui vous mène au plan Matériel. Dans la pièce qui comporte le Glyphe de Force, poussez les trois piliers centraux pour faire tout écrouler. A partir de maintenant, dans certains endroits, un artefact de vie sera présent pour vous permettre de rester plus longtemps dans le plan matériel.

A côté de la porte qui mène au glyphe de force se trouve une zone avec un artefact de vie. Il y en a deux autres accessibles dès maintenant en revenant en arrière si vous voulez. Le premier se trouve dans la grande pièce où vous avez combattu vos premiers vampires, dans l'espèce de fosse. Le deuxième se trouve quant à lui dans le clan de Raziel, en sautant sur le bloc que vous aviez poussé.

Maintenant, pour continuer dans le jeu, vous devez retourner devant le grand bâtiment et allez tout à droite. Une grille est maintenant tout à fait traversable par votre nouveau pouvoir. Repassez dans le plan matériel.

Première rencontre avec Kain

Ouvrez les double portes et rencontrez Kain. Après la cinématique, Kain disparaît et réapparaît à intervalles réguliers. Il faut que vous le touchiez trois fois quand il est visible. Une fois défait, vous récupérez Soul Reaver. C'est aussi le moment de votre première rencontre avec Ariel. Allez maintenant vers les piliers et, dans le plan spectral, passez à travers la grille.

La Cour

Localisez le changeur de plan et passez dans le plan matériel. Allez ensuite dans un chemin aux alentours puis grimpez et allez activer le téléporteur. Revenez ensuite, ouvrez la grande porte, ouvrez la grâce à la Soul Reaver et tuez les deux vampires ressemblant à des araignées. Continuez votre progression. Passez les grandes portes après être revenu au plan matériel puis avancez dans la Cour. Là, va y avoir du sport ! Il vous faut monter par une des tours par les grands blocs qui sont juste devant. Vous aurez à utiliser le mode planeur aussi souvent que possible pour vous assurer de bien tomber. Après sautez en déviant pour atteindre la petite corniche avec la fenêtre grillagée juste à votre gauche. Sautez alors derrière vous sur le toit le plus proche. Essayez d'atteindre un grand bloc en longueur dans la pierre. Une fois là, vous êtes devant une corniche avec une lance incrustée sur la gauche. Sautez-y. Allez au niveau de la lance en passant d'abord à droite puis à gauche et retournez vous puis sautez sur le toit tout près un peu plus bas. Une fois là, il ne vous reste plus qu'à atteindre la plus haute tour avec un petit bloc de pierre en haut pour vos petits pieds. Montez ensuite sur le toit de cette tour et regardez autour de vous, vous apercevez une légère pente. Sautez sur cette pente et vous arrivez à l'entrée de la cathédrale ! Ouf !!

Continuez maintenant à avancer jusqu'à voir un des vampires araignées tissant sa toile sur une victime. Descendez vous en débarrasser puis sautez sur le petit monticule à gauche. Là grimpez jusqu'en haut. Ouvrez la double porte et vous arrivez dans une très grande salle avec deux grosses canalisations et un grand puits au centre. Evitez de tomber dedans, ça vous ralentirait.

La pièce principale

Dirigez vous vers la grosse canalisation la plus à gauche et passez dans le plan spectral. Là, grimpez sur la canalisation et continuez jusqu'à arriver à un portail pour passer dans le plan matériel. Montez sur la plate-forme juste au dessus de vous et avancez jusqu'à un interrupteur et deux portes. Activez l'interrupteur, une plate-forme en bois descend. Montez sur la plate-forme pour que le loquet la bloque. Allez maintenant à droite et ouvrez la porte du fond. Descendez et passez la grille dans le plan spectral pour repasser derrière dans le plan matériel. Tuez les trois araignées et remettez les cubes à leur place en vous aidant des dessins. Faites cela le plus vite possible sinon les araignées reviennent. Ensuite, revenez et prenez la porte à gauche de l'interrupteur de tout à l'heure et descendez. Allez baisser l'interrupteur et remontez. La deuxième plate-forme est descendue et faites lui subir le même sort que la première. Le système de ventilation se met en place. Sautez dans le grand puits et mettez vous à planer...

Les Cloches

Faites une sauvegarde. Sautez à votre gauche et remontez la corniche. Ouvrez la porte vitrée. Prenez la première porte à gauche et avancez jusqu'à la grille. Passez en mode spectral, traversez là et revenez dans le mode matériel vous occuper des vampires. Là, le but du jeu est encore de remettre les 4 gros cubes à leur place respective en pensant bien à reconstituer l'intégralité des tuyaux. Une fois la scène cinématique terminée, foncez jusqu'à la cloche qui se trouve le plus près de vous et tapez dedans. Ensuite magnez vous d'aller jusqu'à la toute première cloche. Il faut vous débrouiller (en planant par exemple) pour que vous frappiez la première cloche quand la deuxième sonne encore. Ceci fait, le verre qui vous bloquait le passage va se briser. Allez vers l'entrée maintenant dégagée et utilisez la manivelle un peu plus loin sur votre droite. Un porte automatique s'ouvre mais se referme au bout de trois secondes environ. La solution consiste à activer rapidement la manivelle et de passer tout de suite en Sphère Spectrale. Là, la porte reste ouverte vous laissant libre cours pour la passer. Dirigez vous maintenant dans la pièce avec les grosses canalisations partout.

Les Valves

Utilisez ces canalisations comme d'escaliers et atteignez le niveau supérieur. Continuez jusqu'au portail et repassez en matériel. Retournez maintenant jusqu'à la porte automatique et servez vous de la valve sur le mur pour la bloquer en position ouverte. Continuez votre exploration en allant dans la pièce à gauche de la porte automatique quand vous entrez. Allez ouvrir la porte vitrée à gauche et sautez jusqu'à la plate-forme en face. Ouvrez la porte vitrée suivante. Avancez jusqu'à une autre porte. Passez à travers la grille et résolvez ce nouveau puzzle. Plus difficile, une fois que les quatre premiers cubes sont placés, quatre autres arriveront... Pfff ! Un emplacement avec un artefact de vie est alors accessible. Ensuite remontez encore un peu plus haut vers la porte en bois, et résolvez le dernier puzzle pour briser un des dômes. Retournez sur vos pas jusqu'aux canalisations. Prenez la première à gauche après le changeur de plans et dirigez vous vers cette grande grille rouge. Passez la en mode spectral et prenez la première à gauche.

Les Valves 2

Trois valves dans cette pièce. N'ouvrez que les deux dernières afin de casser un des dômes restants révélant un interrupteur pour le conduit d'aération. Repartez ensuite.

Les Valves 3

Encore trois valves. Ouvrez cette fois les deux dernières valves, ce qui a pour effet de casser le dernier dôme. Tous les interrupteurs sont maintenant disponibles. Enclenchez les tous et entrer dans le conduit d'aération. En montant, remarquez que certaines connexions sont interrompues. Débrouillez vous pour reformer les deux connexions et sautez ensuite dans l'entrée juste au dessus des canalisations.

La Salle Aux Trois Canalisations

Maintenant vous êtes dans une pièce avec trois grandes canalisations sur la gauche et deux énormes blocs avec des interrupteurs sur la droite. Enclenchez ces interrupteurs afin de faire bouger les blocs. Allez maintenant vers l'ouverture qui vient d'apparaître en sautant sur les différentes plates-formes métalliques. Continuez dans le couloir et passez la grille en fantôme. Descendez maintenant et repassez en mode matériel pour tourner la roue. Remontez ensuite par les tubes à gauche derrière vous et remontes vers la droite en sautant de tube en tube, prenez ensuite le passage en haut. Dans la pièce où vous arrivez, poussez les bloc afin de pouvoir activer l'interrupteur. Une rampe s'est formée avec les blocs qui sont tombés quand vous avez poussé celui qui tenait tout. Utilisez cette rampe pour accéder tout en haut de la salle. Dans cette pièce, poussez le bloc vertical pour assurer la connexion et montez pour pousser l'interrupteur.

Retournez dans la pièce aux trois canalisations et maintenant, il y a assez d'air pour vos frêles petites ailes. Prochain arrêt : Zephon.

Zephon

Avant d'aller en découdre avec Zephon, allez d'abord activer le téléporteur et une petite sauvegarde serait la bienvenue. Pour tuer cette saloperie tout droit venue de l'enfer, il va falloir ruser. Baladez vous entre ses jambes jusqu'à ce qu'il vous plaque au sol. Puis, attaquez lui les jambes. Cela a pour effet de lui faire pondre un oeuf. Mettez vous debout et ramassez l'oeuf. apporter le près de la flamme et cramez le. Utilisez votre oeuf mollet maintenant et jetez le à la tête de sa mère. Faites ceci trois fois pour vaincre Zephon. Facile non ? Sa mort vous donnera en tout cas la capacité spéciale de grimper aux murs.

Les Piliers

Maintenant que vous êtes devenu le meilleur des alpinistes, rendez-vous aux piliers (ceux où vous avez combattu Kain) par un téléporteur. Discutez un peu avec Ariel et escaladez la colonne. Avancez jusqu'à trouver une entrée. Peu importe la porte que vous empruntez, elles mènent toutes les deux au même endroit. Suivez ensuite le petit chemin sur la gauche de la grille.

La Tombe Du Séraphéen

A gauche des piliers un téléporteur. Activez la. Revenez sur vos pas et devenez un fantôme pour passe la grille au centre. Ensuite revenez dans le plan matériel et ouvrez la porte en face de vous. Tirez le bloc du mur et entrez dans la tombe. Placez vous au centre de la pièce et repassez dans le plan des morts. Vous tombez en dessous et sortez par la prochaine porte.

Morlock

Retournez dans le monde des vivants. Morlock arrive alors au centre de la pièce. Faites attention à sa capacité spéciale de projection. Réussissez à l'approcher et arrangez vous pour le rouer de coups jusqu'à ce qu'il soit assommé. Ensuite, transpercez le de votre Soul Reaver et poussez le dans l'eau. Vous récupérez la capacité spéciale de projection.

La Tombe Du Séraphéen 2

Utilisez votre nouvelle compétence pour pousser le petit bloc de pierre tout au fond contre le mur. Sortez par cette nouvelle entrée. Frayez vous un chemin et passez dans l'eau jusqu'à une autre salle avec des piliers. Reprenez votre forme physique et sautez sur le mur jusqu'en haut. Ensuite, sautez et planez jusqu'au pilier sur votre gauche. En utilisant votre pouvoir télékinétique, dégagez le bloc qui vous embarrasse sur le pilier suivant. Sautez dessus et planez jusqu'à la prochaine corniche un peu plus loin. Une fois dans ce passage, vous avez deux possibilités. Prenez les escaliers et utilisez la projection sur la porte. La porte s'ouvre et vous récupérez le glyphe de Eldricht. Retournez à l'embranchement et partez sur la droite. Traversez le portail et montez les escaliers jusqu'à une salle avec une cage au milieu. Mettez vous dans le plan matériel et utilisez la projection de nouveau pour pousser le bloc contre le mur derrière la cage. Traversez ensuite la cage en mode spectral et utilisez le bloc poussé tout à l'heure pour grimper puis sautez sur le rebord. Continuez sur ce chemin jusqu'à arriver près de l'eau.

L'Abbaye Engloutie

Une fois sur la corniche, vous voyez un bateau en contrebas. Passez dans le plan matériel et tombez sur le bateau. Passez ensuite dans le plan spectral et du pont vous devriez être capable sauter sur une corniche. Allez à gauche. La porte de droite mène au téléporteur du niveau. Prenez ensuite celle de gauche et avancez jusqu'à une porte avec un gros losange bleu au milieu. Servez-vous de la Soul Reaver pour l'ouvrir. De la corniche, sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à apercevoir un démon près du mur du fond. Allez vous en occuper et continuez sur cette voie jusqu'à la salle de drainage.

Salle de Drainage

Passez à travers la grille au fond de la pièce. Au bout du couloir, ouvrez la porte et entrez dans une très grande pièce. Repassez en mode matériel et traversez l'eau grâce aux plates-formes. a mi-parcours, repassez en fantôme et finissez de traversez comme ça. Prenez la porte qui se trouve au bout du passage et encore les deux portes suivantes. Suivez le chemin dans le tunnel et sous la Chapelle.

La Chapelle Sous l'Eau

Examinez bien tout autour de vous. Vous devez trouver une arche près du mur le plus proche. Sautez sur cette arche et trouvez le changeur de plan. Passez dans la Sphère Matérielle et escaladez le mur situé derrière vous. De la corniche, sautez sur les poutres jusqu'à atteindre l'autre côté de la Chapelle. Passez par la porte sur la gauche et utilisez la projection de force pour briser la fenêtre.

Le Drain

A partir de là, vous pouvez apercevoir des têtes de pierre qui ressortent du mur de droite. Sautez sur l'une d'elles puis sur l'autre et ainsi de suite jusqu'à arriver sur le rebord d'un bâtiment. De là, faites un big jump et planez jusqu'au toit de la construction circulaire au centre de la cour. Sautez ensuite sur le clocher à l'autre bout. Tirez la chaîne, descendez à travers l'eau et prenez la porte à gauche. Sautez de pilier en pilier pour atteindre le plus haut avec un changeur de plan dessus. Repassez dans le plan matériel et affrontez Rahab.

Rahab

En usant de la projection de force, cassez toutes les fenêtres de la pièce. Quand le soleil passera dans la salle, vous vous rendrez compte que Rahab ne l'aime pas trop. Vous obtenez la capacité spéciale de Nage. Vous avez la possibilité de retourner au bateau de tout à l'heure. Sautez dans l'eau et trouvez un passage de l'autre côté du lac. Cela vous mènera à une zone de bonus.

Raccourci pour trouver Skinner

Il existe un raccourci pour sortir rapidement de l'Abbaye Engloutie. Retournez à la Chapelle et trouvez une porte sous l'eau. Utilisez la force pour ouvrir cette porte. Nagez ensuite en longeant les escaliers jusqu'aux cryptes. Localisez la sortie et empruntez la. Continuez ensuite par la salle circulaire en passant dans l'ouverture en haut. Enfin, nagez dans la cave. Pour en sortir, allez dans l'alcôve en haut à gauche. Remontez les escaliers.

La Forge

Cette partie va vous permettre d'améliorer la puissance de vos tirs avec la Soul Reaver. Pour obtenir ce bonus, revenez à l'Abbaye Engloutie et dans le raccourci. Descendez tout en bas et cherchez une vitre teintée. Dégommez la et passez jusqu'à atteindre une pièce avec un gros feu au fond. Traversez ce feu pour que votre Soul Reaver obtienne le pouvoir. Votre arme est maintenant plus puissante. Au cas où ce pouvoir disparaitrait, il est possible de le récupérer en approchant la flamme d'un brasier, d'une torche ou de toute autre source de flamme.

Le Glyphe de Pierre

Retournez au lac dans le coin de Melchiah. Sautez dedans et prenez le premier passage à gauche. Utilisez les rebords pour monter tout en haut. Ensuite, passez dans le plan matériel, escaladez le mur du fond et sautez dans le canyon du crâne.

Le Canyon du Crâne

Tout à gauche se trouve un téléporteur que vous feriez mieux d'activer. Sautez dans l'oeil gauche du Crâne. Descendez le passage et sautez sur la grosse bûche au-dessus de vous. Puis sautez sur la corniche à gauche et passez dans le plan spectral. Ressautez sur la bûche qui s'est maintenant déplacée. Marchez jusqu'à la prochaine corniche et cherchez la bûche suivante, sautez dessus et avancez jusqu'au changeur de plan. Passez en matériel, ressautez sur la bûche et sur celle du dessus. Continuer sur cette voie jusqu'à une volée de marche sur votre droite. Sautez sur les corniches et continuez.

Le Crâne

Vous vous retrouvez au niveau de la mâchoire du Crâne. Dirigez vous vers la dent manquante et en regardant à travers, vous apercevez une corniche sur la montagne. Sautez dessus et restez sur ce chemin jusqu'à un tunnel. Sautez maintenant sur la corniche à droite et ramenez le bloc dans la pièce principale. A ce stade, il vous faut compléter le puzzle avec vos six blocs. Le Glyphe de Pierre sera alors vôtre.

Le Glyphe du Son

Retournez à la Cathédrale silencieuse et trouvez la pièce principale avec les canalisations et le grand puits au centre. Tombez au fond du puits et trouver un tunnel. Vous arrivez dans une zone avec une fenêtre en haut. Cassez cette fenêtre avec la projection de Force et grimpez sur le mur de droite. Passez dans le plan spectral et traversez la prochaine porte. Continuez jusqu'à trouver un changeur de plan. Revenez dans la sphère matérielle et ramasser le maillet derrière vous. Maintenant faites demi-tour et repartez vers l'entrée de la pièce. A droite de la porte, escaladez le mur. Une fois sur la corniche, visez l'alcôve de gauche avec le maillet. Passez en fantôme et sautez sur le premier pilier. Revenez en matériel, sautez dans l'alcôve et récupérez le maillet. Ressautez sur le premier pilier puis sur les suivants. Une fois sur le dernier, posez le maillet et cassez la fenêtre avec une projection de Force. Reprenez le maillet et jeter le par la fenêtre. Passez dans la sphère spectrale et sautez à travers. Maintenant allez récupérer votre maillet et faites sonner la cloche avec.

Le Glyphe du Soleil

Retournez à la Cathédrale silencieuse. Sautez dans les douves devant le bâtiment et passez par le portail de droite. Si vous le souhaitez, le portail de gauche mène après avoir grimpé au mur à une zone bonus. Revenez et nagez à présent jusqu'au phare. Marchez sur les corniches jusqu'à arriver au pied du phare. Continuez ensuite pour atteindre la cave. Suivez le passage. Quand vous sortez, vous pouvez voir le phare. Passez en sautant depuis la corniche et entrez par la porte à gauche du phare.

Le Canyon

Prenez le passage à gauche et entrez dans la première alcôve sur la gauche. Ouvrez la porte et suivez le corridor sur la droite. Arrêtez vous quand vous arrivez dans la salle de la Roue à Gaz.

La Salle de la Roue à Gaz

Escaladez les ventilations au milieu et poussez le bloc en haut pour qu'il tombe. Tournez la manivelle et des flammes vont bientôt sortir des murs. Servez vous du bloc pour bloquer la roue en le plaçant dans la petite cassure du mécanisme. Retournez sur vos pas et dirigez vous sur le passage à gauche. Sautez sur les plates-formes pour retourner au phare. N'utilisez pas les escaliers mais continuez dans le passage qui se trouve en bas de la Salle du Piston. Restez sur ce chemin et vous arriverez après une double porte à la Salle de la Roue à Eau.

La Salle de la Roue à Eau

Sautez dans le puits et remettez les blocs de façon à reformer la connexion entre les deux canalisations. Suivez ces canalisations vers l'interrupteur de la roue et tournez le. Allez de l'autre côté de la roue. Sautez et planez tout en évitant, un à un, les jets de vapeur. Une fois arrivé sur la corniche, sautez en bas au moment où il atteint son maximum d'amplitude, sautez sur la corniche de l'autre côté de la pièce. Suivez ce chemin jusqu'à la Salle du Piston. Grimpez les escaliers cassés pour vous retrouver en haut. Utilisez les plates-formes dans l'eau pour aller de l'autre côté.

L'Autel du Glyphe du Soleil

Passez la porte juste à droite après la dernière plate-forme. Quand vous approchez, vous pouvez voir un rayon de lumière frapper le logo du Glyphe. Passez en spectral quand la lumière touche le logo. C'est tout ! :)

Le Glyphe de l'Eau

Retournez aux Abysses et sautez sur la seconde plate-forme. Cherchez l'entrée de gauche, celle d'où une cascade descend. Suivez ce canal, tournez à gauche et nagez jusqu'à la surface. Passez la porte dans le coin, près du mur du fond.

La Tour de Garde

Tirez les blocs des murs et mettez les près du mur de gauche. Ainsi, vous avez accès en montant dessus à la section un peu plus en hauteur. Sauter dans la cour intérieure après la scène.

La Cité

Continuez votre chemin sur la droite, passez une porte et descendez ensuite. Maintenant, tournez à gauche puis montez les escaliers et ensuite à droite. Allez à gauche par la double porte et pénétrez dans la Cité. Sautez maintenant dans l'eau juste en face des deux rampes. Passez dans le mode Spectral et traverser la grille en dessous. Revenez en réel, utilisez la projection de Force sur le portail circulaire et nagez en remontant la canalisation par la grande hélice puis dans l'autre canalisation. Nagez jusqu'à la surface et sautez hors de l'eau. Entrez dans la pièce en haut des escaliers.

La Salle du Glyphe de l'Eau

Montez les escaliers à la droite de la statue et sautez au dessus de l'eau. Tirez le bloc du mur et poussez-le dans la flotte. Poussez le bloc ensuite dans la pièce de gauche puis dans le circuit d'évacuation. Une fois que la pièce est inondée, revenez vers la statue et prenez le Glyphe de l'Eau. Avant d'aller vers la suite, vous pouvez vous amuser à visiter la Cité...

Le Glyphe du Feu

Rendez vous au clan de Raziel. Allez à la porte dont les escaliers mènent sous l'eau. Descendez les escaliers et nagez vers l'entrée dans le coin droit du mur. Normalement, au fur et à mesure que vous nagez, les couleurs des murs virent du bleu au vert puis au jaune. Vous arrivez en bout de course à une pièce circulaire.

La Citerne

A l'entrée, récupérez une torche éteinte d'un des côtés. Avec la torche en main avancez jusqu'à la prochaine salle en haut. Cherchez un couloir gardé par deux gardes vampires et ouvrez la porte. Au bout du couloir, viser et lancez la torche à travers le puits vers la corniche de l'autre côté. Revenez ensuite dans la pièce circulaire et allez à l'autre entrée de l'autre côté. Tournez la manivelle et passez rapidement au mode spectral. La porte automatique sera stoppée. Passez les portes, revenez en matériel et sautez de la plate-forme dans la Salle du Glyphe de Feu. Tournez la manivelle et entrez dans la pièce suivante par la porte dernièrement ouverte. Maintenant retournez à la corniche où vous avez lancé votre torche. Avancez jusqu'à la statue et allumez les urnes avec votre torche. Enfin, sautez pour récupérer le Glyphe du feu.

Le Village des Cendres

Allez dans l'abysse, à l'endroit où vous avez été sacrifié. Sautez jusqu'à la plate-forme, en face de vous. Vous devriez apercevoir un pont détruit. Sautez dans l'eau et faites un super saut jusqu'à l'autre côté du pont. Avancez plus avant jusqu'à la cité dans le canyon. Le seul moyen d'y arriver et de grimper sur le pilier à votre droite et de glisser en bas jusqu'au mur de gauche. Descendez maintenant et passez dans le plan spectral pour passer les deux grilles. Vous êtes dans la Cour.

La Cour

Face à la Cour, progressez jusque l'autre côté et passez dans le plan matériel. Usez maintenant de votre projection pour pousser le gros bloc de pierre contre le mur. Repassez en fantôme et passez la grille, puis sautez sur le fameux bloc et grimpez sur la corniche. Retournez à la sphère matérielle et descendez sur rebord en face de vous. Continuez en avant. Vous pouvez remarquer que la sortie et dans le coin en haut à droite. Tirez le bloc et utilisez le pour grimper. Ensuite, sautez à travers le couloir sur le rebord suivant. Continuez sur cette voie pour arriver à la salle du puzzle.

La Pièce des Blocs

Poussez l'interrupteur à droite de la corniche centrale. Le but du jeu sera de faire remonter les 2 blocs depuis la fosse du bas jusqu'à la fosse du haut. Utilisez la technique de retournement et placez 2 blocs en rangée pour pouvoir retourner deux autres blocs dans l'autre fosse. A celle du haut, vous devriez avoir 4 blocs. Empilez-les et servez-vous du dernier comme d'une marche pour aller jusqu'au 3ème. Maintenant, grimpez dans la ventilation.

La Fournaise

A partir de maintenant, retenez bien le chemin que vous allez emprunter. Trouvez la roue à Gaz et activez le levier de l'autre côté. Une explosion vous ouvre alors la porte et en l'empruntant, vous arrivez sur une corniche qui surplombe la Cour. Poussez le bloc en dehors de la corniche et empilez les deux blocs sur la corniche que vous n'avez pas encore explorée. Passez dans le plan spectral, sautez sur la corniche de gauche et continuez à sauter en cercle jusqu'à aller au plus haut. Ensuite, bondissez à travers la pièce et changez pour la sphère matérielle. Allez sur la corniche comportant un levier et tirez-le. Le pont-levis s'abaisse. Traversez le passage ainsi ouvert et prenez à droite à la première intersection. Tirez le bloc pour accéder à la salle un peu au-dessus. Sautez maintenant sur le pilier le plus proche et passez dans le plan spectral. Sautez ensuite sur le pilier suivant et revenez dans la réalité. Continuez avec cette méthode jusqu'à arriver tout en haut et vous pourrez sauter à travers la grille carrée avec un pilier au centre. Poussez le pilier pour dégager la voie jusqu'à Dumah.

Dumah

Trouvez Dumah. Retirez lui ses trois pals et regardez le revenir à la vie. Une fois qu'il commence à vous attaquer, reculez de quelques pas en le gardant bien en vue. Ne vous éloignez pas trop de lui car sinon, il va retourner sur son trône et vous n'aurez plus qu'à recommencer et faites aussi attention à sa capacité d'immobilisation. Balancez lui quelques projectiles et retournez patiemment jusqu'à la Fournaise. Là, débrouillez-vous pour que Dumah se retrouve au centre et tournez la roue à Gaz puis tirez le levier. C'en est fini de Dumah. Vous avez maintenant le pouvoir de constriction. Vous pouvez retourner maintenant dans la Cour et chercher une statue avec un bâton dans la main, utilisez votre nouveau pouvoir pour ouvrir trois salles secrètes. Avant de partir, réutilisez votre pouvoir sur la statue.

L'Oracle

Quittez le village des cendres et partez vers le canyon qui conduit à la cave des Oracles. Vous apercevez un cadran solaire sur le sol, utilisez votre capacité de constriction dessus de telle façon que le cadran pointe sur l'entrée. Activez ensuite le téléporteur sur la droite et passez dans le plan spectral. Entrez par l'ouverture sur votre gauche et partez dans le hall sur la droite. Passez à travers le portail et revenez dans la sphère matérielle. Tirez le bloc avec le symbole Y et laissez le tomber sur le sol. Reprenez ensuite le bloc et arrangez-vous pour le placer dans l'alcôve marquée d'un Y. Retournez maintenant au cadran solaire et partez vers l'autre entrée. Allez dans le plan matériel et occupez vous de placer le bloc marqué Z dans son alcôve. Repartez vers le bloc Y, sortez le et placez dans l'alcôve O. Les larges portes s'ouvrent à présent, utilisez la constriction sur le cadran solaire pour lui faire montrer ces portes. Passez le coin à droite et passez en spectral pour traverser la prochaine porte. Une fois en haut de la crête, sautez sur la corniche en face. Sautez ensuite jusqu'au portail de changement de sphère et retournez en matériel. Retournez sur la dernière corniche et sautez à travers le tunnel. Placez les deux blocs vers les trous qui leur correspondent (les plus proches). Après, reculez vous et utilisez a projection pour placer les blocs dans les trous. Maintenant, vous vous retrouvez dans un hall avec quatre piliers. Utilisez la constriction pour que la partie blanche du pilier soit face au centre de la pièce et repartez par la suite vers la Cave des Oracles et entrez par les larges portes. La pièce qui suit possède un grand creuset en son centre. Faites le tourner avec la constriction pour que la pièce soit vers la sortie. Partez.

L'horlogerie de Moebius

Vous vous trouvez dans une pièce circulaire. Allez à côté de la statue et tournez les mains jusqu'à ce que l'horloge indique 6 heures. Sautez ensuite à travers l'ouverture aux pieds de l'horloge.

La Salle de la lentille

Utilisez la constriction pour faire correspondre les quatre lentilles avec les couleurs qui se trouvent derrière chacune.

Ouvrez ainsi la porte et sortez.

L'horloge sur le sol

Faites une constriction sur les cadrans pour que la couleur des mains soit en accord avec celle sur le mur. Les trous s'alignent alors pour former une ouverture.

La Salle des machines

Tirez les deux blocs en arrière pour faire fonctionner la machine, le troisième bloc se dégage alors. De la plate-forme de l'entrée, sautez sur l'essieu de la machine de gauche puis sur la plate-forme qui s'est élevée un peu plus tôt. Essayez de rejoindre la plate-forme de la pendule en faisant attention à son balancement. Descendez maintenant par la cage et avancez-vous dans le hall. Vous êtes maintenant face à 2 entrées avec des blocs sur des plates-formes. Poussez les deux blocs au sol avec la projection. Passez l'entrée en bas. Dans cette pièce, retournez les blocs pour qu'ils correspondent à l'image sur le sol. Ce dernier s'ouvre alors, sautez dans ce nouveau passage. Regardez bien les symboles sur le mur et mémorisez-les. Allez maintenant dans chacune des trois pièces et tournez les cadrans pour qu'ils pointent vers le symbole correspondant. Les pendules de chaque pièce vont se mettre alors à se balancer. Grimpez sur chacun d'entre eux afin de tirer l'interrupteur en haut de chaque pendule. Au total 3 interrupteurs sont à actionner, ceci fait, la porte s'ouvre. Entrez et vous allez passer devant des portails vous montrant des scènes du passé et de futur. Au dernier portail, un téléporteur sur votre gauche vous transportera jusqu'à votre seigneur et maître… Kain.

Kain

Avancez dans le couloir et passez la porte au bout. Kain va entamer les hostilités dans la partie inférieure de la pièce. Le centre de la pièce correspond à une zone de récupération de vie et tant que vous ne frapperez pas Kain avec la Soul Reaver, celui-ci ne subira aucun dommage. En tout, vous devrez le frapper trois fois en sachant qu'à chaque fois que vous le touchez, il remonte d'un niveau, se rendant plus difficile à atteindre. Une fois que Kain sera touché trois fois, Raziel le poursuivra par le portail temporel, vous amenant face à Moebius lui-même pour la scène finale.

Legend of Foresia : La Contrée Interdite

© T&E Soft 1999

SOLUTION COMPLÈTE

PRESENTATION

Le premier jeu de rôle PlayStation pour quatre joueurs !!
Connu aussi sous le nom de Blaze & Blade.
Legend of foresia est un jeu d'une grande originalité et un des seuls RPG sur Playstation à proposer un choix aussi varié dans la sélection des personnages. Le fait de pouvoir jouer jusqu'à quatre est un vrai point fort ! De plus il est tout en français !
Vous devrez combattre les forces du mal dans un fantastique monde en 3D où vous pourrez échanger entre vous vos armes et même vos personnages !
Explorez l'environnement luxuriant de cette belle aventure où des aventuriers fouillent des donjons à la recherche de trésors.

L'INTRO

Il y était une fois, il y a fort longtemps de cela, au nord du continent Mabressia un pays béni des dieux du nom de Forésia.
Sur cette terre fertile régnait alors un lignage très ancien de magiciens.
Forts de leur science, les Douze Sages ainsi nommés, créèrent des êtres dotés de facultés surnaturelles, pour en faire des esclaves au service de leur peuple.
Ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'ils engendraient des monstres et des démons.
Persuadés d'avoir dompté les lois de la nature, leur vanité n'eut d'égal que leur imprudence.
Oubliant leur condition humaine, ne doutant pas que leur puissance fut éternelle, dans leur folle arrogance ils donnèrent vie à des êtres aux pouvoirs de plus en plus grands... jusqu'au jour fatidique où ces créations de leur vaine imagination échappèrent à leur contrôle.
Les Douze Sages avaient entraîné la perte de leur propre civilisation.
Le temps s'est écoulé...
Forésia est à présent connu sous le nom de "pays maudit"....
Cette terre autrefois si merveilleuse, est encore et toujours infestée de monstres et de démons.
Seuls vestiges des splendeurs passées, de nombreuses ruines dont on raconte qu'elles abriteraient de fabuleux trésors...
Au mépris des mille dangers encourus, nombre d'aventuriers se laissèrent fasciner par le mirage des légendaires richesses...
A la poursuite de leurs rêves, armés d'épées et de sortilèges, courage ou folie, à la découverte du pays maudit...

Choisissez vos Personages :
? Vous avez le choix entre 16 personnages, chaque joueur (de 1 à 4) crée son perso sur mesure : guerrier, magicien, prêtre, voleur, nain, elfe, fée, lutin, ou chasseur, tout ça au masculin ou au féminin (le sexe est indifférent). Ce serait une erreur de prendre deux fois une même classe.
Je vous conseille d'en créer un 5ème qui vous servira pour les astuces ou pour résoudre certaines solutions dans les donjons (par exemple si vous n'avez pas choisi de nain dans votre équipe et qu'il vous en faut un dans une quête, créez-le sur le 5ème personnage, comme cela vous conservez votre équipe).
Il faut un bon équilibre entre les combattants et les jeteurs de sorts. Le groupe idéal comporte soit :
- Un Guerrier ou un Nain pour leurs compétences, ou un Chasseur pour les lieux secrets,
- Un Mage ou un Elfe pour ouvrir les portes magiques,
- Un Prêtre pour les sorts de soin, de protection et d'information,

- Un Voleur.
? Retournez des cartes pour choisir un bonus et obtenir des points de compétence, vous pouvez piocher à l'infini, pour avoir des meilleurs scores de points de compétence, le mieux est d'atteindre au moins le score de 40. Lorsque vous devez décider le nombre de points à attribuer à chaque compétence vous devez tenir compte de la spécialisation du personnage :
- Pour un combattant, répartissez en FO, CON et AG en évitant toutefois les montants impairs en FO et CON, cela vous permettra d'optimiser les HP.
- Pour un jeteur de sorts, ne lésinez pas sur L'INT, la VO et les PM et évitez les montants impairs pour la VO et les PM afin d'obtenir le maximum des points de magie.
- Pour un elfe il faudra faire un choix : Si vous avez au moins deux personnages combattants, traitez-le comme un jeteur de sorts, sinon comme un combattant.
Par contre il est inutile de mettre des points en chance (CH) puisque, à chaque fois qu'un personnage monte de niveau, ces points changent de façon aléatoire.
De plus n'octroyez des points à la compétence magie qu'aux Prêtre, Lutin, Elfe et Fée.
? Attribuez maintenant un élément (feu, glace, ténèbres, etc). Ce choix reste à votre appréciation. Comme vous rencontrerez des monstres de tous types au cours du jeu, ne donnez pas deux fois le même élément.
? Donnez un nom, une façon de parler (évitez tout de même grossier et excité car cela vous semblera peut-être amusant au début, mais risque de vous irriter à la longue) puis enregistrez le perso obtenu sur la carte mémoire (3 blocks par perso, malheureusement !).
? Si vous le souhaitez vous pouvez ne prendre qu'un seul personnage pour l'aventure. Ceci peut être utile si vous avez besoin de faire monter le niveau d'un héros en particulier : lorsque vous êtes à l'écran "Organisation du Groupe" sélectionnez la fente, choisir le (ou les deux, ou les trois, ou les quatre) personnage avec lequel vous voulez jouer et appuyez sur la touche "Start".

L'aventure peut débuter...

L'AUBERGE

C'est ici que vous débutez l'aventure, vous pourrez recueillir les informations utiles pour votre quête, vous régénérer et sauvegarder votre partie, donc faites-le systématiquement !

La Réception :
Vous pourrez avoir des herbes médicinales gratuites auprès de l'herboriste de l'entrée, et des aiguilles médicinales dans le coffre près d'elle. Donc chaque fois que vous reviendrez vous pourrez vous réapprovisionner.

Le Bar :
Le barman détient la plupart des informations utiles donc consultez-le à chaque visite. Au cours du jeu, c'est lui qui vous donnera la clé de la dernière chambre de l'étage.
Parlez absolument à tous les clients et notez bien toutes les informations.
Il y a aussi une musicienne qui peut changer la musique du jeu.

L'étage :
1ère porte : La chambre de l'expert : repérez le vieux monsieur, c'est à lui qu'il faudra rapporter touts les objets que vous trouverez pour qu'il les identifie.
2ème porte : Votre chambre vous y verrez un coffre dans lequel chaque personnage pourra stocker 12 objets ; et les récupérer si nécessaire.
3ème porte : La chambre des aventuriers expérimentés : dans cette chambre se trouvent un chevalier et une guerrière qui pourront vous fournir des informations au cours du jeu. Le Vieux Chevalier vous échangera vos écus du destin contre des objets et des armes intéressants : cristaux pour booster les armes, Anneau des Éléments, Bouclier des Éléments, Couronne du Soleil, Robe Magique, Rapière du Chaos pour l'Elfe, Flèche de Faucon pour le Chasseur, Crosse de Voeux pour le Prêtre, Hache du gel pour le nain...
4ème porte : La chambre de l'Aubergiste : elle est fermée à clé... elle renferme de nombreux trésors, dont la magie interdite pour un Sorcier, que vous trouverez en lisant le livre sur la table.

Une fois le lieu bien repéré sortez de l'auberge et partez pour la forêt aux ruines à l'est de Foresia...

Astuce : pour revenir à l'Auberge quand on est dans un donjon, afin de se régénérer et surtout de vider ses poches et

faire identifier les objets.
Le mieux est d'avoir créé 5 personnages : 4 pour l'aventure et 1 pour le retour.
Sauvegardez les 5 protagonistes dans l'auberge avant de partir.
Partez pour le donjon de votre choix, quand vous aurez trouvé un point de sauvegarde et que vous aurez enregistré votre partie dans le donjon, faites Quitter.
Redémarrez une partie en mettant comme leader le 5ème personnage qui n'est pas allé avec l'équipe, vous vous retrouverez à l'Auberge avec 3 de vos héros pour qu'ils organisent leurs objets.
Sauvegardez à l'auberge et Quittez de nouveau le jeu.
Maintenant mettez le héros qui n'a pas été à l'auberge comme leader et vous revoilà dans le donjon !
Sauvegardez tous vos personnages dans le donjon et, si vous le souhaitez, recommencez l'opération avec celui qui n'a pas été à l'auberge, sinon continuez votre aventure.
Vous pouvez faire la même chose avec 4 protagonistes seulement, le tout est de ne pas sauvegarder le Leader à l'auberge (même pas dans le coffre sinon vous devrez recommencer tout le donjon).

Emplacement de la magie interdite :
Pour un Sorcier : elle se trouve sur la table de la quatrième chambre qui est fermée à clé...
Le barman vous donnera cette clé quand vous aurez tous les cristaux et que vous aurez débloqué la Grotte Scellée.

LA FORET

Première partie : La Forêt

Il est judicieux de choisir un Chasseur dans le groupe pour traverser la forêt.
Utilisez la carte pour vous repérez en appuyant sur la touche Start, sur la touche L1 et sur les touches directionnelles. Si vous vous perdez suivez simplement le chemin.
Cette forêt comporte plusieurs parties. Lisez bien les panneaux.
C'est le lieu idéal pour acquérir des objets et de bons équipements.
Avancez en combattant le plus de monstres possibles afin de monter rapidement de niveau (minimum niveau 20 pour affronter le Boss).
Récupérez tous les coffres que vous y trouverez ainsi que l'argent et les cristaux d'expérience.
En chemin allez vers le sud après le premier pont et parlez à la statue : le dieu des anciens titres honorifiques vous décernera un titre en fonction des monstres que vous aurez vaincus.

Le pré près du Lac :
C'est la partie après le deuxième pont. Localisez le téléporteur camouflé par une statue.
Continuez jusqu'au hangar à bateaux...

Le Hangar à Bateaux :
Avancez en suivant la route.
Constatez que la porte est fermée et repérez les interrupteurs du portail.
Continuez votre route...

Les Chutes d'Eau de Maldo :
Ici il y a un Passage Secret, il mène à l'endroit qui semble inaccessible sur la droite de la carte. Afin de le repérer examinez l'herbe, car quand il y a un accès le sol est en ligne bien droite. Mettez un Chasseur en tête et longez les arbres, il vous signalera le passage avec un "!" .
Avancez, sautez les obstacles et entrez dans la cabane malgré le panneau, pour récupérer une armure ou une arme (l'objet change chaque fois que l'on retourne à l'auberge) dans le coffre en hauteur, grâce à la caisse que vous aurez déplacée.
Retournez sur vos pas et cheminez jusqu'au prochain écran, prenez l'élévateur (appuyez sur la touche saut pour que tous vos personnages se rassemblent et que vous puissiez monter tous ensemble), sautez sur les rondins de bois pour traverser la chute et mémorisez votre partie sur le point de sauvegarde.
Si vos persos ont besoin de repos alors restez sur place, ils récupèreront leurs EV et PM.
Descendez avec le deuxième ascenseur et longez la falaise. Traversez la rivière en sautant...

Le Terrain Marécageux :
Avancez jusqu'à l'écran où il y a la barrière à détruire. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle se brise.
Continuez votre route avec un Elfe en tête pour que les portes sur les ponts s'ouvrent devant vous... sinon prenez l'autre chemin.

La Forêt (seconde partie) :
Longez la paroi en faisant attention aux attaques puissantes des Ours du coin.
Traversez le pont de gauche en sautant les trous pour ne pas tomber à l'eau.
Continuez jusqu'à la maison des Bûcherons...
Repérez un nouvel endroit inaccessible sur la droite de la carte, empruntez le Passage Secret avec un Chasseur, entrez dans la cabane et ouvrez le coffre.

La Cabane des Bûcherons :
Entrez et récupérez le Poignard à Tonneaux dans le coffre vert à terre, il vous servira pour le jeu dans le jardin.
Lisez la note sur le mur Est.
Poussez la caisse pour monter dessus et récupérer la Clé de la Cave dans le coffre vert en hauteur.
Ouvrez la trappe, descendez :
Cave de la Cabane : Mémorisez votre partie sur le point de sauvegarde (le cercle brillant).
Récupérez les objets des coffres verts : Clé du Lieu de Coupe, Armure et Poudre. Regardez le portrait du Père du Jeu sur le coffre gris et repérez celui qui est fermé.
Localisez le couloir qui monte sur le toit... Ressortez de la cabane, restez dans l'enclos et allez à l'Est.
Le jardin : Repérez l'objet brillant en haut de l'arbre mort, pour l'attraper jouez au jeu du tonneau (il faut être au moins deux joueurs) : un des joueurs entre dans le tonneau et l'autre enfonce le couteau dans les fentes jusqu'à ce que le joueur du tonneau soit projeté en l'air. Une fois en l'air dirigez-vous sur l'objet pour le récupérer : c'est la Clé du Père du Jeu qui permet d'ouvrir le coffre gris avec le portrait et d'obtenir un super accessoire de façon aléatoire (un talisman médicinal pour récupérer les EV en marchant, une bague qui dégage un champ de force, l'une des capes d'un grand mage, des chaussures, une boîte à bijoux...).
Astuce : pour récupérer plusieurs objets sans être obligé de revenir : une fois que vous avez attrapé la Clé du Père du Jeu, n'ouvrez surtout pas le coffre mais sauvegardez tous les personnages. La sauvegarde terminée, repérez le Leader et laissez-le de côté. Faites ouvrir le coffre par le second joueur et sauvegardez uniquement le second joueur. Appuyez sur Reset pour redémarrer le jeu. Refaites la partie en mettant les personnages dans le même ordre que lors de la première sauvegarde. Ouvrez le coffre avec le troisième joueur et sauvegardez-le.
Redémarrez votre console et faites l'opération plusieurs fois avec tous les joueurs. Quand vous aurez les poches pleines ou quand vous en aurez assez (car c'est un peu long et lassant mais ça vaut le coup) ouvrez le coffre avec le Leader et continuez votre aventure.
Le mieux est d'avoir le Talisman qui permet de remonter les EV rapidement et la Bague qui fait le champ de force.
Équipez vos persos au mieux, montez vos niveaux au moins à 25 et partez vers le nord-est...

Lieu de Coupe :
Avancez jusqu'au bûcheron blessé, parlez-lui, repérez le téléporteur derrière lui et fouillez le coin avec un chasseur en tête pour trouver les Passages Secrets :
En bas à droite vous trouverez de façon aléatoire une arme,
En haut à droite c'est une autre arme,
En bas à gauche il y a une armure ou un bouclier,
Et en haut à gauche on peut trouver soit un accessoire soit un objet.
Maintenant continuez votre route jusqu'aux Boss...
BOSS : 2 petits ours et un gros avec une tête d'aigle.
Remportez le combat et vous obtiendrez le Sac du Bûcheron.
Retournez parler au pauvre homme blessé et rendez-lui son sac qui contient un Baume, la Clé Splendide et la Clé du Hangar.
Retournez à la cabane...

La Cabane des Bûcherons :
Ouvrez le coffre gris repéré avant, avec la Clé Splendide et vous trouverez la Table de Pierre.
Retournez au lieu de coupe...

Lieu de Coupe :

Repérez le téléporteur qui est maintenant en fonction...

Pré près du Lac :
Retournez dans ce lieu si vous le souhaitez afin de déplacer la statue qui gêne le bon fonctionnement des téléporteurs.
Et en route pour le hangar à bateaux... juste pour repérer les lieux...

Le Hangar à Bateaux :
Allez tout d'abord activer les deux interrupteurs afin de débloquer le portail.
Puis entrez dans le hangar et sauvegardez.
Prenez la porte de derrière et montez dans le bateau...

L'île aux Ruines :
Vous contrôlez le bateau. Avancez tout droit et montez sur le quai pour essayer de combattre un arbre... Mais vous ne pourrez pas aller plus loin. Constatez que la porte est fermée et retournez à l'auberge pour plus d'informations.

Le barman vous apprendra que de nouvelles ruines ont été découvertes un peu partout. A présent votre quête est de trouver tous les cristaux... Au fur et à mesure que vous complèterez la table vous devrez aller défier Fougre dans la vallée d'argent, Kraken dans le lac, Le dragon de feu de la montagne, et aller au 3ème sous-sol de la mine abandonnée, vers la porte conduisant dans l'autre monde, où Belzébuth et ses mignons n'attendent que vous pour conquérir le monde...

Faites donc les nouveaux donjons et attendez que l'on vous parle d'un homme lézard pour retourner sur L'île aux Ruines.

Seconde partie : Les Anciennes Ruines de la Forêt

niveau 170 requis.
Vous pourrez avoir accès à ces ruines dès que les gens de l'auberge vous diront qu'un homme lézard est apparu dans la forêt.

La Forêt :
Traversez de nouveau la forêt jusqu'au Hangar à bateaux.

Le Hangar à Bateaux :
Allez tout d'abord activer les deux interrupteurs afin de débloquer le portail.
Puis entrez dans le hangar et sauvegardez.
Prenez la porte de derrière et montez dans le bateau...

L'île aux Ruines :
Vous contrôlez le bateau. Avancez tout droit et montez sur le quai pour combattre l'arbre et ouvrir le portail.
Regardez toutes les statues et lisez les inscriptions sur la pierre : il vous faut tourner toutes les statues vers le centre pour ouvrir le Chemin des saints.
Retournez prendre le bateau et naviguez aux quatre coins de l'île pour tourner les quatre statues vers le centre. Aidez-vous de la carte pour vous repérer et un message vous indiquera que vous avez réussi votre mission.
Passage secret : Si vous avez un Chasseur, allez en bas à droite de la carte, accostez sur le petit losange et empruntez le passage secret pour récupérer un objet dans un coffre.
Retournez à l'entrée des Ruines et entrez dans le téléporteur activé.

Un Sentier Raide et Pierreux :
Avancez, ne prenez pas le pont devant vous : il va s'effondrer !
Continuez votre chemin en longeant les parois de la falaise, revitalisez-vous sur le point de régénération, et traversez la grande chute d'eau en sautant pour ne pas glisser.

La Vallée ensablée :
Traversez les sables mouvants en sautant et allez tout de suite à gauche sur la carte pour enregistrer sur le point de sauvegarde.

Partez vers le Nord, lisez la pierre érodée à l'entrée de la pyramide, montez sur la pyramide, repérez les 4 "têtes musicales", allez tout droit et redescendez de l'autre côté.
Vous voici en face d'une statue qui fait de la mélodie.
Si vous avez une Fée dans votre équipe, entrez dans la falaise derrière la statue, c'est une pièce secrète qui détient le sortilège interdit de la Fée.
Ressortez et examinez la statue en face de vous.
Notez bien la mélodie et remontez sur la pyramide pour recréer le son avec les têtes musicales : haut gauche, bas gauche, bas droit et haut droit.
Entrez dans le téléporteur qui vient de s'activer.

La Grotte Souterraine :
Un super Boss vous attend : un dragon bleu...
BEHEMOTH : (un peu moins de 3000 HP). Il a des attaques de terre très puissantes, mais il ne les utilisera pas si vous avez un Nain avec un bouclier de terre. Surtout soignez-vous à chaque attaque.
Une fois le combat terminé vous obtiendrez le Cristal du milieu de la pierre, celui qui est en forme de croix.
Prenez le téléporteur qui s'est rallumé et vous vous retrouverez sur la pyramide.

L'emplacement de la magie interdite :
Pour une Fée : La pièce secrète derrière la Pierre de Cérémonie.

La Vallée ensablée :
Retournez au point de sauvegarde en faisant le chemin en sens inverse, enregistrez et prenez le nouveau téléporteur pour le pré.

Pré près du Lac :
Retournez voir le dieu des anciens titres honorifiques pour qu'il vous décerne une nouvelle appellation, et rentrez à l'Auberge.

LA MINE ABANDONNÉE

Elle apparaît sur la carte quand le barman vous parle des nouvelles ruines qui ont été découvertes.
Il est judicieux de choisir un Nain dans le groupe pour traverser la Mine.

Première partie : La Mine

Niveau 50 requis.

1er Sous-sol :
Suivez tout simplement le chemin en direction du Sud.
Tout au sud il y a un coffre mais il faut traverser la lave pour le récupérer.
Sur la droite récupérez la Potion Medicinale dans le coffre et avancez en faisant attention aux deux passages où des rochers tombent du ciel. Repérez leurs ombres au sol et slalomez.
Traversez le pont de bois pourri en sautant pour ne pas tomber, repérez la partie de gauche après la planche (quand vous ferez la seconde partie c'est ici que vous déposera le téléporteur), et continuez vers le Sud.

2ème Sous-sol :
Avancez jusqu'au puits et cassez la pierre qui le bouche avec un nain pour faire jaillir de l'eau.
Repérez le passage derrière le puits : il conduit dans un couloir sans éclairage, pour pouvoir le traverser il faut trouver de la lumière...
Allez sur la droite et récupérez l'objet du coffre qui est sur une colonne au milieu d'une clôture circulaire en bois.
Continuez la route pour repérer la rivière au cas où vous n'aviez pas de nain pour casser la pierre du puits.
Faites demi-tour et allez sur la droite afin de prendre le Flacon Vide dans le coffre.
Retournez sur vos pas et montez au Nord, lisez le panneau et prenez des cristaux lumineux dans la pièce verte. Une fois les cristaux déposés dans le flacon, allez soit au puits si de l'eau en jaillit, soit à la rivière.
Maintenant que vous avez un moyen pour vous éclairer prenez le passage du Nord, derrière le puits, où il faisait nuit.
Allez en haut à gauche pour un coffre puis revenez sur vos pas pour aller à droite et sauter sur les plaques mouvantes.

Tout en haut au Nord il y a un autre coffre. Une fois l'objet récupéré revenez sur vos pas et entrez dans le passage de droite.

3ème Sous-sol :
Allez au sud pour un coffre et faites demi-tour, sautez sur les tapis roulants pour arriver dans la partie circulaire avec un lac.

Pour continuer, prenez la sortie à l'Ouest.
Prenez le tapis roulant vers le Nord puis l'Est (à l'Ouest se trouve un passage bloqué pour un bout de temps encore).
Allez alors vers l'Ouest, en passant par la première salle au Nord pour un coffre.
Sauvegardez dans la grande pièce et sortez à l'Est.
LE JEU DU LAC : Pour ouvrir le coffre qui se trouve à l'extrémité Nord, il faut deux joueurs : l'un ira sur le ponton récupérer la clé (le ponton s'effondrera alors) et l'autre devra sauter sur les plates-formes vers le levier. Attention à ne pas prendre trop d'avance sur le radeau ! Une fois au levier, appuyez sur attaque (carré par défaut) pour maintenir le pont abaissé. Le joueur sur le radeau doit alors sauter sur le pont. Si il tombe à l'eau ressortez de la pièce pour que le ponton réapparaisse et recommencez.
Prenez la petite côte, repérez le parcours qui va sur la gauche (pour le moment la porte est condamnée par un rideau lumineux) et avancez vers le nord en sautant sur les tapis roulants pour ne pas tomber dans la lave. Prenez l'objet sur la droite et continuez de monter pour sauvegarder sur le point prévu à cet effet.
Sortez de la zone.

4ème Sous-sol :
Utilisez bien votre carte. Dans cette salle, des plates-formes font la navette entre les différents lieux.
Montez sur la plaque en face de vous avec tous vos persos pour qu'elle se déplace.
Descendez et prenez celle de gauche.
Récupérez l'objet du coffre, montez la côte et prenez la plaque qui va au sud.
Vous arrivez à un point de régénération, prenez la plaque de droite.
Allez au nord.
Puis allez à droite pour arriver dans la partie avec les objets qui traînent à terre (brouette, outils, caisses...) et prenez la plaque qui va au sud.
Récupérez l'objet du coffre et faites demi-tour.
Maintenant prenez la plaque qui va au nord.
Suivez le chemin jusqu'au lac, prenez la plaque éjectable, avancez, montez dans la nacelle, et enfin sortez au sud.

5ème Sous-sol :
Suivez le chemin, ouvrez le coffre sur votre route et continuez tout droit jusqu'au fond de la grotte pour un autre coffre.
Revenez sur vos pas et montez sur les grilles métalliques pour arriver dans la salle avec le Boss :
LE JEUNE DRAGON : utilisez la compétence pieds mouillés, des magies d'eau ou de vent, soignez-vous correctement et avec des sorts d'aide à l'attaque sur votre attaquant favori, vous remporterez le combat et gagnerez votre premier cristal : le rond.
Prenez le passage à droite pour constater que votre route est bloquée par une porte ancienne scellée.
Faites demi-tour et retournez dans la salle où il y avait le Boss, au sud il y a une nacelle qui vous emmènera au 1er sous-sol, de là suivez la partie la plus claire sur la carte et rentrez à l'auberge.
Une fois à l'auberge occupez-vous de vos inventaires et parlez à tout le monde...

Seconde partie : Les Ruines de la Mine

Niveau 70 requis.

Il vous faudra retourner dans la mine quand le courrier à l'entrée de l'auberge vous dira qu'un mineur lui a appris qu'il a découvert d'autres ruines dans la mine.
Refaites alors tout le parcours jusqu'au jeune dragon. Cette fois prenez le passage de droite après le combat, là où la porte était scellée, et continuez l'aventure.

6ème Sous-sol :
Sautez sur la plaque mouvante devant vous, puis sur la suivante.

Vous vous retrouverez en face de gigantesques geysers d'eau, bondissez sur leur sommet pour avancer.
Maintenant traversez en sautant sur les plaques fixes, récupérez l'objet du coffre sur la droite, et continuez votre chemin.
Vous devez avancer sur le parcours le plus clair de la carte afin de vous retrouver au dessus d'un jet d'eau lumineux.
Sautez sur ce jet d'eau et descendez les escaliers à côté.

7ème Sous-sol :
Avec un nain détruisez la glace devant vous (ou montez sur la chemin glacé pour sauter ensuite) et enregistrez votre partie sur le point de sauvegarde à gauche.
Il y a un coffre au nord.
Puis descendez vers le sud.
Au croisement allez au nord pour un coffre et faites demi-tour.
Allez à gauche et montez au nord, prenez le téléporteur pour vous retrouver au dessus de la glace.
Continuez vers le nord.

8ème Sous-sol :
Suivez la route, au croisement allez dans le 1er embranchement du sud pour un coffre et continuez jusqu'à la nacelle qui se balance.
Faites attention au sol qui s'écroule et montez dans la seconde nacelle.
Revitalisez-vous sur le point de régénération en haut, faites demi-tour et allez au nord avec la nacelle.
Suivez le chemin, prenez l'objet dans le coffre au sud, revenez sur vos pas et partez pour le nord.
Une grille tombera du ciel et vous serez pris au piège, combattez tous les ennemis et la grille remontera, vous pourrez alors continuer.
Poursuivez vers le sud en prenant l'objet à gauche.

9ème Sous-sol :
Avancez vers le nord, lisez le panneau et laissez-vous tomber dans le trou en sautant sur la grille pour qu'elle s'ouvre.
Ne montez pas sur le mécanisme en forme de champignon sinon vous vous retrouverez en haut.
Avancez en vous aidant de la carte.
Faites attention aux stalactites de glace qui vous tombent dessus en repérant leurs ombres au sol.
Récupérez l'objet du coffre en montant sur les grilles métalliques.
Sautez les plaques marron, avancez sur le chemin vert en faisant encore attention aux pics de glace, et prenez le téléporteur.

10ème Sous-sol : Les Ruines Souterraines
Avancez, ouvrez le coffre et allez vers le centre de la carte.
Dirigez-vous vers l'impasse de gauche pour enregistrer sur le point de sauvegarde.
Prenez le temps de vous battre avec les monstres qui vous rapporteront beaucoup d'expérience !
Puis allez sur la droite pour affronter le boss :
LE TROLL : A la fin du combat vous obtiendrez le cristal en forme de soleil.
Prenez le téléporteur pour vous retrouver au 1er Sous-sol, dans la partie à gauche du pont qui s'écroule.
Sortez et retournez à l'auberge.

Troisième partie : La Grotte Scellée

Niveau 210 requis.
Cette partie est la partie finale du jeu, vous ne pourrez y accéder qu'après avoir fait tous les autres donjons.
Une fois vos 9 Cristaux en poche allez à l'auberge et le barman, qui sera très impressionné par votre exploit, il vous parlera du 3ème sous-sol de la mine abandonnée...
Prenez un Nain et un Voleur dans votre équipe.
Il vous faut refaire le parcours jusqu'au 3ème sous-sol, dans la partie pleine de lave avec des tapis roulants.
Je vous conseille de continuer au nord pour sauvegarder et refaire le jeu du lac si vous le souhaitez.
De la partie avec la lave et les tapis roulants allez tout de suite à l'ouest (sur votre gauche) au premier tapis.
Suivez la route et ouvrez la grande porte ancienne grâce à votre Table de Pierres pleine de cristaux.

La Grotte Scellée : 1er Niveau

Suivez le chemin jusqu'au second plan, dans la partie où vous êtes en hauteur sur une route de pierre. Au dessous de vous il y a des gaz toxiques.
Allez au nord sans tomber.
Repérez la première roche qui peut être cassée par le Nain, c'est un passage de retour avec une salle munie d'un téléporteur à anneaux.
Cassez la seconde roche avec le Nain, prenez le passage non indiqué sur la carte, avancez jusqu'à la plaque-interrupteur et actionnez-la pour déclencher un ventilateur qui fera disparaître les gaz toxiques. Faites demi-tour.
Maintenant allez vers l'est en sautant dans la partie du bas, actionnez la plaque avec le bouton rouge pour ouvrir un passage, continuez le chemin.
Lisez le panneau, sautez sur la plaque-ressort si vous voulez retourner à l'entrée du second plan.
Sinon continuez dans la partie avec le chemin noir sur la carte.
Dès que vous entrez dans ce plan il y a une grosse boule bleue avec des piquants qui roule et détruit la route. Arrangez-vous pour avancer plus vite qu'elle. Si vous tombez, retournez actionner la plaque avec le bouton rouge pour ouvrir de nouveau le passage.
Une fois de l'autre côté, deux chemins s'offrent à vous :
Allez d'abord à gauche, en bas sur le plan, c'est un passage en hauteur avec une nouvelle plaque-interrupteur qui déclenche une machine. Une fois que vous l'aurez actionnée faites demi-tour.
Maintenant allez à droite, sur la route en sous-sol, direction le nord pour arriver près d'un chariot sur des rails...
Sautez dans le chariot et laissez-vous glisser !
Pour changer de direction, appuyez sur la touche saut afin de soulever les interrupteurs suspendus entre deux poutres, au milieu des rails.

Une fois arrivé sur la terre ferme, débarrassez-vous de tous les monstres, ce qui vous rapportera beaucoup d'expérience, repérez le téléporteur à l'ouest, il permet de revenir au 1er niveau.
Entrez dans le passage au nord.

La Grotte Scellée : 2ème Niveau
Ne tombez pas dans le liquide bleu, allez dans les deux salles blanches, à droite et à gauche du plan, et combattez-y tous les monstres afin de libérer les deux cristaux et d'ouvrir les écluses qui barraient le passage dans les salles grises.
Si vous avez un Voleur, allez à l'ouest puis au nord en avançant grâce au système de plaques, pour prendre un téléporteur.
Si vous passez par l'est, vous pourrez vous régénérer sur le point tout en haut à droite, et récupérerer un objet et la Clé Ancienne qui ouvrira la porte qui mène au nord.
Une fois dans la salle finale, détruisez l'objet central et sortez au nord.

La Grotte Scellée : 3ème Niveau
Allez au sud, montez grâce aux plates-formes ascensionnelles, sautez sur la grande plaque puis sur une des petites qui ont un point bleu au centre.
Maintenant sautez pour vous retrouver au centre de la pièce.
Poussez le cristal central de façon à ouvrir la porte de droite.
? Allez à droite, avancez sur la corde, prenez les plaques-ascenseurs. Une fois dans la salle de l'ouest laissez-vous tomber dans le centre violet, allez dans la pièce au sud, poussez les cristaux pour qu'ils ne soient plus reliés aux poteaux, remontez par la salle de l'est et retournez au centre grâce aux plaques-ascenseurs pour pousser le cristal de telle façon que la porte de gauche s'ouvre.
? Allez à gauche, faites comme à droite, poussez les cristaux et vous entendrez une voix. Retournez au centre pour pousser une dernière fois le cristal et ouvrir le passage au sud.
? Allez au sud, montez sur la plaque, sautez sur les balançoires et avancez pour arriver dans la partie en colimaçon sur le plan, et prenez le téléporteur.

La Grotte Scellée : 4ème Niveau : La Porte Des Sages
Sauvegardez, préparez vos guerriers avec les sorts de soutien, et allez vers le nord pour combattre le Boss :
LE DRAGON ZOMBIE : Il est assez fort donc il faudra le frapper vite et efficacement. Les armes boostées en feu sont très efficaces contre lui.
Une fois le combat remporté, retournez sauvegarder.
Allez ensuite au nord, quatre coffres s'offrent à vous. Repérez le téléporteur qui permet de regagner la carte. Montez les marches et approchez-vous des deux cristaux afin qu'ils arrêtent de rayonner et que la Porte Des Sages s'ouvre.
Redescendez pour prendre le nouveau passage qui vient de s'ouvrir.

Trois possibilités s'offrent à vous :
1.Affronter Belzébuth :En répondant bien aux propositions qui suivront vous pourrez continuer votre quête jusqu'au dernier Boss, tout en vous entraînant en chemin.
2.Interrompre l'expédition et vendre les cristaux : Vous assisterez à une petite cinématique de fin et vous pourrez retourner à votre dernière sauvegarde.
3.Réfléchir un peu : Vous permet de rester dans ce niveau pour sauvegarder si vous le souhaitez, redescendre les niveaux, ou prendre le téléporteur pour retourner vous faire applaudir à l'auberge. Une fois à l'auberge ne manquez pas de parler à l'aubergiste afin qu'il vous offre sa clé qui ouvre la 4ème chambre du premier étage de l'auberge.

La Grotte Scellée : Le Lieu Maudit
Surtout profitez de ces derniers niveaux pour faire le maximum d'expériences, car ici les monstres sont faciles à vaincre et permettent de monter son niveau très rapidement.
Sautez sur les plaques en direction du nord, montez les marches pour arriver dans une salle carrefour avec un cristal. Si vous bougez ce cristal vous ouvrirez la porte par laquelle vous venez d'arriver.
Allez sur la gauche, suivez le chemin en faisant attention aux massues bleues, sautez sur les marches.
Allez dans la salle du haut à gauche pour ouvrir un coffre, faites demi-tour et allez dans l'autre porte, évitez les lasers et dirigez-vous en bas à gauche sur la carte, dans la salle suivante, montez les escaliers et faites tomber le cristal, redescendez, poussez le cristal entre les deux poteaux pour qu'il rayonne et ouvrez le coffre pour prendre la Clé Magique.
Revenez sur vos pas jusqu'à la salle carrefour avec le cristal.
Maintenant allez sur la droite, suivez le chemin en faisant attention aux massues bleues, sautez sur les marches, puis ouvrez la porte avec la Clé Magique. Prenez le chemin qui va vers le sud, sautez sur la plate forme, si vous avez un voleur sautez sur le rebord juste à côté pour vous revitaliser sur le point de régénération, sinon continuez en sautant sur la plaque mouvante. Une fois sur le rebord actionnez le mécanisme en bondissant dessus pour débloquer une porte, et faites demi-tour pour vous rendre dans la salle en bas à droite du plan.
Prenez le passage à l'est, avancez en faisant attention aux massues bleues, poussez la boule rouge dans l'anneau de pierre au centre pour ouvrir la porte du sud et prenez le téléporteur de la pièce au sud.

La Grotte Sous La Glace :
Repérez la salle en face de vous.
Allez vers le sud en vous laissant glisser sur la glace et sautez une fois la descente terminée pour arriver sur le rebord.
Allez vers l'ouest en procédant de la même façon.
Montez vers le nord en sautant pour avancer sur la glace glissante.
Au carrefour il y a deux possibilités au nord :
Allez à gauche si vous voulez retourner à l'entrée de la grotte sous la glace, vous vous retrouverez dans la salle à l'ouest de l'entrée, que vous aviez repérée en arrivant.
Sinon allez à droite pour prendre un téléporteur.

La Grotte Scellée : Région Chaude
Allez au nord, sautez à l'ouest sur le chemin du bas, allez à l'est, et une fois à l'intersection prenez la direction du sud.
Avancez jusqu'à une plaque-interrupteur et activez le mécanisme, faites demi-tour jusqu'à l'intersection et prenez la direction nord.
Traversez le petit pont, sautez sur la passerelle mouvante et suivez la scène : le volcan entre en activité !!
Sautez sur la seconde passerelle à côté de vous pour faire demi-tour et vous retrouver sur la partie supérieure.
Activez le mécanisme, sautez sur le petit pont et traversez-le, puis entrez sous la montagne.
Suivez le chemin jusqu'à un carrefour.
Allez à l'est pour prendre le Joyau du Feu dans le coffre, et revenez au carrefour.
Allez à l'ouest, faites attention aux lasers et avancez jusqu'à l'intersection.
Prenez le chemin qui monte, poussez le cristal et affrontez la Salamandre en colère : vous devez vaincre plusieurs dragons rouges pour obtenir le Joyau de Glace.
Revenez à l'intersection, prenez le chemin du nord, et refroidissez la lave avec le Joyau de Glace.
Continuez votre route, à l'aide du plan si nécessaire, pour arriver au téléporteur.

La Forteresse du Vent :
En arrivant à l'entrée profitez des nombreux combats qui vous feront monter facilement de niveau.
Repérez la porte protégée par des éclairs.
Dirigez-vous vers la partie gauche du plan, avancez, descendez les escaliers, repérez le coffre dans l'eau, allez à droite

pour ouvrir un coffre, faites demi-tour.
Allez à gauche, faites attention au vent qui est très fort, prenez le Médaillon Du Tonnerre dans le coffre, continuez au nord jusqu'aux point de régénération et de sauvegarde.
Retournez à l'entrée de la forteresse et faites disparaître les éclairs qui protègent la porte menant vers le nord, grâce au Médaillon du Tonner. Entrez dans la pièce et sautez sur l'interrupteur, ce qui tournera le ventilateur vers la gauche, vous laissant le champ libre vers la droite.
Maintenant allez à droite, entrez dans la seconde porte à l'est, allez vers l'ouest et entrez dans la seconde porte pour actionner l'interrupteur qui retournera le ventilateur.
Revenez sur vos pas, partez tout à l'est pour vous retrouver sur la partie ventilée, montez au nord.
Une fois dans la salle sautez dans l'eau pour aller ouvrir le coffre repéré quand vous étiez dans la partie de gauche du plan.
Une fois l'Amulette Des Esprits Du Mal en votre possession regagnez la salle et ouvrez la porte qui mène au nord avec l'amulette.
Suivez le chemin, traversez la partie très ventilée, prenez l'Amulette Des Fantômes dans le coffre au nord. Revenez sur vos pas et allez vers l'est.
Une fois dans la salle allez au sud, ouvrez la porte avec votre nouvelle amulette, actionnez l'interrupteur, revenez dans la salle. Allez au nord, dans la partie avec les plaques tournantes sautez dessus et prenez la route du nord (ne faites surtout pas tout le tour avec les plaques car vous déclencheriez les 4 ventilateurs !).
Luttez contre le vent extrêmement puissant pour avancer, continuez vers l'ouest et prenez le téléporteur.

La Grotte Scellée : La Salle Des Démons
Sitôt arrivé, allez vers l'ouest si vous avez besoin de vous régénérer, et allez vers l'est si vous voulez abandonner et retourner Au Lieu Maudit.
Assurez-vous d'avoir des armes avec des attaques d'au moins 90 pour vos guerriers, et d'avoir un bon niveau de 240.
Prenez un bon soigneur et un chasseur en plus de vos deux guerriers, car ils seront très utiles.
Allez vers le nord, suivez le chemin, ouvrez la porte et sauvegardez.
Préparez vos guerriers en augmentant leurs attaques et leurs défenses, boostez leurs armes avec des cristaux magiques, et prenez les escaliers de droite ou de gauche.
Entrez dans la porte et montez avec la plaque-ascenseur, vous rencontrerez le gardien :
CERBERE : chargez-le avec vos meilleurs guerriers, soignez-vous et remportez ce premier combat.
Retournez sauvegarder, remontez et prenez la porte menant vers le nord.
À partir de maintenant 5 combats vont s'enchaîner sans que vous ne puissiez sauvegarder...

La Salle Des Démons : 1er étage
Avancez tout droit sur le beau tapis rouge, montez les quelques marches et faites la connaissance d'Eifridt : il vous transportera dans une salle de combat.
Contre lui les armes de glace sont très efficaces.
Après le combat prenez le téléporteur qui est apparu.

La Salle Des Démons : 2ème étage
Traversez de nouveau le tapis rouge et discutez avec LE GROS POILU : il vous transportera sur une plaque. Faites attention car il attaque à distance et votre espace de combat est réduit, donc évitez de tomber. Rouez-le de coups dès qu'il est près de vous et utilisez le chasseur quand il s'éloigne. Soignez rapidement les empoisonnements et les paralysies qu'il vous infligera à chaque coup. Après avoir remporté ce combat montez la rampe en colimaçon et prenez le téléporteur sur l'autre plaque.

La Salle Des Démons : 3ème étage
Allez à la rencontre de LORDEMON : il vous transportera dans la même salle de combat qu'Eifridt. Administrez-lui une super correction dès que le corps-à-corps est possible et prenez le téléporteur.

La Salle Des Démons : 4ème étage
Au bout du tapis rouge vous attend l'ANGE NOIR qui vous emmènera sur la même plaque que Le Gros Poilu. Faites attention car il peut endormir toute votre équipe d'un seul coup. Par contre comme il est lent à jeter un sort, vous aurez le temps de courir pour ne pas être touché. Comme il vole, le Chasseur vous sera bien utile. Sinon attendez qu'il se rapproche pour lui donner ce qu'il mérite.
Une fois ce combat terminé montez sur la rampe et prenez le téléporteur.

La Salle Des Démons : Dernier étage
Traversez une dernière fois le beau tapis rouge et discutez avec BELZEBUTH qui sera tout content que vous lui apportiez la Pierre et les Cristaux !
Il vous conduira dans la même salle que Lordémon et Eifridt.
Votre Guerrier vous sera d'une très grande aide.
Ce boss disparaît à chacune de ses puissantes attaques, mais il revient à la même place donc ne bougez pas, soignez-vous et tapez comme un dingue pour en venir à bout.
Admirez la scène de fin... Mais la destruction de la forteresse vous pousse à fuir rapidement. Vos aventuriers partiront pour de nouvelles aventures...

LA VIEILLE TOUR

Première partie : La Tour

Niveau 70 requis.
Il est judicieux de faire cette tour avec un Voleur, un Elfe, un Prêtre (ou un Sorcier) et un Chasseur.

Rez-de-chaussée :
Aidez-vous de la carte, avancez tout droit et repérez la pièce de l'entrée qui est bouchée par un rayon. Faites demi-tour et allez à droite ou à gauche, en repérant bien les cristaux qui peuvent être déplacés.
Dirigez-vous vers le sud, en utilisant certains escaliers, pour y trouver deux volants et les actionner.
Une fois les volants actionnés des fenêtres envoient des rayons de lumière dans les pièces de droite et de gauche, il vous faut retourner dans ces pièces pour pousser les 8 cristaux sous la lumière.
Avant de pouvoir exposer les colonnes au soleil vous devrez en faire tomber d'un niveau ou les faire descendre par les escaliers. Un message vous dira que c'est fait et les deux rayons (au RDC et au Sud) qui obstruaient le passage seront désactivés.
Dans la dernière salle au Sud il y a un téléporteur pour le 1er sous-sol, mais une fois au sous-sol la porte est bloquée donc inutile d'y aller.
Retournez dans la pièce qui était obstruée par un rayon à l'entrée et prenez le téléporteur.

1er étage :
En arrivant repérez la passerelle baissée et avancez pour sauvegarder et vous régénérer.
Continuez jusqu'à la salle des guillotines. Il faut absolument passer au centre de cette salle, pour entrer dans la pièce au milieu à gauche.
Une fois dans cette salle actionnez la commande, puis ressortez et continuez votre route dans la salle des guillotines.
Suivez le couloir et entrez à droite pour actionner une seconde commande.
Continuez votre chemin pour vous retrouver dans une salle piégée, pleine de monstres, de plates-formes cloutées et de canons à feu qui ne se déclencheront que si vous passez devant. Il faudra tuer tous les ennemis verts lumineux pour ouvrir l'autre porte.
Une fois sorti de cette pièce entrez dans l'autre porte et actionnez une troisième commande.
Avancez dans le couloir et vous aurez deux options :
? Soit vous entrez tout de suite à gauche, avec un Elfe, dans la porte scellée, afin de récupérer les objets des deux coffres. Une fois les objets en votre possession, ressortez par la porte de derrière avec un Voleur, afin d'arriver dans une salle avec deux téléporteurs. Le premier vous conduira au 2 ème étage et le second au 1er sous-sol mais l'accès est bloqué. Pour le moment prenez la porte de gauche et laissez-vous tomber avec le pont qui s'écroule pour arriver au 2ème Sous-sol.
? Soit vous continuez dans le couloir. La première salle de droite s'ouvre avec un voleur, elle cache un coffre, la deuxième salle de droite renferme la quatrième commande qui active la passerelle de l'entrée. Activez donc le mécanisme puis revenez sur vos pas, avancez dans la salle où il faut passer à travers les boules de feu, pour arriver dans la dernière pièce et actionner la dernière commande qui ouvre le passage sur la passerelle ainsi que la porte qui ramène à l'entrée de l'étage. Si vous êtes arrivé là il vaut mieux retourner sauvegarder et remonter prendre la passerelle ensuite. Avancez sur la passerelle, suivez le chemin :
Si vous êtes au moins deux joueurs avancez tout droit jusqu'à la seconde entrée de gauche, c'est une salle avec un coffre bleu protégé par un bouclier magnétique. Pour déverrouiller le champ de force il faut monter sur les plots bleus juste à côté, de façon à ce qu'ils deviennent tous noir en même temps. Vous récupérerez alors un accessoire.

Revenez sur vos pas et prenez la première entrée de gauche, traversez une salle avec des lumières, allez au Sud et passez sur le grand pont qui s'écroule. Il ne restera plus qu'un petit rebord sur lequel vous devrez tenir en combattant le Gardien : maintenez la touche directionnelle du haut enfoncée et appuyez sur la touche ? pour le combattre et pouvoir ouvrir la grille. Vous vous retrouvez dans la salle avec les deux téléporteurs. N'en prenez aucun et laissez vous tomber pour vous retrouverer au 2ème Sous-sol sur un point de sauvegarde...

2ème sous-sol :
Enregistrez sur le point de sauvegarde après votre chute. Prenez le chemin vers le bas de la carte, entrez dans une salle, tuez tous les monstres pour que les portes s'ouvrent, et prenez le téléporteur qui vous mènera au 1er Sous-sol.

1er sous-sol :
Allez sur la droite pour prendre la Clef Bleue dans un coffre, puis allez de l'autre côté (à gauche) pour la Clef Rouge.
Dirigez-vous ensuite vers le Nord et montez l'escalier. Entrez à gauche, si vous avez un voleur, pour récupérer un objet dans un coffre, puis progressez sur la droite pour vous régénérer.
Continuez ensuite vers le haut pour arriver dans une salle avec une porte à droite et une autre à gauche.
Allez d'abord à droite pour arriver dans une salle avec un cristal bleu que vous devez toucher. Revenez sur vos pas, combattez tous les monstres pour pouvoir sortir de la pièce puis, maintenant, allez à gauche pour faire la même chose avec un cristal rouge.
Maintenant les monstres ne vous empêcheront plus de passer. Retournez donc toucher rapidement les deux cristaux chacun leur tour (avec un Voleur en tête et en appuyant sur la touche X pendant qu'il avance, vous irez plus vite) et entrez dans la porte du bas pour prendre un téléporteur qui vous amènera au 1er étage.

1er étage :
Je vous conseille d'aller sauvegarder à l'entrée et de prendre ensuite le téléporteur qui emmène au 2 ème étage (en passant sur le pont qui s'écroule).

2ème étage :
Avancez tout droit sur la droite pour arriver à un point de régénération et reprendre des forces.
Dans la même salle montez les escaliers, faites tomber toutes les dalles, et allez sur la droite pour mettre un appareil en service.
Passez la porte et avancez sur le pourtour extérieur de la Tour en direction du Nord.
Entrez dans la première salle sur votre chemin et prenez le trésor du coffre. Retournez dehors, continuez dans le même sens, prenez la prochaine porte et une fois sur le pont sautez en bas pour aller sur la gauche et toucher un grand cristal.
Grâce à une plaque mouvante retournez dans la salle où vous pouvez vous régénérer, reprenez l'escalier et une fois dans la pièce où il y a l'appareil passez au mode deux joueurs de façon à ce que trois personnages restent sur place sans bouger et qu'un personnage descende sur la droite mettre l'appareil hors tension pour activer les téléporteurs.
Remettez-vous en mode un joueur pour vous laisser tomber sur la gauche et retourner sur la plateforme où il y avait le cristal, grâce à la plaque mouvante.
Dirigez-vous vers la salle du Nord et entrez dans le téléporteur.

2ème sous-sol :
Sans tomber (sinon vous devrez recommencer presque tous les étages précédents pour revenir ici), poussez la pierre qui vous bloque le chemin pour la faire tomber, elle vous servira de marche pour remonter.
Repérez le second téléporteur qui mène vers le 3ème étage, si vous montez tout en haut vous constaterez qu'une porte scellée vous empêche de continuer.
Descendez du mur et allez sauvegarder dans la pièce du milieu (là où vous avez chuté la première fois), puis revenez dans cette pièce, montez sur le mur grâce à la pierre et allez dans la pièce du haut pour y combattre le boss :
LA SYLPHIDE : à la fin du combat vous gagnerez le Cristal étoile.
Retournez sauvegarder.
Sur la gauche de la carte il y a juste une pièce ronde avec 5 statues portant des messages.
Allez sur la droite de la carte : En face il y a une serrure pour les voleurs, si vous entrez là il faudra être deux joueurs pour traverser les plaques vertes en suivant le plan du mur, et ouvrir un coffre.
En descendant le couloir prenez les objets des coffres dans les pièces de droite et de gauche.
Tout au bout du couloir il y a un parcours pour arriver dans la salle de gauche sur la carte, et prendre le trésor d'un dernier coffre.
Au sud c'est le téléporteur pour le 1er Sous-sol.
Pour retourner à l'auberge vous devez retraverser cet étage et prendre le téléporteur qui vous ramène au RDC (celui du

sud de la carte).

Deuxième partie : Les Ruines de la Tour

Niveau 150 requis.
Si vous avez un Prêtre et, ou, un Sorcier, prenez-les pour faire cette partie.

Rez-de-chaussée :
Remettre tous les cristaux sous la lumière pour prendre le téléporteur du Sud.

1er étage :
Actionnez de nouveau tous les leviers pour vous rendre au second.

2ème étage :
Touchez le cristal et prenez le téléporteur au nord.

2ème Sous-sol :
Faites tomber la dalle pour pouvoir remonter au cas où et prenez le téléporteur en face de vous pour le troisième.

3ème étage :
Suivez la route en colimaçon et entrez dans la seule porte que vous trouverez grâce à la Plaque de Pierres que vous transportez.
Dans la salle de droite il y a un point de régénération.
Allez dans la salle au nord pour arriver dans une salle avec des plates-formes mouvantes. Montez dessus pour atteindre une salle en hauteur qui contient un coffre. Mais surtout ne montez pas sur la dalle fixe que vous rencontrerez en cour de route.
Retournez à l'entrée et reprenez la route du Sud, tuez les 2 monstres, vous récupèrerez alors la Grande Clé. Ouvrez la porte dans le long couloir, montez les petites marches et entrez par la porte pour prendre un téléporteur.
Vous êtes toujours au 3ème étage, allez vers le nord en traversant le grand couloir avec les statues de feu tournantes, tuez tous les ennemis et entrez dans la porte pour prendre le téléporteur qui conduit au 4ème étage.

4ème étage :
Sauvegardez tout de suite en arrivant à cet étage. Sortez de la pièce.
Dans la salle circulaire allez à droite, puis au nord, montez les escaliers et sortez à droite.
Prenez la porte de l'est et entrez dans le téléporteur.

5ème étage :
Boss : la Sylphide des tEnEbres vous attend : dialoguez avec elle et remportez le combat pour obtenir la Clé au Quartz Noir.
Traversez le grand pont.

Annexe de la Tour : RDC
Repérez les grands couloirs extérieurs qui se trouvent à droite et à gauche du grand pont, ils mènent à des portes scellées.
Allez tout droit, combattez tous les ennemis pour ouvrir l'autre porte, continuez tout droit, suivez le couloir et tuez encore tous les ennemis de la pièce suivante pour pouvoir continuer.
Sur la droite repérez le téléporteur inactif.
Allez à gauche, sautez sur l'ascenseur avec un cristal pour pouvoir monter, mais attention le parcours est parsemé de statues cracheuses de feu, donc soignez-vous pendant votre ascension.
Une fois en haut sautez pour descendre de l'ascenseur.
Le téléporteur vous ramènera à l'annexe de la Tour au RDC.

Annexe de la Tour : Entresol
Montez les escaliers. Allez à droite avec un Voleur pour découvrir 3 coffres dans une salle.
Faites demi-tour et allez à gauche avec un Elfe, suivez le couloir, combattez les monstres puis prendez à droite pour vous régénérer.

Direction le sud, dans une chambre avec un coffre noir, ouvrez-le avec la Clé au Quartz Noir de la Sylphide pour obtenir le Blason des Elfes Noirs.
Revenez en arrière et prenez le téléporteur au sud.

Annexe de la Tour : 1er étage
Sauvegardez, prenez à droite, détruisez le cristal et tous les ennemis dans la salle, continuez et faites de même dans chaque salle que vous traverserez, tout en remontant au nord par la gauche.
Une fois de retour à l'entrée, sauvegardez de nouveau et partez pour la salle du sud.
Montez les petites marches et entrez dans le rideau bleu.

Entrepôt des Cristaux :
Ici pas de plan pour vous aider, mais ce n'est pas difficile.
Vous être au 1er niveau, il n'y a qu'un chemin possible, donc avancez jusqu'au téléporteur.
Au 2ème niveau, montez sur les plates-formes jusqu'à ce que vous arriviez au centre sur une plaque avec trois plates-formes. Prenez celle du milieu pour arriver à un second téléporteur.
Au 3ème niveau, allez au sud, à l'est et à l'ouest pour trouver des coffres. Puis prenez le troisième téléporteur.

Entrepôt des Cristaux : Pont Culminant
Vous êtes au dernier niveau, allez au centre prendre les 4 cristaux des portes, puis prenez le téléporteur au nord pour retourner à l'annexe, dans la salle avec le rideau de lumière bleue.
Vous devez retourner au 4ème étage pour y déposer les 4 cristaux.

Annexe de la Tour : 1er étage
Refaites le chemin jusqu'au nord et profitez-en pour sauvegarder.
Reprenez le téléporteur tout au nord.

Annexe de la Tour : Entresol
Une fois de retour dans l'entresol, descendez les escaliers et prenez le téléporteur du niveau inférieur.

Annexe de la Tour : RDC
Retournez traverser le grand pont sur la gauche.
Si vous avez le Blason des Elfes Noirs, allez sur la gauche (ou la droite) du grand pont, vous pourrez ouvrir les portes.
Vous serez dans La Vieille Tour : étage supérieur. Sur la gauche vous trouverez un point de régénération. Le téléporteur en haut au centre vous permettra d'arriver directement dans la salle des Élus pour combattre le boss. Le téléporteur en bas au sud vous ramène au rez-de-chaussée.
Sinon faites ce qui suit...

Tour Principale : 5ème étage
Prenez le téléporteur qui mène au 4ème étage.

La Vieille Tour : 4ème étage
Allez à gauche (dans le passage en face de vous) pour placer le premier cristal.
Revenez sur vos pas, allez au sud puis à l'ouest et suivez le chemin pour placer le second cristal.
Faites demi-tour. Si vous avez un Elfe, vous pouvez aller à l'extrémité sud pour prendre un objet dans le coffre.
Remontez au nord, descendez les escaliers, allez au sud, puis à gauche dans la salle circulaire et prenez le chemin du sud.
Faites très attention aux statues avec les épées le long du couloir !
Dans le passage suivant continuez, montez les marches, traversez un autre couloir et déposez le troisième cristal.
Sautez tout de suite au niveau inférieur de la salle centrale pour ne pas refaire le parcours des lames.
Allez dans la salle de droite, puis dans la salle au nord, montez les marches et allez à gauche.
Vous êtes sur un rebord, allez au nord actionner une manivelle pour remonter les ponts suspendus. Traversez-les vers l'ouest, combattez tous les ennemis dans la salle, puis continuez votre route pour vous retrouver sur un pont givré et glissant.
Dans la nouvelle salle tourner la poignée pour une autre série de ponts suspendus.
Allez au sud pour déposer le dernier cristal, ce qui activera la grande plaque.
Demi-tour et direction la gauche, montez les marches, admirez la neige, ouvrez la porte avec un Elfe pour un coffre et retournez tout au nord pour sauvegarder.

Ensuite, revenez dans la salle centrale pour utiliser le téléporteur qui mène aux élus.

Parmi les Élus :
L'ENCHANTERESSE vous attend avec ses deux acolytes.
Dialoguez avec elle et remportez le combat.
La méthode du guerrier boosté par les jeteurs de sorts est la plus simple et la plus efficace.
Une fois que vous l'aurez vaincue, prenez le Cristal Carré.
Regardez le téléporteur s'activer mais ne le prenez pas !
Mettez-vous tout au nord de la dalle et sautez dans le mur en face de vous pour arriver dans une pièce secrète.
Combattez tous les monstres et avancez jusqu'à la chambre. Prenez le super Arc dans le coffre, admirez la vue sur le balcon en vous approchant de la rambarde et surtout lisez les livres des deux bibliothèques avec le Prêtre et le Sorcier.
Le Prêtre apprendra "Appel des Anges".
Retournez à la plate-forme et entrez dans le téléporteur.

La Vieille Tour : étage supérieur
Descendez les marches, vous trouverez un point de régénération sur la gauche (la droite emmène sur le pont du Rez-de-chaussée de l'Annexe de la Tour), puis prenez le téléporteur en bas des marches pour retournez au RDC de la Tour.

Rez-de-chaussée :
Avancer vers le sud pour sortir de la Tour et rentrez à l'auberge.

L'emplacement des magies interdites :
Pour un Prêtre et un Sorcier : dans la pièce secrète au nord de la salle où vous combattez l'Enchanteresse.

LA VALLÉE D'ARGENT

C'est le lieu idéal pour l'entraînement !
La traversée de cet endroit se fait rapidement, mais le boss est assez difficile...
Au début contentez-vous de combattre à l'entrée et retournez sauvegarder à l'Auberge, puis quand vous aurez un niveau de 80 ou plus allez affronter le boss car il n'y a pas de point de sauvegarde dans la vallée.

L'entrée :
Suivre simplement le chemin sur la droite en combattant le plus de monstres possible.
Il vaut mieux s'entraîner avec les aigles.
Au bout du chemin sautez sur le radeau et descendez la rivière.

Le Nid des Monstres :
Sautez sur la terre ferme pour descendre du radeau.
Si vous pensez être assez fort allez sur la gauche pour combattre 3 aigles :
FOUGRE : utilisez la magie du vent et soignez-vous.
Une fois le combat remporté, allez sur la droite pour prendre un objet dans le coffre, et suivez la route pour vous retrouver à l'entrée de la vallée.
Sinon allez directement sur la droite pour sortir de la vallée.

Astuce : pour venir vous entraîner ici quand vous êtes dans un donjon :
Le mieux est d'avoir créer 5 personnages : 4 pour l'aventure et 1 pour le retour.
Sauvegardez les 5 protagonistes dans l'auberge avant de partir.
Partez pour le donjon de votre choix, quand vous aurez trouvé un point de sauvegarde et que vous aurez enregistré votre partie dans le donjon, faites Reset sur la console.
Redémarrez le jeu en mettant comme leader le 5ème personnage qui n'est pas allé avec l'équipe, vous vous retrouverez à l'Auberge avec 3 de vos héros.
Partez pour la vallée avec eux pour vous entraîner et revenez à l'auberge quand vous en avez assez.
Sauvegardez à l'auberge et redémarrez la console.
Maintenant mettez le héros qui n'a pas été s'entraîner avec les autres comme leader et vous revoilà dans le donjon !
Sauvegardez tous vos personnages dans le donjon et, si vous le souhaitez, recommencez l'opération avec celui qui ne s'est pas entraîner, sinon continuez votre aventure.
Vous pouvez faire la même chose avec 4 protagonistes seulement, le tout est de ne pas sauvegarder le Leader à

l'auberge (même pas dans le coffre sinon vous devrez recommencer tout le donjon).
LE LABYRINTHE DES MORTS

Première partie : Le Labyrinthe

Niveau 90 requis.

1er Sous-sol :
Repérez le téléporteur de l'entrée, il vous amène au 10ème sous-sol... mais l'accès ne vous en est pas encore permis.
Allez dans les premières salles de gauche avec deux joueurs : le premier joueur devra maintenir le levier de gauche pendant que le second ira récupérer l'objet du coffre de l'entrepôt.
La salle de droite est bloquée pour l'instant (vous pourrez l'ouvrir après votre passage au 10ème sous-sol).
Allez au sud, dans la troisième pièce du fond à gauche, pour prendre une Clé en Croix dans un cercueil vert.
Avec, ouvrez la porte en bois de l'enclos de la pièce de l'allée centrale, et touchez la colonne pour débloquer la porte fermée qui est tout en haut à droite.
Sortez de la pièce centrale et dirigez-vous tout au sud dans la pièce de droite pour un autre coffre, avancez et permutez le levier dans la salle du poste de pilotage, ce qui a pour effet de faire monter la plate-forme au milieu de l'allée du sud.
Faites demi-tour, allez au milieu sud, vous pouvez traverser le pont grâce à la plate-forme de bois pour vous rendre au sous-sol suivant.

2ème Sous-sol :
En vous aidant de la carte dirigez-vous dans la salle encadrée, complètement à droite, vous y combattrez 4 démons.
Prenez la statue de l'autel.
Visitez toutes les salles pendant qu'il n'y a pas d'ennemi.
Il y a un coffre dans la salle sombre plus petite sur la droite (à côté de celle de la statue).
Une fois la statue en votre possession, allez la déposer dans la Niche de l'Autel de la salle qui est complètement en bas à gauche de la carte. Des morts vivants sont apparus...
Maintenant la double porte grise du sud est débloquée, allez au sud en passant par les salles de droite pour sortir du niveau.

3ème Sous-sol :
Entrez dans la chapelle en face de vous et parlez au fantôme, il vous donnera la Clé de l'Entrepôt et vous demandera un service. Utilisez le point de régénération pour vous revigorer et ouvrez la porte de l'entrepôt sur votre gauche.
Récupérez l'objet du coffre et actionnez le levier.
Allez tout en bas sur la droite, longez la fine corniche et ouvrez un coffre.
Faites demi-tour et prenez le passage à côté de la chapelle, allez au sud.
À l'intersection prenez sur la droite et montez encore vers le sud pour parler à un autre fantôme, ce qui a pour effet d'ouvrir le passage au milieu de la grande pièce du haut de l'écran, qui était bloquée par la statue.
Faites demi-tour, allez vers le sud et prenez ce passage débloqué.

La salle de purification :
En arrivant récupérez l'objet du coffre en haut à droite. Avancez en longeant la paroi pour ne pas glisser. Il vous faut sauter sur 4 plates-formes pour purifier l'eau. Dirigez-vous dans la salle du bas de la carte, puis dans celle de gauche et sauvegardez. Ensuite allez sur la gauche en sautant le petit vide et en longeant la paroi, pour arriver dans la salle tout en haut à droite. Ressortez et prenez les escaliers en face de vous, passez dans la coulée d'eau bleu et sautez en avançant sur le pont car il s'écroule, pour arriver dans la salle du bas. Pour finir allez dans la salle du sud pour enfoncer la dernière plate-forme et récupérer l'objet du coffre.
Maintenant que l'eau est bénite, les monstres ont disparu. Retournez voir le fantôme au 3ème Sous-sol.

3ème Sous-sol :
Revenez dans la chapelle. Le fantôme vous ouvre la route. Tous les scellés sont brisés vous pouvez donc descendre au Sous-sol suivant en passant par la porte en haut à droite, au sud.

5ème Sous-sol :
En arrivant allez un peu sur la droite, vers le haut pour sauvegarder et récupérer l'objet du coffre.
Partez vers droite pour combattre le boss.

DURAHAN : une fois le combat terminé, récupérez le cristal en forme de goutte.
Retournez sauvegarder et prenez le pont du sud pour repérer la porte scellée.
Faites demi-tour et traversez le pont en face de vous pour vous rendre vers le nord. Là il faut être deux joueurs et l'une des deux équipes doit comporter un voleur. Faites une vue aérienne pour repérer les poutres au plafond. L'équipe avec le voleur monte sur la plate-forme grise et l'autre actionne le levier. Une fois que la plate-forme avance l'équipe qui est dessus doit sauter les poutres au fur et à mesure de sa progression, tandis que l'équipe au sol doit suivre d'en bas.
Une fois l'équipe du Voleur arrivée, elle doit actionner le second levier pour que la plate-forme redescende et que le second joueur puisse monter à son tour. Le voleur déverrouille la porte et vous traverserez les salles pour un coffre.
Retournez là où vous avez combattu le boss, prenez le pont de droite sur la carte revenez au 1er sous-sol grâce au téléporteur.

Seconde partie : Les Ruines du Labyrinthe

Niveau 110 requis.

1er Sous-sol :
Refaites tout le parcours de la première partie afin d'arriver au 5ème sous-sol.

5ème Sous-sol :
Sauvegardez en arrivant, retournez dans la salle centrale pour combattre à nouveau Durahan et prenez le pont qui va vers le sud.

6ème Sous-sol :
Prenez le passage de droite (à l'est), traversez le couloir avec les momies rouges dans les sarcophages, continuez par le couloir du haut et laissez-vous tomber dans le trou.
Avancez tout droit sur le rebord sans tomber (sinon remontez par les escaliers et recommencez), sautez sur l'autre rebord d'en face et prenez le coffre dans la salle.
Revenez sur vos pas jusqu'au premier rebord et maintenant sautez au nord, avancez en sautant sur le pont de cubes qui pivotent sur eux-mêmes et continuez au nord pour un autre coffre.
Retournez à l'intersection et prenez à droite, puis au sud. Laissez-vous tomber dans le trou, montez les escaliers, suivez le couloir, traversez la salle du milieu du plan et allez sur la gauche pour prendre un objet dans le coffre de la salle un peu au nord.
Regagnez la salle du milieu et prenez les escaliers qui vous ramènent dans le grand couloir de l'entrée du niveau.
A présent allez à gauche (vers l'ouest), traversez un nouveau couloir à momie rouge, prenez le chemin du bas de l'écran sur le plan, et laissez-vous tomber dans le trou.
Au bout du couloir sautez sur le rebord d'en face puis sur celui du sud, avancez en faisant attention aux sarcophages de momies rouge. Prenez à gauche et laissez-vous glisser sur "toboggan".
Traversez un nouveau pont de cubes pivotants, continuez et sautez sur les cubes mouvants, montez les marches.
Au nord il y a une porte pour un voleur et un coffre et au sud c'est la sortie.

7ème Sous-sol :
Faites attention car ce niveau est truffé de trappes ! Vous pouvez les voir en faisant pivoter la caméra pour repérer les bugs de raccords au sol. Méfiez-vous surtout des pièces avec des points de régénérations et des coffres. Cependant tomber dans un piège n'est pas trop grave, et peut même vous permettre de tomber dans une salle avec un coffre !
Pour sortir des "salles donjons" entrez dans le mur qui a une tache sombre.
Le chemin à suivre est le suivant :
Vous êtes au 1er Palier : allez au sud, lisez le panneau, puis allez à gauche et pousser le cube (estrade) sur la planche carrée (autel) pour faire descendre l'ascenseur. Sautez dessus pendant qu'il descend, récupérez l'objet du coffre dans la pièce de droite et continuez jusqu'au prochain panneau.
2ème Palier : allez au sud, poussez un nouveau cube, descendez avec l'ascenseur, allez au nord, puis à droite pour pousser le troisième cube sur l'autel pour entendre un bruit au loin. Faites demi-tour et allez à gauche pour prendre la Clé en Or dans le coffre, retournez dans le couloir et sortez par le nord. Prenez à gauche.
3ème Palier : dirigez-vous vers le sud, descendez la pente, ouvrez la porte avec la Clé en Or, et descendez pour sortir.

8ème Sous-sol :
Avancez vers le haut de l'écran en faisant attention aux guillotines, sauvegardez sur la gauche et continuez vers le sud

dans une nouvelle salle avec des guillotines.
Continuez vers le haut de l'écran, allez à gauche puis vers le bas de l'écran, avancez sur la gauche, régénérez-vous à droite, et continuez.
Avancez sur la droite, prenez le chemin de droite, laissez-vous glisser entre les paliers sans tomber dans le vide.
Récupérez l'objet du coffre et sortez du niveau.
Sautez sur les colonnes violettes transparentes, dans la nouvelle salle longez les murs en entrant dans les cavités quand un rouleau tombe du plafond. Dans la salle suivante sautez sur les rebords en face de vous, franchissez les cubes mouvants, sautez une seconde série de colonnes violettes. Traversez une nouvelle salle avec des rouleaux qui tombent d'en haut puis sautez à nouveau sur les versants d'en face.
Lisez le panneau en haut à droite de la pièce : Parmi les Âmes...
Repérez la porte fermée en bas à droite.
Continuez vers le haut de l'écran, traversez un petit pont, récupérez l'objet du coffre et descendez pour sortir.

9ème Sous-sol :
Dirigez-vous vers le haut, traversez le chemin avec les trous remplis de clous et faites attention au mur muni de pointes qui avance derrière vous.
Combattez tous les monstres dans la salle avec les sarcophages pour pouvoir en sortir.
Si vous avez un Voleur, récupérez l'objet du coffre de la pièce de gauche et faites demi-tour.
Prenez maintenant le chemin de droite qui descend vers le bas de l'écran, à côté du panneau, où il vous faut sauter sur les planches de bois sans tomber (si vous tombez, prenez le téléporteur au bout du couloir, il vous ramènera à l'entrée de l'étage). À la fin du parcours vous arriverez sur une partie en hauteur avec un coffre. Prenez la Clé au Blason.
Sautez ensuite en bas, allez sur la droite et continuez jusqu'à la salle de sauvegarde.
Montez les escaliers à droite, traversez un nouveau chemin piégé avec des pointes, récupérez l'objet du coffre au bout et laissez-vous tomber au niveau inférieur.
Prenez le couloir pour aller dans la pièce à droite du plan, celle qui a une forme de -c, récupérez les objets des deux coffres et faites demi-tour jusqu'à la salle de sauvegarde.
Maintenant allez tout en haut de l'écran en repassant par la droite.

10ème Sous-sol :
Allez directement au nord pour combattre le boss :
ROI ZOMBIE : renforcez vos guerriers grâce aux sorts, soignez-vous bien et remportez le cristal à la fin du combat.
Sortez de la salle et allez dans celle de droite, prenez la Clé de la Mort dans le cercueil et si vous avez un Mage lisez les écritures anciennes sur le mur derrière le cercueil.
Maintenant allez dans la pièce de gauche pour prendre le téléporteur qui vous permet de revenir au 1er sous-sol.

1er Sous-sol :
Sortez du téléporteur et allez dans la salle de droite que vous ne pouviez ouvrir.
Déverrouillez la porte grâce à la Clé de la Mort et prenez l'objet du coffre.
Maintenant dirigez-vous vers la sortie et retournez à l'auberge.

L'emplacement de la magie interdite :
Pour un Mage : derrière le cercueil dans le dixième sous-sol.

LE CHATEAU DE L'IMMORTEL

Première partie : L'Aile Est

Niveau 110 requis.

Entrée : Aile Est du RDC
Dirigez-vous sur la droite et prenez le Livre de Fer sur la table de la 1ère salle.
Partez vers le Nord et entrez dans la grande pièce en haut à gauche, c'est la bibliothèque. Déposez le Livre dans l'étagère du milieu de la pièce, ce qui a pour effet d'ouvrir la porte du fond de la salle.
Entrez par ce nouveau passage, descendez le couloir et entrez dans une nouvelle pièce pour prendre le Flacon en Verre sur le bureau. Repérez la porte scellée et faites demi-tour.

Allez dans les cuisines sur la gauche (la pièce avec le puit qui déborde). Prenez de l'eau avec le flacon et redescendez dans la grande salle à manger.
Examinez la cheminée, éteignez le feu avec l'eau du flacon et prenez la Clé de la Chambre d'Hôtes.
Ouvrez la seconde porte des chambres d'hôtes sur la droite et récupérez le Crucifix Noir.
Partez vers le haut de l'écran, à gauche et ouvrez la porte bleue. Montez l'escalier.

Aile Est : 1er étage :
Avancez, ne buvez surtout pas l'eau des fontaines, entrez dans la porte au nord, regardez la cascade, lisez les panneaux et allez derrière la cascade. Entrez dans la pièce secrète derrière le mur abîmé pour récupérer la Clé de Bronze.
Continuez votre chemin, évitez les presses dans le couloir et ouvrez la porte en haut à gauche avec un Voleur pour récupérer la Clé du Théâtre (obligatoire) qui brille dans le tas d'or à terre.
Retournez à l'entrée de cet étage et ouvrez la porte qui mène vers le sud avec la Clé de Bronze.
Marchez jusqu'à la salle avec le point de sauvegarde pour enregistrer.
Maintenant ouvrez la porte de droite, montez les escaliers de gauche dans la chambre, entrez dans l'entrepôt, prenez la Clé des Étoiles et la Clé Lune dans les bibliothèques.
Si vous avez un Voleur et un Elfe, entrez par la porte fermée à clé de cette même salle, allez aux cuisines, montez sur l'échelle pour sauter sur le dessus des meubles et accéder au coffre qui se trouve derrière la porte en hauteur que vous ouvrirez avec un Elfe.
Ensuite retournez dans la chambre et allez à l'autre entrepôt pour ramasser le Levier à terre.
Continuez jusqu'à la salle avec les faucilles qui se balancent, allez à gauche, ouvrez la porte avec la Clé des Étoiles et prenez la Clé d'Argent.
Avancez toujours et prenez la Clé de Cuivre.
Maintenant allez ouvrir la porte avec la Clé Lune, descendez les escaliers et utilisez le levier pour faire remonter la porte bloquée sur la gauche de la carte.
Faites demi-tour.
Si vous êtes deux joueurs, allez dans la salle au sud : L'un des deux joueurs saute sur chaque plate-forme à l'ouest qui en fait ainsi apparaître une au centre de la salle. Il faut un bon timing car, dès que vous quittez une plate-forme à l'ouest, la plate-forme correspondante du centre s'évanouit aussitôt. Impossible donc pour un seul joueur car il faut jouer avec les deux manettes à la fois!
Sinon retournez à la salle de sauvegarde, allez au nord en repassant par l'entrée, la cascade et les presses, puis prenez le nouveau passage.
Vous êtes dans la salle du théâtre, combattez tous les monstres pour ouvrir la porte, montez les escaliers, avancez sur les balcons, régénérez-vous sur le point, allez à droite pour ouvrir la porte grâce à la Clé du Théâtre et montez les escaliers.

Aile Est, 2ème étage :
Repérez le téléporteur bleu, il vous ramène au RDC, dans la grande salle bleue sur la droite.
Lisez le panneau et allez sur la droite, repérez le téléporteur gris éteint, avec une rigole, dans le coin en haut à droite.
Cheminez vers le sud, repérez la salle qui à une porte avec un mécanisme bloqué, ouvrez le coffre pour prendre la Clé d'Or. Repérez le panneau de commande des portes à l'étage, continuez vers le sud, repérez le second téléporteur éteint dans le coin en bas à droite. Avancez toujours pour vous retrouver dans la salle du milieu tout en bas de la carte, examinez les quatre statues qui gardent les portes, allez tout droit. Remontez au nord par la partie gauche,repérez le troisième téléporteur dans le coin en bas à gauche, la salle de commande des portes à l'étage, la porte avec le mécanisme, et le quatrième téléporteur éteint dans le coin du haut à gauche. Puis revenez à l'entrée.
Téléportez-vous au rez-de-chaussée.

Entrée : Aile Est du RDC
Allez à l'entrée du Château, dans la salle du fond à droite et ouvrez la porte rouge avec la Clé de Cuivre pour obtenir le Joyau Rouge.
Retournez au nord, là où vous êtes arrivé tout à l'heure et ouvrez la porte grise avec la Clé d'Argent, vous obtiendrez le Joyau Bleu.
Puis ouvrez la porte jaune grâce à la Clé d'Or. Prenez l'objet dans le coffre et examinez la machine à deux reprises de façon à ce que les Joyaux Rouge et Bleu fusionnent, vous obtiendrez le Joyau Violet.
Ouvrez la porte à côté de vous avec, prenez l'Elixir Magique et retournez dans la grande salle bleu à droite pour vous téléportez au second étage.

Aile Est : 2ème étage
Retournez examiner les téléporteurs et versez l'Elixir Magique sur chacun d'eux.
Allez au sud pour combattre les 4 Gargouilles.
Entrez dans la grande pièce centrale, examinez les tableaux au mur pour déclancher un vent et éteindre le feu de la cheminée. Prenez le Médaillon de Tigre qui se trouve dans l'âtre.
Regagnez la salle des Gargouilles et prenez la porte débloquée de droite, activez 2 Leviers, repérez la porte "Tête de Loup", prenez le Médaillon Vampire dans le coffre et faites demi-tour.
Revenez à la salle des Gargouilles et prenez la porte de gauche, activez le Levier et récupérez les objets des deux coffres au nord.
Maintenant allez avec un Elfe dans les salles de gauche et de droite, que vous n'avez pas encore pu visiter, au niveau des téléporteurs, pour y ouvrir un coffre, prendre le Médaillon du Loup, vous régénérer et prendre l'Huile de Jerricane.
Et pour finir allez ouvrir la porte "Tête de Loup" repérée auparavant.

Tour de l'Horloge :
Suivez le chemin sur les rouages grâce au plan, prenez l'objet du coffre à gauche, remettez le Levier de droite en état de marche grâce à l'Huile de Jerricane. Régénérez-vous au nord, sur la droite, si nécessaire et allez sur la gauche, vers le nord pour vous retrouver dans la seconde partie.

Tour de l'Horloge second niveau :
En arrivant allez au nord, montez les escaliers pour vous retrouver sur les rouages. Partez sur la gauche pour ouvrir une porte grâce au Médaillon du Loup et prendre un objet dans le coffre. Sautez sur le point de régénération si vous en avez vraiment besoin et partez pour le 3ème étage.

3ème Etage :
Prenez les 2 objets dans les deux coffres, montez les marches tout autour de la salle et entrez dans la lumière au sol.

Sur le Toit :
Repérez le téléporteur bleu qui vous ramène au 3ème étage, donc si vous en avez le courage retournez sauvegarder au 1er tage.
Allez affronter les deux Boss au nord.
LOUP GAROU et TIGRE : remportez ce combat et vous aurez le cristal en forme de lune.
Repérez la porte scellée, faite demi-tour vers les téléporteurs, prenez celui qui vous ramène au RDC.

Aile Est du RDC :
Ouvrez la porte avec le Médaillon Vampire, prenez l'objet dans le coffre et retournez à l'Auberge.

Seconde partie : L'Aile Ouest

Niveau 200 requis.

Entrée : Aile Est du RDC
Vous devez vous rendre à l'Aile Ouest.
? Si vous préférez refaire toute la première partie, faites-le et une fois sur le toit de l'Aile Est prenez le téléporteur qui permet de se rendre à l'aile ouest.
? Sinon dirigez-vous sur la droite et prenez le Livre de Fer sur la table de la 1ère salle. Partez vers le Nord et entrez dans la bibliothèque pour y déposez le Livre dans l'étagère du milieu de la pièce, ce qui a pour effet d'ouvrir la porte du fond de la salle. Entrez par ce nouveau passage, descendez le couloir et entrez dans une nouvelle pièce. Examinez la porte scellée avec la pierre rouge pour qu'elle s'ouvre.

Aile Ouest : RDC
Si vous avez un Elfe et un Voleur dans votre équipe, allez au nord et ouvrez la porte de la Salle du Trésor : vous êtes dans une partie avec trois salles, ouvrez le coffre de la pièce du milieu uniquement car les deux autres coffres sont vides et piégés, puis faites demi-tour.
Avancez jusqu'à une grande salle avec un tapis vert au sol, continuez au nord (vers le bas de l'écran), sautez les plaques en faisant attention de ne pas tomber dans le vide. Dans la nouvelle pièce descendez les escaliers et allez lire la plaque, repérez la porte de gauche qui sera votre sortie si vous deviez tomber de l'étage du dessus. Après avoir lu le

panneau montez les marches sur la gauche, traversez une petite salle au sol vert, faites attentions aux faucilles et continuez au nord. Actionnez le levier puis montez les escaliers.
Allez à l'est pour prendre le coffre suspendu et faites demi-tour. Deux possibilités de route s'offrent à vous :
1 : Si vous avez un Elfe ouvrez la porte à l'ouest et avancez en sautant et en faisant attention à la lave, continuez jusqu'au point de sauvegarde. Ne ratez pas la salle secrète de droite avec un coffre derrière le point de sauvegarde, puis allez dans la salle centrale du plan.
2 : Autrement allez vers le sud, traversez le mur pour continuer, descendez les escaliers, prenez la plaque ascenseur pour descendre dans le souterrain avec la rivières et récupérer un objet. Remontez avec l'autre plaque pour vous retrouver dans la salle centrale sur le plan.
Une fois arrivé allez dans la pièce du bas pour enclencher deux leviers :
- Positionnez-les d'abord en position sud pour ouvrir la porte sud et prendre l'objet du coffre qui se trouve dans la seconde partie du souterrain avant de revenir sur vos pas.
- Ensuite mettez-les en position nord et traversez des plaques pour allez actionner un levier au nord, ce qui libèrera le passage à partir de la salle centrale.
Retournez dans cette dernière, allez au nord, prenez le passage que vous venez d'ouvrir, traversez la salle d'expériences et prenez la Clé sur le bureau de la salle des cachots.
Ouvrez la porte de la cellule du milieu avec la Clé du Cachot et traversez le mur.
Enregistrez dans la salle du bas et traversez le mur derrière le point de sauvegarde pour prendre l'objet si vous ne l'avez pas encore fait.
Maintenant allez tout au sud (en haut du plan) et prenez la sortie dans l'une des deux salles rondes sur le plan.

Aile Ouest : 1er étage
Une fois arrivé repérez la salle tout au sud, il y a un mécanisme avec un levier manquant.
Allez dans la salle en haut de l'écran (au sud), prenez à gauche pour récupérer la Clé du Dragon Blanc sur le bureau.
Entrez par la porte du bas, descendez les escaliers, avancez en faisant attention aux pots de fleurs qui font perdre des points de vie.
Vous ne pouvez traversez à cause de l'eau, prenez la Barre de Fer dans le coffre, remontez et retournez dans la petite salle repérée au début pour mettre la barre dans le mécanisme et l'actionner au sud afin de faire descendre le niveau d'eau.
Revenez dans la grande pièce centrale et passez de l'autre côté de la rive.
Allez tout au sud.
Prenez à droite (est), ouvrez la porte avec la Clé du Dragon Blanc, plongez dans l'eau pour y prendre la Clé du Dragon Noir.
Revenez sur vos pas et allez à gauche (ouest), vous pouvez plonger de nouveau pour un autre objet, ouvrez la porte avec la Clé du Dragon Noir, allez tout au fond de la pièce pour prendre la Clé du Dragon Bleu dans le coffre. Ouvrez la porte à l'ouest et revitalisez-vous au nord sur le point de régénération.
Allez au sud et dans la salle suivante tuez tous les monstres pour obtenir la Clé du Dragon Rouge.
Avancez, ouvrez la porte avec la Clé du Dragon Rouge et prenez le téléporteur.

Aile Ouest : 2ème étage
Au sud-ouest de cette salle se trouve un coffre, mais vous aurez besoin d'être trois joueurs ou alors deux joueurs très malins car il faut un personnage sur chacune des deux plates-formes et un 3ème qui va ouvrir le coffre.
Entrez dans la salle tout au nord, enclenchez le levier à l'ouest afin que la lumière jaillisse de la fenêtre.
Allez à l'est, traversez la bibliothèque en faisant attention car les étagères tombent. Traversez la grande salle, entrez dans la salle de gauche, avancez sur le rebord en bois en haut de la grande salle. Entrez dans la salle du milieu et actionnez le levier, allez dans la salle de droite pour prendre une super arme pour un Elfe dans le coffre.
Faites demi-tour, allez dans la salle au sud en passant sur le rebord en bois et enclenchez le levier.
Revenez dans le couloir de l'entrée, allez à l'ouest et entrez dans la lumière.
Vous êtes toujours dans l'Aile Ouest : 2ème étage montez les escaliers :
? Si vous avez un Elfe, prenez la porte de gauche sur le plan (ouest), sauvegardez et actionnez le levier pour éteindre les lasers rouges.
? Sinon prenez la porte de droite (est).
Prenez le téléporteur pour vous retrouver dans la seconde partie de l'aile.
Aile Ouest : 2ème étage : seconde partie :
Allez dans la partie centrale du plan.
Si vous avez un Elfe et un Voleur allez vous revitaliser sur le point de régénération au sud.
Ensuite allez au nord prendre le téléporteur.

Bâtiment Principal :
Dirigez-vous vers le nord, lisez le panneau et allez vers l'ouest (ou l'est, c'est pareille). Prenez le téléporteur pour arriver dans la Seconde partie du Bâtiment Principal. Choisissez d'allez à gauche ou à droite (les salles sont symétriques et identiques).
Vous entrerez dans une salle pleine de gros pics au sol : avancez sans perdre de points de vie sur les pics, jusqu'à un téléporteur qui vous mènera dans une salle avec des trous dans le sol. Ne tombez pas dans les trous, sortez de la pièce et actionnez le levier dans la nouvelle salle.
Faites demi-tour et laissez-vous tomber dans les trous pour retourner à l'entrée de la seconde partie. Puis dirigez-vous du côté opposé à celui d'où vous venez.
Traversez la salle avec les pics, prenez le téléporteur, traversez la salle avec les trous et suivez le chemin jusqu'à la salle avec un levier, actionnez-le, continuez votre route pour vous retrouver dans une partie avec 3 téléporteurs.
Celui de gauche vous ramène dans la partie est du Bâtiment Principal.
Celui du milieu vous ramène tout au début du Bâtiment Principal.
Et celui de droite vous ramène dans la partie ouest.
Montez les marches et avancez dans la partie centrale en forme de croix.
Ici vous ne rencontrerez pas d'ennemis donc profitez en pour récupérer tous vos points.
Traversez l'allée en bois avec les pendules tranchants.
Au carrefour allez sur la gauche (l'ouest) pour prendre le téléporteur (à droite la porte est fermée et au nord c'est sans issue).
Vous êtes alors au Sous-sol du Bâtiment Principal. Dirigez-vous vers le nord et sautez rapidement sur des plaques qui se retournent, pour récupérer la Clé du Vampire dans le coffre à l'est et sauvegarder sur le point au sud.
Faites demi-tour, allez au nord, entrez dans la partie de droite (est) et prenez le téléporteur.
Vous êtes de retour dans le Bâtiment Principal, allez vers la gauche dans les Combles, refaites le parcours pour retourner sur la partie centrale en bois avec les pendules tranchants, allez sur la droite pour ouvrir la porte avec la Clé du Vampire.
Maintenant vous êtes dans une salle à trous, sortez de cette salle sans tomber et prenez le téléporteur.
Étage du Bâtiment Principal :
Traversez la nouvelle allée en bois, sans tomber et en faisant encore une fois attention aux pendules tranchants.
Prenez le téléporteur.

Combles : Salle d'Audience
Repérez le téléporteur derrière les marches, il vous ramène au précédent.
Montez les escaliers en colimaçon et présentez-vous au maître immortel du château.
NOCTURIO : Attaquez-le avec vos Guerriers boostés et soignez-vous avec un Prêtre. Après vous avoir affaiblit il ira sur le toit à l'extérieur. Reprenez des forces, soignez-vous bien et suivez-le. Pour le second combat faites comme pour le premier car la magie est peu efficace contre lui, il est très mobile et vole au-dessus du vide. Restez bien sur le rebord pour ne pas tomber dans le vide et remporter votre combat pour obtenir votre neuvième et dernier Cristal : la Pierre Triangulaire.
Admirez la vue de nuit et descendez les escaliers et prenez le téléporteur qui est apparu aux pieds des marches, il vous ramènera au RDC de l'Aile Ouest. Dirigez-vous vers le sud pour sortir du Château et rentrez impressionner tout le monde à l'auberge en racontant votre exploit et en exhibant votre table pleine de cristaux !

LES RUINES DU LAC

niveau 130 requis.
Vous pourrez aussi montez vos statistiques dans cet endroit, car les ennemis rapportent beaucoup de points d'expérience.

L'entrée :
Sautez du bateau, allez vers le Nord, passez la 1ere salle ronde, allez à gauche ou à droite, passez la 2ème salle ronde, traversez le pont en faisant attention car il s'écroule, et combattez le Boss : Une Pieuvre... KRAAKEN.
Après le combat, si vous avez un Prêtre dans votre équipe, faites-lui lire la formule du sortilège interdit, qui se trouve sur la dalle au fond de la salle pour qu'il apprenne la formule de réincarnation.
En sortant sautez sur les dalles qui restent du pont. Vous constaterez qu'il n'y a plus d'ennemis. Allez à droite et à gauche sur les grandes dalles carrées dans les coins du haut et du bas pour récupérer 4 objets dans les coffres qui sont apparut.
Puis retournez à l'auberge.

L'emplacement de la magie interdite :
Pour un Prêtre : examinez la dalle de pierre derrière Kraaken.

LES RUINES

Niveau 150 requis.
Elles apparaîtront sur la carte quand le Courrier de l'Auberge vous parlera des ruines dans la forêt à l'ouest.
Vous pourrez également vous y entraîner.

L'entrée des Ruines Souterraines :
Avancez, repérez la fosse gigantesque, il vous faudra sauter dans le vide pour accéder à la suite de l'aventure. Mais avant allez dans la pièce secrète.

Les pièces secrètes :
Marchez jusqu'au rebord de la fosse gigantesque que vous devez sauter, mais surtout ne la sautez pas ! Appuyez sur les touches R1 + R2 et vous verrez un sous étage vert sur la droite. C'est là que vous devez sauter. Une fois sur ce plancher vous verrez des piliers, allez à droite et sautez sur le mur avec le motif plus grand que les autres, derrière le premier pilier. Vous entrerez dans la 1ère pièce secrète et vous pourrez récupérer un objet dans le coffre. Puis allez sur la gauche, vers le bas et faites la même chose sur le dernier pilier (celui qui est opposé à l'autre), vous entrerez dans la seconde pièce secrète pour un second objet.
Maintenant vous pouvez vous laisser tomber dans le vide.
Cheminez pour arriver dans la pièce circulaire au nord.

Le Laboratoire :
Combattez vos quatre Clones (de même force que vous) pour détruire le système de défense et activer le téléporteur.
Astuce pour gagner facilement : avant de franchir la porte retirez toutes les armes, armures et accessoires de vos persos, entrez dans le laboratoire et quand vos doubles commencent à vous attaquer rééquipez-vous !
Après le combat prenez le téléporteur au sud pour vous retrouver à la surface.

Ruines de la surface :
Allez sur la gauche, utilisez le pilier cassé pour retourner à l'entrée et revenir à l'Auberge.

LA MONTAGNE DU DRAGON DE FEU

Niveau 300 requis
Cette montagne sera disponible lorsque le Talentueux Combattant vous parlera d'un Dragon Rouge qui vit dans le cratère d'un volcan au nord.
Les petits dragons rapportent pas mal d'expériences donc faites beaucoup de combats pour monter vos statistiques.

L'entrée :
1er circuit : Pour faire des Level-up : en arrivant montez sur les plaques qui bougent, avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une partie avec deux coffres. Récupérez les objets, sautez sur la partie du bas et prenez le passage sans porte pour retournez à l'entrée en passant sur la corniche.
2ème circuit : Pour combattre le boss : soit vous faites comme le premier circuit et après les coffres vous prenez le passage avec la porte, soit vous allez tout droit, en avançant sur la corniche (attention car il y a des parties qui d'écroulent et ça brûle un peu), jusqu'à la porte qui mène au boss.
LE DRAGON ROUGE : il est très costaud et se rend parfois invincible pendant quelques secondes! De plus il très mobile donc difficile à toucher par magie. Il possède dans les 7000 HP et peut vous lancer des attaques qui font plusieurs fois 250 de dommages, par conséquent il faut un groupe de niveau moyen largement supérieur à 200. La meilleure solution est de booster votre guerrier ou nain au maximum, de façon à faire au strict minimum 100 points de dégâts.
Après votre victoire, vous récupérerez la Clé du Dragon qui vous donne accès au coffre situé à côté du champ de bataille.

LES QUETES

Vous pouvez retournez dans tous les donjons et forêts autant de fois que vous le voudrez pour y récupérer de nouveaux

objets dans les coffres, pour jouer aux jeux, pour y combattre les Boss et récupérer de nouveaux objets dans tous les endroits secrets. Mais il faudra revenir à l'auberge chaque fois pour pouvoir recommencer.

L'ENTRAINEMENT

Allez dans tous les nouveaux lieux, mais restez juste à l'entrée, montez vos persos de niveau et retournez sauvegarder à l'auberge.
N'hésitez pas à combattre régulièrement les monstres s'ils vous rapportent beaucoup d'XP.
Vérifiez cela en vous servant de la pause puis en allant à l'écran des personnages qui vous indique le montant restant pour atteindre le niveau suivant.
Cette valeur varie suivant votre propre niveau, les monstres ne restent donc pas toujours "rentables".
Attention ! Pensez toujours après avoir vaincu un monstre, à prendre le diamant rose, c'est lui qui donnera de l'expérience à tout le groupe.

LES DIFFICULTES

Lors des passages difficiles (plates-formes, nombreux étages...), pensez parfois à rassembler les persos qui vous suivent en appuyant sur la touche "saut à l'arrêt".
Evitez toutefois de faire ceci près du vide: même si vous ne tombez pas, les autres pourraient sauter droit dedans !
Il sera nécessaire de rassembler le groupe sur certaines plates-formes avant qu'elles ne bougent.
N'hésitez pas à utiliser les objets contre des monstres communs, ils sont souvent très peu efficaces contre des boss !
Lisez toujours les panneaux accrochés au mur qui peuvent vous éviter d'être bloqué !
Si vous rencontrez des ennemis vraiment trop puissants, revenez en arrière et entraînez-vous avec des adversaires à votre mesure !
N'hésitez pas à revenir régulièrement à l'auberge et à parler à tout le monde !
Cela pourrait vous ouvrir des possibilités pour explorer de nouveaux lieux.

CHANGER DE LEADER

Pour changer le personnage actif, son équipement ou le sort prêt à être utilisé, préférez les menus lors de la pause, aux menus rapides (touche triangle par défaut). En effet, le menu rapide ne stoppe pas le jeu et dans les phases critiques, vous pouvez mourir juste le temps de changer de perso, puis de sort...
Pour utiliser un objet vous n'avez malheureusement pas le choix.

LE MODE MULTI JOUEURS

Certaines énigmes ou passages demandent au moins deux joueurs.
Vous pouvez résoudre ces problèmes en branchant une deuxième manette et en jouant seul avec les deux.
De plus si vous avez des manettes analogiques, il suffira de mettre en mode analogique la seconde manette pour reprendre le contrôle de tout le groupe avec la première manette.
Cette méthode n'est pas si facile donc il faudra réessayer de nombreuses fois et savoir abandonner si vous n'y arrivez pas car ce ne sont que des passages annexes.

LES OBJETS

Lorsque vous trouverez des objets, vous vous trouverez souvent à court de place.
Préférez les équipements aux objets ordinaires et donnez-les, de préférence dès le départ, à un personnage qui peut les utiliser. Sinon il faudra passer par les enchères du menu objet...
A chaque passage à l'auberge, allégez-vous des objets inutiles dans le coffre du groupe.
Prenez également les objets que vous possédez déjà (sauf les équipements) avec le même personnage : l'encombrement est le même, quelle que soit la quantité.

LES ECUS DU DESTIN : objets ressemblant à des pièces de monnaie qui augmentent la chance. Si vous en trouvez gardez-les pour plus tard car ils vous serviront à acheter des armes très puissantes : 99 écus pour la hache du Nain.
Dupliquer l'équipement : entrez une enchère et vendez l'équipement de votre choix à celui qui en a besoin.
Sauvegardez seulement le personnage qui a acheté l'équipement puis appuyez sur le bouton Reset de la console.
L'équipement est maintenant dupliqué !

Obtenir plusieurs objetS : ce tour exige au moins deux joueurs. Quand vous trouvez un coffre à trésor, chercher le point de sauvegarde le plus proche et sauvegardez votre partie. Le joueur N1 (le leader) prend l'objet et retourne sauvegarder. Redémarrez la console. Mettez le joueur N2 comme leader, et recommencez l'opération.

LES MEILLEURS ARMES : pour le Chasseur ce sont les Flèches des Gouives.
LA TABLE DE PIERRE ET LES 9 CRISTAUX : pour les obtenir vous devrez vaincre un boss :
La Table de Pierre : à la Forêt : dans la maison du bûcheron après avoir vaincu le boss du lieu de coupe.
La Pierre Ronde : dans la Mine Abandonnée : au 5ème sous-sol, après avoir battu le Jeune Dragon.
La Pierre Étoile : à la Vieille Tour : au 2ème sous-sol, après avoir remporté le combat contre la Sylphide.
La Pierre Goutte : dans le Labyrinthe des Morts : 5ème sous-sol, après le combat avec Durahan.
La Pierre Faucille : au Château de l'Immortel : sur le toit, en vainquant le Loup Garou et le Tigre.
La Pierre Croix : à la Forêt : en remportant le combat contre Behemonth, à la grotte souterraine, après la vallée ensablée.
La Pierre Diamant : dans la Mine Abandonnée : 10ème sous-sol, après avoir vaincu le Troll.
La Pierre Hexagonale : dans la Vieille Tour : parmi les élus, après avoir vaincu l'Enchanteresse.
La Pierre Pentagonale : dans les Ruines Du Labyrinthe des Morts: 10ème sous-sol, après avoir battu le Roi Zombi.
La Pierre Triangulaire : au Château de l'Immortel : sur le toit du bâtiment principal après avoir vaincu Nocturio.
Pour obtenir la liste des noms des pierres, ne prenez qu'un seul personnage pour jouer et au lieu de la table avec le dessin des pierres, vous aurez la liste des noms.

De l'argent facile

Équipez le personnage avec deux Dropneal (bague qui apporte richesse à son propriétaire et que l'on trouve dans l'une des salle secrète des Ruines souterraines) dans ses accessoires et utilisez une boîte à bijoux, cela augmentera l'agent que vous ramasserez.

L'entaille du guerrier

Appuyez sur la touche "Carré" et sur la flèche directionnelle de droite avec un Guerrier.

Combattre un monstre qui vole

Quand vous voyez un monstre volant, regardez son ombre, alors sautez directement dessus et frappez le monstre.

Fortifier une arme

Allez au Vieux Palais, dans le Labyrinthe de Cristal sur la deuxième partie. La Gargouille de cristal est le seuls type de monstre qui apparaît ici. Combattez-en autant que possible afin d'acquérir des Magies Matérielles.

Devenir invincible sans fée

Vous aurez besoin d'un Prêtre et d'un Sorcier (ou d'un Elfe) avec un niveau magique de 3. Avec le Sorcier (ou l'Elfe) lancez une attaque et avec le Prêtre lancez une Protection.

Legend Of Kartia

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU 20 EN UNE BATAILLE

Cherchez une bataille où il y a un ennemi puissant capable de créer des fantômes. Eliminez tout le monde sauf lui et ne l'entourez surtout pas pour éviter de l'empêcher de créer des fantômes et de vous attaquer. Tuez ensuite tous ses fantômes avec vos personnages ou même avec un fantôme.

Legend of Legaia

© Sony / Contrail 2000

+ D'INFOS FORUM

MOT DE PASSE DU CENTRE DE RECHERCHE

Le mot de passe du centre de recherche du Dr. Usha est : .

HP DES BOSS

Caruban: 1000 HP
Songi: 3000 HP
Zeto: 4500 HP
Bersker: 6000 HP
Xain: 9000 HP
Songi: 12,000 HP
Van Saryu: 14,000 HP
Dohati: 16,000 HP
Gaza: 12,000 HP
Gaza GP 20,000 HP
Che Delilas: 12,000 HP
Lu Delilas: 14,000 HP
Che Delilas: 16,000 HP
Koru: 15,000 HP
Zora: 21,000 HP
Rouge: 24,000 HP
Jette: 28,000 HP
Cort: 34,000 HP
Ultimate Songi: 56,000 HP
Cort: 75,000 HP

PENDENTIF DE MEI

Au début du jeu, quand le MIST entre dans la ville, allez à la maison de Mei et ramenez-la chez vous sinon elle ne vous donnera pas son pendentif (HP+10 pour cent) quand vous partirez du village.

CARTE DE POINTS

Après être sorti du village, revenez dans l'auberge. Au deuxième étage le coffre vérouillé est ouvert, vous y trouverez la carte de points. Cette carte permet de mettre 5 pour cent de l'argent dépensé lors d'un achat de côté.

COFFRE DE LA TOUR DU DEUXIÈME CONTINENT

Dans la tour, du deuxième continent, placez un pain Soru dans chacun des 8 coffres spéciaux. Aller voir le cuisinier ou gagner les aux jeux.

ENTRAÎNEMENT GRATUIT

Dans les îles Sebucus, après avoir battus Van Saryu, quittez Ratayu par l'ouest. Combattez afin d'acquérir de l'argent, de l'experience et de la magie, ensuite retour à Ratayu pour rester à l'auberge gratuitement.

Legend of Mana

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM

RÉCUPÉREZ UN CHOCOBO

Utilisez une memory card avec une sauvegarde de FF8, mettez-là en surbrillance, quittez l'écran de sauvegarde puis récypérez un oeuf d'oiseau dans la partie Est de Domina.

CODES ACTION REPLAY

Mode Debug

D0102672 0101
30102674 0001

HP infinie joueur 1
800435EC 270F

HP infinie joueur 2
8004383C 270F

Débloquer les items
30043145 0007

Legend of Mulan

© Phoenix Games 2003

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Appuyez sur L1, L1, L2, R1, R2, R2, au menu principal. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur pendant le jeu pour passer au niveau suivant.

LEGO Racers

© GT Interactive

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RACCOURCIS

Raccourcis

Circuit du pont-levis

Prenez le passage sur la droite avant la rivière.

Circuit Grand Prix impérial

Au premier circuit du jeu, attendez d'être au milieu du tunnel. Alors, vous apercevrez des tonneaux. Prenez un canon ou un lanceur d'électricité et tirez dedans. Un passage secret s'ouvrira. Prenez-le : ce raccourci vous fera gagner quelques précieuses secondes.

Circuit Rallye des Pyramides

Juste avant de renter dans la grotte, regardez sur votre gauche. Vous verrez un passage dans la roche qui vous fera gagner des bonus et pas mal de temps. Tirez sur les deux dessins de statues sur la pyramide au 4ème virage. Au 6ème virage, tirez dans la statue du sphinx avec les deux symboles.

Circuit de la cascade

Allez vers la cascade au début de la piste Amazonienne et suivez le chemin qui se trouve là pour gagner du temps.

Circuit des météorites

Dans le tunnel qui suit le lanceur d'éclairs, tournez à droite. C'est un raccourci qui vous fera gagner de précieuses secondes.

Circuit intergalactique

Au 5ème virage, visez le centre de la course, vers les flèches jaunes pour ouvrir un passage.

Trophée Totem

En arivant au lac, tournez à gauche dans la grotte. Vous verrez plein de Légo.

Circuit Jambe de Bois

Roulez dans le petit passage entre le poste avancé et la passerelle de pirate à gauche.

Aventure marsienne

Répétez les trois couleurs que vous verrez juste avant l'arrivée pour ouvrir un passage.
Avant d'arriver aux couleurs, et après les volcans, vous verrez 2 murs. Foncez dans le second pour trouver un passage.

Circuit extrême galaxie

En sortant de la grotte avec les lanternes, tournez à gauche pour trouver un passage.

Circuit des Temples Maudits

Juste derrière la grosse statue de droite qui se trouve près du départ, il y a un passage.

CHEAT CODES

Créez ou éditez un pilote. Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

FLYSKYHGH	Voiture volant
FSTFRWRD	Mode Turbo
LNFRRRM	?
MXPMX	?
NCHSSS	Pas de chassis
NDRVR	Pas de conducteur
NMRCHTS	Désactive tous les codes
NSLWJ	Vitesse maintenue en dehors de la piste
NWHLS	Pas de roue
PGLLGRN	?
PGLLRD	?
PGLLYLL	?
RPCRNLY	?

DÉPART RAPIDE

Attendez de voir le mot "Partez" sur l'écran et appuyez sur l'accélérateur juste à ce moment là.

LEGO Rock Raiders

© GT Interactive

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

Passer la mission Bandit

Bas, , Bas, , Haut, Bas, , , Gauche, Bas, Haut, , , Gauche, Bas, Bas, Gauche, , Gauche, , , Bas

Passer la mission Axle

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

Après la mission Jet

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

Après la mission Doc

Haut, , , , Haut, , Gauche, , , , Gauche, Bas, , Haut, Bas, , , Haut, Bas, Haut, ,

Après la mission Spark

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

Mission Trapped terminée

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

Lemmings 3D

© Psygnosis / Clockworks Entertainment 1995

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

Fun	N°	Tricky	N°	Taxing	N°	Mayhem	N°
--------	01	KAMACITE	21	CABOCEER	41	CHORIAMB	61
BLIMBING	02	GUMMOSIS	22	GEROPIGA	42	GARGANEY	62
FANAGALO	03	PRODNOSE	23	BONTEBOK	43	KAOLIANG	63
DRICKSIE	04	NGULTRUM	24	EMPYREAL	44	MAROCAIN	64
KURTOSIS	05	COTTABUS	25	LANGLAUF	45	OBTEMPER	65
GREGATIM	06	BEDAGGLE	26	NANNYGAI	46	TASTEVIN	66
WALLARCO	07	EPICALYX	27	SARATOGA	47	VELLOZIA	67
AVENTAIL	08	HOMALOID	28	QUINTAIN	48	BORACHIO	68
GAZOGENE	09	LALLYGAG	29	MUSQUASH	49	JACKAROO	69
JINGBANG	10	BILABIAL	30	ZOMBORUK	50	COOLAMON	70
DIALLAGE	11	CACOFOGO	31	SKILLING	51	BANAUSIC	71
BUNODONT	12	METAVURT	32	WOBEGONE	52	FABURDEN	72
NAINSOOK	13	SLOWBURN	33	BINDIEYE	53	RECKLING	73
YAKIMONA	14	PELLUCID	34	FRAXINUS	54	MIRLITON	74
FUMITORY	15	MAKIMONO	35	LINDWORM	55	OPAPANAX	75
CINGULUM	16	KHUSKHUS	36	CURLICUE	56	BIMBASHI	76
BESLAYER	17	DISPLODE	37	HANEPOOR	57	CAATINGA	77
ANABLEPS	18	RACAHOUT	38	IDEMQUOD	58	PENSTOCK	78
QUINCUNX	19	ORGULOUS	39	BLANDISH	59	SPRINGAL	79
TARLATAN	20	DUNCEDOM	40	MALAGASY	60	BABIRUSA	80

NIVEAU CACHÉ

Pour accéder à un niveau caché, entrez le code : LAMPWICK.

CODES ACTION REPLAY

Entrez d'abord le code : D00715B8 322E. Maintenant, entrez l'un des codes suivants :

80089FB0 003B	Temps infini
80105502 0001	Un seul lemming à sauver
3011195C 0001	Bloqueurs infinis
30111963 0001	Grimpeurs infinis

Les 102 Dalmatiens : A la Rescousse

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2001

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Pour choisir votre niveau, faites .

Les Aventures de Buzz L'Eclair

© Activision 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

800b57e603e7	Crédits infinis
800b57de0190	Energie infinie
800aa4e00900	Fuel illimité

Les Chevaliers de Baphomet

© Sony / Revolution Software 1996

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1 : Paris

Ramassez le journal. Allez au chantier. Après l'interview de Rosso dans le café parlez à Nico la photographe. Questionnez-la au sujet du clown et de Plantard (la victime du clown) jusqu'à ce qu'elle vous dise tout ce qu'elle sait et vous donne son numéro de téléphone. Retournez au chantier et donnez le journal à l'ouvrier. Prenez l'outil dans la boîte à outils dans la tente. Allez dans l'allée accessible par la partie droite de l'écran de la vitrine du café. Utilisez l'outil sur la bouche d'égout. Ramassez le nez de clown dans le premier conduit puis le tissu et le bout de vêtement dans le second conduit. Montez l'escalier vers la cour. Montrez la carte de Rosso au concierge puis le morceau de vêtement. Questionnez le concierge au sujet de la veste. Dites au revoir au concierge puis retournez au chantier. Téléphonez à Nico en regardant le morceau de papier et en sélectionnant le numéro afin d'obtenir son adresse. Quittez le chantier par la droite pour avoir accès à la carte de Paris. Allez à la rue Jarry... Parlez à la fleuriste pour identifier l'adresse de Nico. Essayez d'ouvrir la porte qui est coincée puis questionnez de nouveau la fleuriste au sujet de Nico. Allez à l'appartement de Nico. Montrez le bout de vêtement à Nico et prenez la photographie. Allez à la "Risée du Monde" et montrez la photographie au costumier. Parlez lui du clown. Quittez le costumier (en prenant le buzzer). Téléphonez à Todrik le tailleur et questionnez-le sur Khan (utilisez l'icône de la photo). Allez à l'hôtel Ubu. Parlez à Mme Piermont de la photo et d'elle-même. Essayez de prendre la clé. Parlez à Mme Piermont de la clé et de l'assassin. Lorsque le réceptionniste est parti, prenez la clé. Montez à l'étage. Utilisez la clé sur la première porte à droite. Ouvrez la fenêtre et montez sur la corniche. Entrez dans la chambre sur la droite de l'écran par la fenêtre. Essayez de quitter la pièce par la porte. Lorsque l'assassin repart, il laisse sur le lit un pantalon. Fouillez le pour obtenir la carte d'identité et la boîte d'allumette. Sortez par la porte. Parlez au réceptionniste du coffre-fort puis montrez-lui la carte d'identité. Montrez la carte d'identité à Mme Piermont qui vous soutiendra pour récupérer le manuscrit. Ceci fait, retournez sur la corniche à l'étage et jetez le manuscrit au sol. Sortez de l'hôtel. Après la fouille, allez dans l'allée pour récupérer le manuscrit. Parlez à Nico du manuscrit. Allez sur la carte afin de vous rendre au musée. Examinez le trépied au centre de la pièce. Quittez le musée, allez sur la carte puis à l'Aéroport. (Vous pouvez retourner à l'appartement de Nico d'abord pour entendre parler de Peagram avant de partir pour l'Irlande). Allez en Irlande.

Acte 2 : Irlande

Si vous arrivez sans avoir parlé à Nico, vous aurez besoin de parler à O'Brien pour avoir des informations sur Peagram. O'Brien est assis tout au fond du bar. Parlez à Maguire de Peagram et des fouilles. Entrez au MacDevitts. Parlez à Ron puis dites-lui au revoir. Attendez qu'il éternue pour prendre rapidement le collet sur la table. Questionnez Sean Fitzgerald à propos des fouilles. Questionnez Doyle au sujet de Peagram, des fouilles et de Fitzgerald puis acceptez s'il veut une bière. Reparlez-lui de Fitzgerald. Pendant que Doyle boit, prenez le dessous de verre sous son coude. Parlez-lui encore des fouilles. Sortez et demandez à Maguire des informations sur Fitzgerald. Rentrez dans le bar et questionnez Fitzgerald à propos des fouilles, de Peagram et de la gemme. Parlez-lui du paquet. Lorsque Fitzgerald est parti et que Maguire surgit, retournez dehors. Arrêtez la pompe à bière en tournant l'interrupteur placé derrière la porte du pub. Retournez dans le bar et demandez à Mick Leary un verre (vous aurez besoin de finir votre verre avant d'en commander un nouveau si vous en aviez déjà un). Montrez-lui la carte d'identité. Utilisez le collet sur la prise du lave-vaisselle. Allez dans le cellier et actionnez le levier qui retenait la trappe. Retournez dans la rue et ouvrez la trappe. Retournez dans le cellier et prenez la gemme. Ouvrez le robinet afin de mouiller le torchon. Quittez le bar et prenez le chemin vers la porte du château. Questionnez le fermier au sujet de l'enlèvement de Fitzgerald. Grimpez sur la meule de foin pour entrer dans le château. Insérez la clé dans le mur puis cliquez sur le trou au sommet pour enjamber le mur. Approchez la chèvre par la droite (en cliquant avec le bouton gauche sur l'échelle). Dès que la chèvre vous percute, cliquez sur la poutre tout à fait à gauche. Lorsque la chèvre est coincée, utilisez l'échelle. Prenez le plâtre du sac. Bougez la statuette pour qu'elle tombe dans le sable. Relevez-la et jetez du plâtre dans les trous par terre. (si le torchon

a séché, retournez le mouiller au robinet du bar). Essorez le torchon sur le plâtre. Ramassez l'empreinte de plâtre et utilisez-la sur les trous dans le mur. Entrez dans la pièce secrète.

Acte 3 : Paris

Montrez la gemme à Nico. Allez au poste de police. Questionnez Moue sur Marquet. Allez à l'hôpital. Questionnez le réceptionniste sur Marquet. Montrez-lui votre carte d'identité. Parlez de l'infirmière jusqu'à ce qu'elle vous indique le chemin. Descendez le corridor. Parlez à Sam l'agent d'entretien puis débranchez la machine. Lorsque Sam part, ouvrez la porte du cabinet et prenez la blouse de docteur. Retournez à la réception et questionnez le type près de la porte. Retournez au pavillon de la nurse. Donnez-lui le tensiomètre puis dites-lui de l'utiliser sur Eric Sopmash (l'icône de droite). Allez dans la chambre de Marquet et parlez-lui de tout ce dont vous pouvez. Allez au musée et parlez à Lobineau du manuscrit et du chevalier jusqu'à ce qu'il vous parle de l'Espagne. Revenez chez Nico. Retournez au musée. Lorsque le gardien ne regarde pas, ouvrez la fenêtre puis lorsqu'il va la fermer, cachez-vous dans le sarcophage. Lorsque le raid commence, poussez le totem.

Acte 4 : les catacombes de Montfaucon

Parlez au jongleur et essayez de jongler. Parlez au gendarme et montrez-lui le nez rouge. Parlez au jongleur et essayez de nouveau de jongler. Lorsque le jongleur et le gendarme partent, utilisez la clé pour égout pour soulever le couvercle puis descendez sous les rues. Examinez l'arche la plus à droite. Utilisez la clé pour égout afin de faire un trou dans le plâtre. Examinez le mécanisme. Poussez le levier. Montez dans le bateau. Abaissez la chaîne. Prenez le crochet et attachez-le au mécanisme. Montez dans le bateau et rembobinez. Entrez dans la pièce suivante. Regardez dans le trou du mur pour voir la réunion des Templiers. Regardez de nouveau dans le trou pour voir les Templiers partir. Descendez les escaliers, mettez le trépied au milieu du cercle puis placez la gemme sur le trépied.

Acte 5 : Espagne

Utilisez le tensiomètre sur le tuyau près de la fenêtre. Entrez dans la maison. Allez à droite. Lorsque les chiens aboient, double-cliquez sur l'armure. Montez à l'étage. Parlez à la Comtesse de tout ce qui est possible. Prenez la Bible sur le pupitre. Examinez l'échiquier sur le pupitre. Parlez-en à la Comtesse. Parlez à la Comtesse pendant que Lopez cherche les pièces. L'énigme de l'échiquier. Les pièces blanches ne peuvent être placées que sur la colonne centrale. Mettez le roi noir échec et mat... (fou en haut, cavalier au milieu, roi dans la case sous le cavalier).

Acte 6 : Syrie

Montez les marches. Montrez les allumettes au vendeur de tapis. Essayez d'entrer dans les toilettes du club Alamut. Lisez le panneau. Questionnez Ultar à propos du panneau. Retournez dans la rue principale. Regardez puis parlez à Arto le vendeur de kebab. Parlez à Nejo au sujet de Arto. Offrez à Nejo la balle rouge et sélectionnez OUI lorsqu'il vous demandera si vous voulez vraiment le faire. Utilisez la phrase sur Arto. Retournez parlez à Nejo. Retournez au club et donnez la brosse de toilette au manager du club. Allez dans les toilettes, déverrouillez l'essuie-mains et prenez-le. Retournez l'étal de Nejo - Nejo devrait maintenant jouer avec la balle. Bousculez le chat puis faites sonnez la cloche l'étalage. Ramassez la statue cassée. Utilisez le mouchoir sur la statuette. Parlez à Duane et vendez-lui la statuette pour 50 dollars. Retournez au club et montrez la photo à Ultar. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous offre de vous emmener à la colline de la tête de taureau puis donnez-lui l'argent. Rencontrez Ultar au camion et donnez lui l'essuie-mains. Prenez la branche du buisson et utilisez-la sur l'essuie-mains. Utilisez la combinaison des deux sur la bordure de la falaise et descendez. Examinez la niche dans le rocher jusqu'à ce que vous trouviez l'anneau puis tirez-le. Cherchez le corps de Klausner, regardez Baphomet et lisez l'inscription. Ne mentez pas à Khan. Lorsqu'il offre de lui serrer la main, acceptez et utilisez le buzzer (prenez le dès que possible). Lorsque Khan est à terre, sautez.

Acte 7 : Montfaucon

Montrez le calice au prêtre et laissez-le nettoyer. Examinez la tombe de droite contre le mur (utilisez le bouton gauche de la souris pour lire les inscriptions). Examinez le parchemin dans la main de la statue. Combinez la lentille avec le parchemin. Parlez de nouveau au prêtre pour récupérer le calice. Allez au musée et parlez à Lobineau de Baphomet. Allez au site de Baphomet à partir de la carte de Paris.

Acte 8 : L'excavation à l'institut Nerval

Descendez les marches vers le hall. Cliquez du bouton gauche sur la porte des toilettes. Demandez au garde la clé (icône de la brosse de toilette). Utilisez les clés sur la porte des toilettes. Ramassez le savon de l'évier. Utilisez le jeu de clé sur le savon pour faire une empreinte de la clé de la salle d'excavation. Utilisez le plâtre sur le savon. Utilisez le savon sur les robinets pour mouiller le plâtre et faire une copie de la clé de la salle d'excavation. Retournez au hall et rendez les clés au garde. Retournez à l'extérieur et essayez d'utiliser la clé en plâtre sur le pot de peinture. Retournez au hall et téléphonez à Nico. Retournez parler au peintre au sujet du téléphone. Placez la clé en plâtre dans le pot de peinture pour lui donner un aspect réel. Redescendez dans le hall et examinez le thermostat sur le mur. Questionnez le garde à propos du thermostat. Cliquez avec le bouton gauche sur le thermostat pour le régler sur froid (le garde mettra alors ses gants). Rendez les clés au garde. Utilisez la clé peinte sur le trousseau de clés pour l'échanger contre la réelle clé d'excavation. Rendez les clés au garde (il ne peut sentir que la clé est fausse avec ses gants). Essayez d'utiliser la clé de la salle d'excavation sur la porte. Appelez Nico et attendez les développements. Retournez dans le hall et utilisez la clé pour rentrer dans la salle d'excavation. Utilisez le calice sur le symbole du sol du niveau le plus bas. Cela vous permettra de voir le reflet sur le calice. Cela vous ramène automatiquement à l'appartement de Nico. Maintenant, vous avez de nouveau accès à l'Espagne sur la carte de l'Europe.

Acte 9 : Espagne

Prenez le miroir dans le cagibi. Parlez à la comtesse. Allez au mausolée et examinez le chandelier. Utilisez le crochet de la fenêtre pour fermer la fenêtre. Utilisez le tissu sur le crochet puis allumez-le avec les bougies près du pupitre. Allumez la bougie avec le tissu enflammé pour récupérer la clé de pierre. Prenez la Bible. Donnez la Bible à la comtesse et faites la regarder les références. Prenez-le sur l'arbre par la fenêtre de la pièce d'utilité et montrez-le à Lopez. Examinez la tête de lion et poussez la dent. Bougez IMMEDIATEMMENT! Examinez le mur exposé. Utilisez le miroir pour illuminer le trou de la serrure dans le mur. Trouvez le trou de serrure en touchant la porte secrète de nouveau puis utilisez la clé de pierre sur la porte. Après être retourné chez Nico, George peut aller à l'aéroport et s'envoler vers Bannockburn.

Acte 10 : Train

Essayez de quitter le compartiment pour esquiver la visite du garde. Quitter le compartiment et aller vers la gauche au bout du corridor. Après avoir confronté Guido, qui passe la tête par une porte de compartiment, continuez tout au bout du train vers la gauche. Après que George reconnaisse klund, retournez à votre compartiment. Allez au second compartiment et parlez à Geordie sur la gauche. Ouvrez la fenêtre et sortez par là. Allez vers la droite sur le toit. Entrez dans la voiture des bagages. Lorsque Guido est jeté hors du train tirez la sonnette d'alarme. Essayez de quitter le compartiment. Après avoir parlé à Nico, quittez le compartiment.

Acte 11 : Ecosse

Dans la tour de l'église, tournez la poignée sur le mécanisme de la roue pour la casser. Prenez l'engrenage et la manivelle. Examinez les décombres jusqu'à ce que vous trouviez un second engrenage. Utilisez les deux sur le démon. Utilisez la manivelle sur le démon. Entrez dans la crypte et marchez vers la sortie au loin. Pour déjouer les plans du grand maître, jeter la torche la plus proche sur la poudre à canon.

Fin.

GUIDE VIDÉO : PARTIES 31 À 35 (FIN)

Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl

© Sony / Revolution Software 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chez le professeur

Regardez la bibliothèque et utilisez le morceau de bois. Utilisez le crochet métallique ; ouvrir le bureau et prendre la tequila, prendre le vers tombé par terre ouvrez ensuite le tiroir du secrétaire. Regardez le pot que vous avez récupéré. Prenez le sac à main et lisez la lettre qui était dedans. Prendre la fléchette et aller vers le feu. Utilisez la fléchette sur le placard, utilisez la culotte sur le cylindre et utilisez ce cylindre sur le siphon et enfin utilisez le siphon sur le feu. Enfoncez la porte et descendez ; prenez l'article de journal à côté du téléphone regardez cet article. Utilisez le téléphone et utilisez la clé sur la grande porte et ouvrez la porte

A Paris

Appelez le serveur une fois comme il ne daigne pas vous parler parlez en conséquence à l'homme. Répondez ce que vous voulez à la question qu'il vous pose et ensuite abordez tous les sujets. Rappelez le serveur pour la deuxième fois ; parlez de tous et lorsque André arrive parlez aussi de tous les sujets. Une fois qu'il est parti, reparlez avec le gendarme de lui-même ; attrapez alors la flasque d'absinthe. Continuez de parler de TOUS les sujets avec le gendarme pour certains il faudra recommencer plusieurs fois... Regardez votre café ; appelez le serveur et parlez-lui du café... SORTEZ et choisissez d'aller à la galerie d'art (2eme icône) Montrez au gros bonhomme le pot que vous avez ramassé chez le professeur Oubier. Parlez de tous les sujets. Utilisez l'absinthe avec le verre du bonhomme ; recommencez une deuxième fois. Allez à gauche et regardez la caisse ramassez l'étiquette...

A Marseille

Allez vers la baraque, regardez la fenêtre et parlez de tous les sujets avec le gardien... Descendez l'escalier à gauche de la baraque ; ramassez la gaffe (dans l'eau) et l'utiliser pour ramasser la bouteille qui est dans l'eau. Remontez l'escalier, touchez la cheminée. Utilisez la bouteille sur la cheminée pour la refroidir et prenez immédiatement le chapeau de la cheminée ; réutilisez la bouteille sur la cheminée. Descendez l'escalier et passez par la trappe, prenez les biscuits pour chiens et ressortez. Utilisez les biscuits sur la plate-forme, et... utilisez la gaffe sur la plate-forme. Remontez l'escalier et passez le grillage. Allez complètement à gauche de l'écran et montez à l'échelle, ouvrez la première fenêtre utilisez la gaffe sur le ventilateur. Ressortez et redescendez par l'échelle ; frappez à la porte. Dites n'importe quoi pour le pousser à sortir (il faudra peut-être insister un peu pour certains choix) et dès qu'il dit qu'il va sortir remontez à l'échelle. Allez vers le tonneau à droite et lancez-en un pour attirer l'indien et recommencez une deuxième fois pour le pousser. Entrez à l'intérieur de l'entrepôt ; ouvrez le petit tiroir pour récupérer une petite clé. Regardez le panneau d'affichage pour voir un reçu : il vous donnera votre prochaine destination... Allez vers la droite et donnez la petite clé à l'homme. Appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur. Utilisez la caisse la plus proche de vous pour coincer l'ascenseur ; appuyez sur l'interrupteur ; regardez les éraflures à gauche sur le sol et ouvrez la porte. Entrez dans la pièce ; allez vers Nico et détachez-la et prenez la statue avant de sortir. Parlez à Nico de TOUT. Utilisez le ruban adhésif sur la cellule photoélectrique et repoussez la caisse à sa place. Déplacez alors la petite caisse sur celle que vous avez remise en place et poussez ainsi celle que vous avez dégagée. Utilisez le diable, utilisez la corde sur la statue puis utilisez la corde sur la poulie. Réutilisez le diable et essayez de pousser la statue tout seul puis parlez-en à Nico pour qu'elle vous aide et Sortez... Utilisez les menottes sur le câble. Profitez de la petite scène non-interactive...

A Quaramonte

Parlez avec le garde et parlez avec le groupe de musique de tous les sujets possibles ; parlez avec Pearl de tous les sujets et allez à la gendarmerie. Parlez avec le général de tous les sujets et parlez avec Rénaldo de tous les sujets.

Allez vers la carte et essayez de la regarder. Sortez et parlez avec Nico de tous les sujets. Allez vers la droite pour regarder la deuxième fenêtre de la prison et pour parler ensuite avec Duane de tous les sujets... Parlez avec Oubier de tous. Montez à l'escalier et parlez de tous les sujets puis sortez. Retournez voir Duane et reparlez-lui. Revenez ensuite voir Pearl ; et remontez les escaliers pour reparler avec la patronne ; et sortez. Parlez avec Nico de la carte. Parlez avec le général ; parlez avec Rénaldo et sortez pour parler avec Pearl. Regardez enfin cette carte. Revenez alors voir la patronne de la compagnie minière pour lui parler de la carte. Ouvrez le placard et sortez une fois que vous aurez récupéré le détonateur. Donnez le détonateur à Duane. Allez à la prison et parlez avec Miguel. Avec Nico chez le général ; regardez tout et parlez avec le général de tout. Retour avec Georges : Parlez à Miguel et utilisez la corde sur la fenêtre de la cellule et donnez la corde à Duane...

Dans la jungle

Ramassez la plante. Allez vers la gauche et posez le relevé bancaire sur les feuilles mortes et utilisez la statue sur la roue métallique. Parlez au père Hubert de tous les sujets. Utilisez la plante sur le pressoir ; posez le col du prêtre sur le pressoir et prenez la croix pour l'utiliser sur le pressoir. Ramassez le col et donnez-le au prêtre puis parlez de tous les sujets.

Au village indien

Parlez au garde de tous les sujets et lorsqu'il vous demande un cadeau pour le Shaman choisissez alors le paquet de biscuit pour chien... Quand il vous rend la boîte mettez-y la pierre maya dedans puis redonnez-la-lui. Entrez dans le village et parlez au Shaman.

De retour dans la Jungle

Utilisez le cône métallique sur le pressoir et utilisez les racines sur le pressoir et utilisez la croix sur le pressoir. Prenez le cône et montez à l'échelle.

Aux caraïbes

Parlez à l'homme ; regardez le théodolite et parlez-en à Bronson. Allez vers la droite et parlez à Rio le petit pêcheur. Allez à l'escalier, en haut : regardez le chat, utilisez l'échelle et essayez d'y monter ; puis essayer d'ouvrir la porte. Parlez aux mémées de TOUS. Revenez voir Rio et parlez-lui de tout. Allez parler à Bronson puis revenez parler aux sœurs Ketch. Allez voir Rio et parlez-lui de tous les sujets ; pour sa pêche donnez-lui le ver de terre. Revenez voir Bronson et après avoir épuisé tous les sujets ; allez voir Rio pour lui parler de sa pêche... Regardez la bicyclette, attendez quelques secondes qu'il pêche un poisson puis demandez-lui de vous le donner. Revenez à la maison, montez à l'échelle et utilisez la chambre à air sur le mat de droite puis descendez et accrochez le poisson à la chambre à air. Ramassez la balle ; remontez à l'échelle et prenez la chambre à air ; descendez et utilisez-la sur l'arbre. Prenez l'échelle, ramassez la cible, descendez l'escalier et allez prendre les plans de Bronson et son théodolite. Remontez et montrez les plans aux sœurs Ketch.

Au British Museum

Parlez au gardien, regardez les placards puis reparlez au gardien. Parlez de ce que vous voulez à Oubier et continuez à parler avec le gardien de tous même après la découverte du vol. Prenez la clé sur le placard pour l'utiliser sur le placard qui contient le poignard ; ouvrez le placard et prenez le poignard. Reprenez la clé et montez-la au gardien. Poussez le rideau et utilisez le poignard sur la sortie.

Dans le musé aux Caraïbes

Prenez la plume, prenez la carte et posez la sur le pupitre, prenez la lanterne et posez la sur l'encrier. Ouvrez le coffre et parlez de tout avec Emily, puis allez regarder le portrait et reparlez à Emily. Sortez; utilisez la plume sur le chat. Ramassez la plume abîmée et allez voir Rio pour lui parler de tout. Retournez au musé, donnez le coquillage à Emily, utilisez la croix sur le repose-plume, sortez et allez voir Rio et parlez-lui...

Sur l'île aux zombies

Regardez la saillie puis regardez (Clic droit) le bateau, parlez à Rio et utilisez le filet sur la saillie.

Dans le métro Londonien

Regardez le sac de Nico, utilisez la barrette sur la fente du distributeur, prenez la pièce refusée, et utilisez la sur la balance ; utilisez le poignard sur le placard et ensuite utilisez la carte sur la fissure. Appuyez sur le bouton et attendez que le métro arrive...

Retour sur l'île aux Zombies

Allez vers la sortie du haut à droite, prenez un roseau et sortez par le haut à droite ; utilisez le roseau sur la tanière, revenez sur vos pas pour sortir de la jungle. Prenez la sortie en bas à droite... allez tout à fait à droite et utilisez la fléchette sur le roseau. SAUVEGARDEZ MAINTENANT. Le but est d'utiliser la sarbacane sur le sanglier et de s'accrocher à la branche pour que le sanglier ouvre un passage vers le haut de l'écran. Allez complètement à droite et sortez ; enlevez la végétation de l'aiguille rocheuse et utilisez la cible su le filet puis ceci sur la végétation et enfin cette dernière sur l'aiguille. Sortez par le bas de l'écran. Sortez par la voie tracée par le sanglier. Posez le théodolite sur les trous. Utilisez le théodolite, tournez vers la droite jusqu'à observer le reflet de la cible et observer alors le piller qui est dans l'axe. Sortez par l'avant du mont.

Sur les Docks

Allez vers l'autre caisse, monter à l'échelle. Dès que le garde discute avec l'indien ouvrez le placard remontez à l'échelle et dès que le garde est rentré dans le placard fermez la porte et bloquez-la avec le balai. Regardez le hublot de droite ; parlez à Oubier, prenez sa pierre. Utilisez le poignard sur Karzac.

Sur le tournage du film

Ramassez la crêpe sur la table, le sirop d'érable et un bun. Utilisez le sirop sur la crêpe. Parlez au garçon. Donnez la crêpe à l'homme (inutile de parlez avec lui plus longtemps pour l'instant). Lancez un bun dans le buisson. Allez en chercher un autre et recommencez jusqu'à ce que les frelons sortent du buisson.

Sur la plage

Parlez avec tout le monde de tous les sujets. Prenez la caméra portable puis parlez avec Hawks.

Au village Indien

Parlez à Titipoco, essayez de pousser le tonneau et parlez en à Titipoco. Prenez la pierre et sortez par la gauche.

A la pyramide

Parlez à Titipoco, prenez le cylindre sur le générateur, utilisez le poignard sur le tuyau d'écoulement, utilisez le cylindre sur le tuyau d'écoulement et utilisez ceci sur le bouchon du moteur. Allez vers la gauche et parlez au garde. Revenez vers la droite, prenez la corde et donnez-la à Titipoco. prenez la corde et utilisez la sur le moteur. Mettez le moteur en route en appuyant sur le bouton rouge... Utilisez le levier pour comprendre le fonctionnement du moteur et parlez à Titipoco ; montez sur le monte-charge et parlez à Titipoco. En haut de la pyramide : prenez la ceinture de munitions. Redescendez. En bas : Prenez la torche et amenez-la à Titipoco pour qu'il l'allume. Jetez la ceinture dans le feu. En haut : Parlez au général puis détachez George. Regardez les deux leviers et parlez à George.

1ère Enigme

Le but est d'enfoncer le groupe des quatre carreaux. Pour cela il faut remarquer que ces carreaux sont une association par superposition de deux des dix carreaux précédents. Il faut donc enfoncer deux des dix carreaux correspondants : pour en enfoncer un il faut faire tourner les deux roues de façon à mettre en regard la partie supérieure et la partie inférieure de ce carreau. La partie supérieure du carreau est contenue dans la roue de gauche et donc l'autre contient la partie inférieure de chacun des dix carreaux. Par exemple le 1er carreau est composé du 2eme et du 5eme carreau qui

font parti du groupe des dix...
Sortez par le passage secret. Prenez la torche et donnez-la à Titipoco. Actionnez le levier. Ramassez la torche et allumez celle qui est au mur.

2ème Enigme

Le but est de sortir de la pièce où vous vous trouvez en ouvrant une porte secrète située dans le mur de droite. Pour cela il faut fermer la porte de gauche sans en fermer aucune autre. Il y a donc deux pièces et un couloir. Utilisez le levier qui se trouve dans la pièce dans laquelle vous êtes puis sortez par la gauche et utilisez les deux leviers. sortez dans le couloir et rentrez dans l'autre pièce... la porte est ouverte. Sortez. Utilisez le levier. Et descendez à "Une mort certaine"...

Admirez la fin.

Les Cochons de Guerre

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Promotions infines:

8002B5CE 0063

Munitions et objets infinis:

800A4144 0000
800A4146 0000

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants en guise de nom :

`MARDY PIGS`	Equipe Lard et choix du niveau
`NAUGHTY PIGS`	Promotion pour les cochons
`PRYING PIGS`	Voir les séquences vidéo
`WATTA PORK`	Séquence vidéo bonus

POUR NE PAS PERDRE TOUS SES COCHONS

Ne restez jamais groupé sur la carte pour éviter de perdre tous vos cochons d'un coup lors d'un tir ennemi à la grenade ou au bazooka. Au contraire, dispersez-vous sur toute la carte.

Les Razmoket : A la Recherche de Reptar

© THQ / n-Space 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES SUR LE CD

Mettez le CD du jeu sur un PC. Allez dans le répertoire DATA/HINTS. Vous pourrez visualiser 42 fichiers texte qui contiennent les petites astuces affichées sur l'écran au début de chaque jeu.

Les Razmoket à Paris : Le Film

© THQ / Avalanche Software 2001

+ D'INFOS FORUM

TROUVER LE ROBOT-ESCARGOT

Trouvez 16 tickets d'or dans les jeux et achetez le casque de contrôle de Reptar. Rendez-vous au centre du golf. Vous pourrez maintenez passer derrière la porte interdite. Tenez-vous sur le symbole du casque et utilisez le casque. Il ne vous reste plus qu'à battre le Robot-escargot.

Les Schtroumpfs

© Infogrames / Heliogame 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Lancez une nouvelle partie avec le mode de difficulé "It's No Picnic" ou "No Fluke". Appuyez alors sur ⊗ et attendez que la séquence vidéo se termine. Alors, faites : L1, Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Haut, R2.

Les Visiteurs : La Relique de Sainte Rolande

© Ubisoft / Silmarils 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Le château

Tuez l'ogre sur votre gauche et récupérez la clé. Utilisez la clé sur la porte devant vous et tuez le deuxième ogre. Détruisez les deux barils près de la porte pour récupérer le vin et la potion magique. Montez sur la table et sautez pour récupérer les deux jambons. Ressortez, détruisez les barils au fond devant vous et actionnez le levier. Passez la grille et prenez sur votre droite. Tuez l'épouvantail, actionnez le levier et passez la grille derrière vous. Continuez sur votre droite jusqu'au prochain levier et actionnez-le. Passez ensuite la grille du fond. Continuez votre progression et ramassez la corde près de la potence. Si votre épée a été brisée pendant le combat, vous trouverez un ange qui la restaurera au fond à droite en longeant le bâtiment. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée de la bâtisse et tuez l'ogre. Récupérez le ticket de loterie et retournez vers la grille. Actionnez le levier d'ouverture et avancez jusqu'au prochain levier sur votre droite. Utilisez-le et passez par la grille que vous n'avez pas encore prise. Ouvrez la porte tout au fond de la cour et entrez dans la porcherie. Prenez le seau qui s'y trouve. Ressortez et utilisez la corde et le seau sur le puits pour récupérer le débouche toilette. Dirigez-vous vers la deuxième porte à gauche de la porcherie et utilisez le levier.

Vous vous trouvez dans un couloir avec cinq interrupteurs sur le sol. Avancez sur chaque dalle vers la grille, puis reculez en passant sur chacune des dalles. Placez-vous sur la première dalle et sautez en avant pour atterrir sur la troisième dalle. Sautez vers l'avant pour atterrir sur la dernière dalle, puis reculez pour en passant sur chaque dalle pour ouvrir la grille. Avancez tout droit et contournez l'entrée du donjon par le fond à droite. Tuez l'épouvantail et récupérez la clé. Utilisez la clé pour rentrer dans le donjon.

Le donjon

Tuez l'ogre devant vous et récupérez le briquet. Montez les escaliers et tuez l'ogre. Prenez la porte sur votre gauche et montez le escaliers. L'ogre vous demande de lui porter sa soupe. Redescendez et prenez la porte sur votre gauche. Montez sur la table et récupérez les patates et le chou. Tuez le cochon pour récupérer le baladeur et passez dans la salle suivante. Détruisez le baril au fond de la pièce pour récupérer l'aubergine et passez dans la cuisine. Vous trouverez deux jambons en sautant à droite de la cheminée. Détruisez le premier baril sur votre gauche pour trouver les poireaux. Prenez les carottes et le bol sur la table et approchez-vous de la cheminée. Placez un légume de chaque dans la marmite et utilisez le briquet sur la marmite pour allumer un feu. Utilisez ensuite le bol avec la marmite. Ressortez de la cuisine et de la salle à manger et prenez la porte sur votre gauche. Courez dans la salle en face de vous en évitant les boules de feu et entez dans la salle des boucliers. Placez le bouclier rond rouge à droite du tableau. Mettez l'autre bouclier rond à droite de celui que vous venez de placer. Mettez à droite du deuxième bouclier rond le bouclier ayant la même forme que celui à gauche de la porte. Placez ensuite le bouclier rectangle à droite de celui à droite de la porte. Il ne vous reste que deux boucliers, placez le gris à côté du rectangle que vous venez de mettre, puis placez le dernier bouclier. Récupérez la boite à meuh et ressortez. Passez les boules de feu et retournez voir l'ogre pour lui donner sa soupe.

Le centre commercial

Sortez des toilettes et parlez à la femme de ménage. Ce niveau ne pose aucune grosse difficulté. Il vous suffit de retrouver les cinq reliques qui sont cachées dans les boites aux lettres jaunes en évitant de vous faire attraper par le gardien. Si vous vous faites avoir, le gardien vous enverra dans le local des poubelles du centre commercial où vous pourrez trouver des pizzas et des bananes pour faire augmenter votre énergie. Une fois que vous avez récupéré les cinq reliques, retournez parler à la femme de ménage. Si vous ne trouvez plus les toilettes une fois que vous avez trouvé toutes les reliques, faites-vous attraper par le gardien qui vous envoie dans le local des poubelles, sortez, et allez

tout droit sur votre gauche pour trouver la femme de ménage.

Les oubliettes

Regardez à gauche du lit pour trouver une bouteille de vin. Allez ensuite actionner le bouclier à gauche de la cheminée. Entrez dans la cheminée. Avancez sur votre droite vers la grille de droite et passez sur la dalle devant pour déclencher un mécanisme. Rebroussez chemin et sautez par dessus la grosse dalle au milieu du couloir. Continuez d'avancer tout droit et passez la grille que vous avez ouverte. Continuez d'avancer jusqu'aux bocaux enflammés. Avancez en vous protégeant des flèches et en tuant les rats sur votre passage jusqu'à arriver à un grand trou dans le sol. Prenez votre élan et sautez de l'autre côté. Continuez d'avancer. Passez les haches sans vous faire toucher et sautez le prochain trou. Une fois de l'autre côté, longez le mur du côté droit pour éviter les pièges. Faites attention aux piques qui sortent du mur, sautez les trous et continuez d'avancer prudemment. Continuez d'avancer tout droit et prenez à droite chaque fois que vous le pouvez, sinon prenez à gauche. Évitez les squelettes que vous ne pouvez pas détruire. Vous arriverez dans une salle avec un interrupteur. Actionnez-le et ressortez. Continuez de prendre à droite à chaque fois que possible et prenez à gauche quand vous ne pouvez pas. Vous trouverez une deuxième salle avec un autre interrupteur qu'il vous faudra actionner. Continuez de prendre à droite à chaque fois que possible pour arriver jusqu'au pont. Traversez-le et passez la porte sur votre droite. Sautez sur la plate-forme devant vous et actionnez l'interrupteur de droite. Allez sur la plate-forme qui vient de se lever et actionnez l'interrupteur qui s'y trouve. Sautez sur la plate-forme que vous venez de lever et actionnez l'interrupteur. Sautez vers la plate-forme suivante et actionnez l'interrupteur. Au lieu de sauter sur la plate-forme devant vous, mettez-vous sur celle juste derrière vous et actionnez l'interrupteur. Sautez ensuite sur la corniche devant vous sans marcher sur la plate-forme devant vous. Continuez votre progression en sautant par dessus des tonneaux que vous lance l'ogre. Une fois assez proche de lui, tuez-le. Entrez dans la première pièce sur vote gauche et détruisez le mur de gauche. Passez de l'autre côté, tuez les souris et récupérez le fromageon. Ressortez par la deuxième porte et tuez l'ogre sur votre droite. Récupérez le trousseau de clés et ouvrez la porte à droite de celle d'où vous êtes sorti. Tuez l'ogre qui vous laissera une potion magique. Ressortez et prenez la première porte sur vote gauche. Prenez l'arbalète. Passez ensuite dans la dernière pièce non visitée à l'aide du trousseau de clés. Utilisez l'arbalète pour détruire les sacs qui tournent au plafond. Une fois la cage du facteur descendue, donnez-lui la potion de téléportation. Allez ensuite actionner le levier sur le mur et entrez par le passage qui s'ouvre devant-vous. Cassez les deux barils pour récupérer le vin et montez les escaliers. Tuez l'ogre qui s'avance vers vous et avancez tout droit. Tuez l'épouvantail en évitant ses coups et récupérez le club de golf. Descendez les escaliers devant-vous et placez-vous sur la dalle verte. Tirez sur la cible de gauche plusieurs fois grâce à votre arbalète jusqu'à ce que vous receviez la balle de golf. Retournez à l'endroit où vous avez tué l'ogre et prenez le couloir sur votre gauche. Entrez dans la salle devant vous.

Le château

Descendez les escaliers devant-vous et prenez la porte sur votre gauche. Prenez ensuite la première porte sur vote droite. Descendez les escaliers et contournez la maison devant-vous. Tuez le cochon pour récupérer du jambon et continuez à avancer. Vous arriverez à une porte que vous ne pourrez pas ouvrir. Détruisez-la avec votre arme et entrez. Montez tout en haut de la tour et récupérez la clé. Redescendez, sortez de la tour et avancez tout droit. Montez les prochains escaliers, ouvrez la porte et prenez sur votre droite. Utilisez la clé sur la porte et entrez dans la cour du château. Dirigez-vous vers la dernière porte sur votre droite et actionnez le levier. Passez la grille derrière-vous et utilisez le levier un peu plus loin sur votre droite. Prenez la grille du fond et entrez dans l'église.

Le parking

Sortez des toilettes et allez trouver le garde. Une fois localisé, approchez-vous de lui et utilisez votre corne de brume pour le sonner quelque temps. Lancez ensuite une peau de banane et placez-vous derrière elle pour attirer le garde. Si le garde glisse sur la peau de banane, il fera tomber des pièces. Recommencez l'opération jusqu'à avoir trois pièces. Si vous n'avez pas assez de bananes, vous pourrez en trouver dans le local des poubelles. Montez ensuite au troisième étage, trouvez le distributeur de boules puantes et achetez-en. Localisez ensuite l'ascenseur menant au parking en utilisant les panneaux d'affichage. Utilisez la clé de la concierge et descendez dans le parking. Prenez à gauche à chaque fois que vous le pouvez jusqu'à arriver devant une grille fermée. Utilisez votre corne de brume pour paralyser les voyous que vous rencontrez sur votre passage. Détruisez la grille avec votre arme et entrez dans la pièce. Vous êtes dans le local des poubelles. Faites le plein d'énergie avec les pizzas et les bananes qui s'y trouvent. Ressortez et continuez de prendre sur votre gauche à chaque fois que possible. Dès que vous croisez le skatter, frappez-le pour récupérer le ticket de bowling. Vous arriverez devant une autre grille à détruire. Rentrez dans le couloir et utilisez le

boîtier noir devant vous. Ressortez et prenez à gauche. Passez la barrière et prenez à droite. Ensuite prenez à gauche à chaque fois que possible jusqu'à arriver à une troisième grille à détruire. Entrez dans le passage qui s'ouvre et utilisez la boite noire. Ressortez et prenez à gauche à chaque fois que possible jusqu'à voir un panneau de bowling. Entrez dans la salle en face de vous et baissez les trois interrupteurs. Détruisez le grillage au fond de la salle et avancez dans le couloir. Allez tout au fond du premier couloir, prenez à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à ce que les ventilateurs vous entraînent. Laissez-vous aller et prenez à gauche. Continuez d'avancer et prenez sur votre droite. Avancez un peu plus loin, et faites vous emporter par le ventilateur en faisant attention de ne pas tomber dans le trou. Continuez d'avancer jusqu'à la grille et lancez deux boules puantes à proximité des deux gardes. Détruisez ensuite la grille et descendez dans la salle. Actionnez ensuite les quatre leviers de gauche à droite.

Les herses

Placez-vous contre le poteau près du chandelier à gauche de la porte pour activer un levier invisible. Un passage secret s'ouvre. Descendez les escaliers, tuez le rat et ramassez-le. Prenez la première à droite et longez le mur pour éviter les pièges qui tombent du plafond. Ramassez l'aile de chauve-souris là où sont placés les pièges qui tombent du plafond. Avancez droit devant vous en évitant le squelette et activez le levier sur votre droite. Revenez sur vos pas et prenez sur votre droite dès que possible et passez la grille que vous venez de lever. Continuez d'avancer et actionnez le levier sur votre gauche. Prenez le couloir de gauche, évitez la boule et passez par la grille que vous venez de lever. Actionnez le levier sur votre gauche et ramassez l'aile de chauve-souris qui se trouve à proximité. Retournez ensuite au premier que vous avez actionné et avancez tout droit. Ramassez les champignons, et actionnez le levier. Avancez tout droit en évitant les boules qui se balancent du plafond et ramassez le champignon. Tuez tous les squelettes devant vous et ramassez leur crâne. Vous devrez aussi tuer tous les rats, les chauves-souris et récupérer tous les champignons du niveau. Actionnez le levier au fond du couloir et revenez sur vos pas. Faites attention de ne pas marcher sur les grosses dalles marron, sinon il vous faudra aller actionner le dernier levier. Retournez à la grille que vous venez d'ouvrir et entrez dans la salle. Actionnez le levier devant vous et ressortez. Prenez sur votre gauche à chaque fois que possible en sautant par dessus des grosses dalles marron et en tuant tous les squelettes car l'un d'eux détient le téléphone que vous cherchez. Longez le mur de gauche jusqu'à arriver à un grand orgue. Approchez-vous de l'instrument et installez-vous pour en jouer. Vous devez reproduire les quelques accords joués avec les touches Haut, Gauche et Droite. Si vous échouez, quittez le siège et essayez de nouveau. Prenez le passage qui s'ouvre derrière vous. Montez les escaliers en longeant le mur de droite. Une fois dans la chambre, récupérez la griffe près du lit puis continuez par les escaliers qui descendent. Tuez la sorcière et prenez le parfum qu'elle laisse derrière elle. Placez dans le chaudron un œil, un champignon à pois et une aile de chauve-souris puis buvez la potion avec le bol. Vous allez danser pendant un moment. Placez ensuite un rat, un oeil et une griffe. Buvez. Vous voilà transformé en cochon. Rajoutez une mygale, deux champignons à pois et un crâne et buvez. Il vous pousse maintenant une queue en tire-bouchon. Mettez finalement dans le chaudron trois crânes, deux ailes de chauve-souris et un champignon sans pois et buvez. Si vous avez récupéré tous les objets, vous serez alors transporté dans les couloirs du temps.

Le clochard

Sortez des toilettes et suivez le mur de gauche jusqu'au petit couloir, puis entrez dans la salle avec les caisses un peu plus loin. Montez sur le carton à gauche puis cassez la petite caisse pour monter sur la grosse. Passez de l'autre côté et courez sur les grilles sans cadenas avant qu'elles ne se dérobent sous votre poids. Sautez par dessus les petites caisses. Allez casser celles au dessus de la caisses à gauche puis revenez et détruisez celles à droite. Montez sur la grosse caisse et sautez en face. Cassez les dernières caisses et allez rejoindre le clochard. Réveillez-le avec le cor. Il veut des chaussures, vous les trouverez au bowling. Il ne vous reste plus qu'à sortir et allez chercher ce qu'il demande. Sortez de la salle avec les caisses et prenez toujours à gauche jusqu'au bowling. Donnez le ticket et faites une partie. Vous devez obtenir 100 points pour avoir les chaussures. Retournez maintenant voir le clochard et donnez lui les chaussures. Cette fois, il réclame un TNT burger. Revenez dans le centre commercial et allez au fast-food qui se trouve au second étage. Entrez dans les cuisines et préparez un TNT burger (pain du dessous, viande, piment, pain du dessus) en appuyant sur les bonnes manettes aux bons moments. N'oubliez pas d'inclure un plateau, des frites et une boisson. Allez cherchez le tout derrière les caisses puis apportez le repas au clochard. Il vous demande cette fois un Viandox burger. Retournez au fast food et préparez donc un Viandox burger (pain du dessous, viande, fromage, viande, pain du dessous, viande, pain du dessus). Apportez-le au clochard qui vous demande alors une cassette vidéo. Allez aux toilettes et libérez le facteur en utilisant la clé. Il vous donne un dollar pour vous remercier. Montez au deuxième étage et louez une vidéo que vous rapporterez au clochard. Ce dernier vous remet alors la fiole qui vous permet de repartir à votre époque. Regardez la séquence de fin.

Libero Grande

© Sony / Namco 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Remplacez xx par le nombre de buts souhaité (en hexadécimal)

X buts joueur 1

```
801287A0 00xx
```

X buts joueur 2

```
801287A4 00xx
```

CHOIX DE PERSONNAGE ALÉATOIRE

A l'écran de sélection de personnage, faites + Start.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Gregorio Zonaras

Terminez le mode arcade en difficulté normale.

Arnold Lang

Atteignez un score d'au moins 8000 points dans le mode "Challenge 9".

Minoru Kai

Obtenez plus de dix points pour votre personnage.

Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner, ou Gerald Wells

Gagnez la coupe internationale avec tous les pays en difficulté normale.

Ruprecht Goes

Débloquez les trois dernières options du mode "Challenge 9".

David Magellan

Atteignez un score d'au moins 1150 points dans le mode "Challenge 9".

MODE COUPE DU MONDE FRANCE 98

Allez dans "Coupe internationale" et mettez-vous sur "New Game/Continue". Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur . Toutes les équipes seront exactement les mêmes que pour la finale de la coupe du monde 98.

Lifeforce Tenka

© Sony 1997

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR TOUTES LES ARMES

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncé L1 et appuyez sur : , R1, , , R1, , , , puis relâchez L1.

CHOIX DU NIVEAU

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncé L2, et appuyez sur : , , , , R1, , , , puis relâchez L2.

CODES ACTION REPLAY

`80059A64 0063`	Munitions infinies
`80019DD2 00C8`	Armure illimitée
`80019DD0 0064`	Energie infinie
`800519C0 0001`	Donne la clé rouge
`800519C2 0001`	Donne la clé verte
`800519C4 0001`	Donne la clé bleue
`800519C6 0001`	Donne la clé jaune

Lilo & Stitch : Ouragan sur Hawaï

© Sony / Blitz Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUVEMENTS RAPIDES

Quand l'icone en bas à gauche de l'écran devient rouge, Stitch peut marcher sur ses deux pattes et se déplacer plus vite.

ROULER SUR LES ENNEMIS

Quand l'icone de Stitch clignote, appuyez sur pour que Stitch tue les ennemis en leur roulant dessus.

Little Big Adventure

© Electronic Arts / Adeline Software 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie

```
800B5B00 0032
```

Magie infinie

```
800E388C 0014
```

LNF Stars 2001

© Electronic Arts 2000

UN JOUEUR POUR SEULEMENT 10 ÉTOILES

Entrez dans le mode transfert et proposez 10 étoiles pour le joueur que vous voulez. Si cela ne fonctionne pas, appuyez sur Start pour atterrir à l'écran où vous devrez choisir le maillot avant le match. Appuyez sur pour revenir à l'écran précédent. Tentez de nouveau votre chance avec 10 étoiles. Si ca ne marche toujours pas, recommencez encore et encore. Vous finirez par avoir le joueur que vous convoitez en n'ayant dépenser que 10 étoiles.

Loaded

© Interplay / Gremlin Interactive 1995

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez en pause, appuyez sur L1 et L2 pendant 10 secondes, continuez à appuyer et faites :

Puissance Bas, Droite, Bas, Droite, △
Munitions Bas, Droite, ○, Gauche, Droite, ○
Santé Droite, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, △, ○
Vies Gauche, Bas, Droite, △, □, ✕, ○
Bombes R1, R2, ✕, △, □, ○, R1, R2, ○, ○, □
Passer niveau ✕, R1, △, R1, □, ○, R2, R2, ✕, □, △, ✕

CODES ACTION REPLAY

Entrez d'abord le code `D0048DB8 0031`, puis :

```
800CB2EC 4000    Energie infinie joueur 1
800CE582 001E    Vies infinies joueur 1
800CE57E 03E8    Munitions illimitées joueur 1
D004B19C 0002
800CB36C 4000    Energie infinie joueur 2
D004B19C 0002
800CE60A 001E    Vies infinies joueur 2
D004B19C 0002
800CE606 03E8    Munitions illimitées joueur 2
801080F8 000F    Donne toutes les clés
```

Lomax

© Psygnosis 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. ⊗, ○, ○, △, ○, □, ○, ⊗
3. △, ⊗, □, △, ○, □, ○, ○
4. ○, ○, ⊗, △, ○, ○, ○, △
5. □, ○, △, ○, ○, △, ○, △
6. ⊗, ○, ○, ○, ○, △, ○, △
7. □, △, □, ○, ⊗, ○, ○, △
8. ○, ⊗, ⊗, ○, ○, □, ○, △
9. △, △, △, □, ⊗, □, ○, △
10. ○, △, ○, □, ⊗, □, ○, △
11. □, △, □, □, ⊗, □, ○, △
12. ○, △, ⊗, □, ○, □, ○, △

CHOIX DU NIVEAU

Pendant le jeu, faites Bas, START, maintenez Haut enfoncé. Maintenez L1 enfoncé puis appuyez successivement sur △ ○ ⊗

Helicopter mode
Une fois l'astuce ci-dessus exécutée, sélectionnez le casque avec des ailes puis appuyez simultanément sur L1 et □ pour pouvoir voler dans tout le niveau.

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez en même temps sur Bas et Start pendant le jeu, puis maintenez Haut et faites △ , ○ , ⊗ , □ . Appuyez sur L1 et Select pour choisir le niveau à gauche de l'écran, et confirmez en appuyant sur L1 et Start en même temps.

Lone Soldier

© Telstar / Tempest Software 1995

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES ET MUNITIONS

Pour avoir toutes les armes et munitions, faites Pause pendant le jeu, puis tapez :
Droite, Bas, , , Haut, Droite.

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Pour passer au niveau suivant, faites une pause pendant le jeu, puis tapez :
Bas, Droite, , , Bas, Droite.

GILET PARE-BALLES

A chaque nouvelle partie, faites une pause en plein milieu du jeu et tapez : Haut, Gauche, , , Haut, Gauche. Ainsi, les balles ne vous affecteront plus.

CODES ACTION REPLAY

`800B7EB4 017F`	Energie infinie
`801F1BA8 0004`	Grenades infinies

Looney Tunes Racing

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Vous devez effectuer les manipulations suivantes sur le menu principal.
Charly le coq : Droite, Droite, L2, , , Select
Pepe le putois : Gauche, Droite, R1, , , Select
Sam le pirate : Gauche, Droite, R2, , , Select
Grosminet : Gauche, Gauche, L1, , , Select
Rocky : , Gauche, R2, , , Select
Mémé : , , , L1, R1, Select
Gossamer : , , R2, R1, , Select
Duck Dodgers : L2, , , , , Select
Le savant diabolique : , , L2, R2, , Select
Smokey le génie : , L1, R1, , , Select
Hector le molosse : , L2, L1, , , Select

DÉBLOQUER LES CIRCUITS

Garden Speedway : R1, Droite, Gauche, L1, , Select
Planet X Speedway : R1, , , L2, , Select
Duck Dodgers Speedway : , Gauche, , , R2, Select
Forest Speedway : , R2, Gauche, , L1, Select
Planet Y : Droite, Gauche, , L2, L1, Select
Wackyland : L1, , , R2, , Select
ACME Factory : L2, R1, R2, , , Select

CODES ACTION REPLAY

Toujours premier:

300D64E5 0000

Débloquer toutes les courses:

800986E8 FFFF
800986F4 FFFF
800986F8 FFFF

Débloquer tous les personnages:

800986F0 FFFF
800986F2 FFFF

Louvre : L'Ultime Malediction

© Microïds / Index + 2000

+ D'INFOS FORUM

LA GRANDE CHAMBRE DU ROI (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

Traversez la pièce et dirigez-vous vers la fenêtre de droite. Découpez-la avec le couteau, et associez l'arbalète et le carreau d'arbalète pour éliminer le garde. Découpez le tissu du trône avec le couteau, et lisez l'inscription à l'aide de la formule de révélation. Après avoir vu le kabbaliste, vous pourrez trouver la bouteille de fleur d'aconit dans un coffre en plaçant la lampe-torche sur la relique. Pour déverrouiller le mécanisme du banc près de la cheminée, vous devez utiliser la clé de diamant. Activez-le pour déclencher un passage secret. Eteignez le feu dans la cheminée avec la cruche d'eau, et montez à l'aide de la corde.

ACCÉDER AUX JARDINS (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

Utilisez la clé de bronze ramassée près du corps du garde dans la grande salle pour ouvrir la porte dans la cour du château. Tirez sur la serrure du coffre avec l'arbalète, afin de récupérer le safran. Prenez la cruche d'eau-de-vie entre les tonneaux, puis découpez la fenêtre avec le couteau. Associez l'arbalète avec la corde et le grappin pour atteindre le pavillon. Dans les jardins, récupérez la rose sous la tonnelle et avancez jusqu'au bout pour surprendre une conversation. Faites demi-tour pour revenir dans la cour du château, et descendez dans le puits à l'aide de la corde.

OBTENIR LA CLÉ DU MANUSCRIT (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

Dans le puits, prenez la clé de diamant cachée derrière le crâne au-dessus de la porte, ainsi que la formule de révélation. Associez le safran avec la rose puis avec l'eau de vie. Placez la pâte bleue obtenue sur l'alambic afin de récupérer la clé du manuscrit.

TROUVER LE DÉCODEUR EN IVOIRE (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

Accédez à la chambre du roi en passant par la cheminée. A l'intérieur de l'armoire, récupérez l'encens et associez-le avec la bouteille de fleur d'aconit, puis avec le salpêtre obtenu en grattant le mur de la première salle avec le couteau. Prenez le tabouret et placez-le devant l'armoire, puis utilisez la lampe-torche pour trouver la clé en argent. Prenez le passage derrière les rideaux, et emparez-vous du parchemin codé situé sur le banc, en face du roi. Sortez, puis revenez après qu'il soit parti, et ouvrez le manuscrit rouge à l'aide de la clé de manuscrit. Vous obtiendrez alors l'indication pour activer les panneaux zodiacaux au plafond. Appuyez sur le capricorne, le verseau et le poisson (ils sont tous les trois sur le même écran) afin de trouver le décodeur en ivoire. Associez-le avec le parchemin royal pour récupérer de précieux indices.

TROUVER PAZUZU, LA SECONDE STATUETTE (PÉRIODE MÉDIÉVALE)

A partir de maintenant, ne retirez pas le masque à gaz de votre inventaire. Associez l'arbalète, la corde et le grappin pour atteindre le pont à gauche dans la cour du château. Dirigez-vous vers la porte, et observez bien les symboles sur votre parchemin royal décodé. Lisez les planètes de gauche à droite et de bas en haut. L'ordre des mécanismes est le suivant : Soleil, Mars, Jupiter, Mercure, Saturne, Vénus, Lune. Ensuite, placez la clé d'argent dans la serrure pour entrer dans la salle du trésor. Ouvrez le petit coffre avec la clé en or, et récupérez le rubis rouge. Placez-le sur l'oeil du cheval de la tapisserie, puis prenez la statuette Pazuzu dans l'accoudoir du fauteuil du roi. Vous devez maintenant fuir par la porte qui fait face à la tapisserie en 2 clics maximum. Dans la salle de garde, jetez les graines rouges dans le brûlot situé tout de suite à droite en entrant, et mettez vite le masque à gaz pour accéder à l'époque d'Henri IV.

ATTEINDRE LA SALLE DES CARIATIDES (PÉRIODE HENRI IV)

Prenez l'antimoine qui se trouve au pied de la colonne, et cliquez sur le soupirail pour atteindre la cour du château. Ramassez la pierre et jetez-la vers la carriole. Allez jusqu'à la fenêtre illuminée à gauche, et utilisez le couteau pour découper la fenêtre et accéder à l'échansonnerie. Ouvrez l'armoire pour prendre la tenue vestimentaire de Jacqueline, puis utilisez la lampe torche pour éclairer l'étagère et trouver une clé en bronze. Prenez également la clé de desserte et le pistolet situé sous la table. Fermez la volet de gauche près de la porte pour trouver la petite clé de monte-charge. Revenez dans la cour, et accédez jusqu'à la haie d'honneur entre les gardes. Cherchez près des barils de poudre pour prendre la ciguë, et entrez dans la salle des Cariatides.

ATTEINDRE LA CHAMBRE DU ROI (PÉRIODE HENRI IV)

A partir de la salle des Cariatides, allez à gauche de la tribune, et appuyer sur l'un des carreaux rouges sous la fenêtre. Associez l'arbalète, la corde et le grappin, et visez la tribune en haut. Après avoir pris le marteau et le burin posés sur le sol de la tribune, allez dans l'ancienne tour de la Librairie en passant par le passage secret ouvert. Prenez la formule d'ouverture, puis placez l'antimoine sur l'alambic. Rajoutez la ciguë pour obtenir la flasque de potion d'ensommeillement. Ensuite, revenez dans la salle des Cariatides puis allez vers le tribunal. Là, utilisez la clé de desserte pour ouvrir la porte. Montez les escaliers, et utilisez la clé de monte-charge afin d'actionner le mécanisme. Prenez le panier de linge, et entrez dans la chambre du roi.

ATTEINDRE LA SALLE DES AMBASSADEURS (PÉRIODE HENRI IV)

Dans la chambre du roi, lancez la potion d'ensommeillement sur le laquais, et ramassez la chevalière. Allez au cabinet royal pour prendre la note et la flasque d'urine. Ouvrez les volets, puis associez l'arbalète, la corde et le grappin, pour accéder au premier étage de la galerie. Ouvrez le coffre à gauche de la cheminée pour prendre une bûche que vous placerez dans la cheminée. Récupérez les pinces à feu, situées à droite de la cheminée. Ensuite, utilisez la chevalière pour actionner le tableau de Louis XI, puis celui de François Ier, de Charles VIII, et de François II. Empruntez le passage secret et utilisez la formule d'ouverture sur le mur.

TROUVER LA CLÉ ZODIACALE (PÉRIODE HENRI IV)

Depuis la salle des ambassadeurs, longez le mur de droite pour entrer sous l'échaffaudage, puis agrandissez le trou de la bâche à l'aide du couteau. Associez l'arbalète et le carreau pour éliminer la sentinelle. Placez la statuette Pazuzu sur le piédestal qui fait face au vase-aigle rouge, et mettez le masque à gaz. Prenez le vase et rendez-vous au rez-de-chaussée de la galerie. Utilisez la poire à poudre et les balles de pistolet en plomb sur le garde endormi, puis retournez dans la salle des Ambassadeurs. Montez sur l'échafaudage, et placez-vous sous le signe zodiacal du Taureau. Placez le marteau et le burin sur ce symbole, puis prenez la clé zodiacale taurine.

UTILISER LA LETTRE RÉVÉLÉE (PÉRIODE HENRI IV)

Après avoir récupéré la clé zodiacale, rendez-vous dans la salle des Cariatides. Allez à gauche du lit funéraire, et prenez le sceptre royal avec les pinces à feu. Dirigez-vous vers l'échansonnerie, et placez la flasque sur la tête de Jacqueline d'Escoman. Récupérez les livres posés sur la fenêtre et placez-les sur le sol. Prenez la lettre et associez-la avec la formule de révélation. Allez dans la chambre du roi, et donnez la lettre révélée au dauphin.

ACCÉDER À LA PÉRIODE LOUIS XV

Après avoir donné la lettre révélée au roi, revenez dans le rez-de-chaussée de la galerie pour prendre le portfolio de l'horloger devant le huitième banc à droite. Cliquez sur la tapisserie de gauche puis sur celle de droite près de la porte-fenêtre pour déterminer un emplacement au centre de la poutre. Allez dans la chambre du roi, placez les aiguilles de la pendule sur 1h55, et validez avec le sceptre royal. Utilisez la clé zodiacale pour faire apparaître le signe du Bélier dans la fenêtre. Tournez les chiffres pour faire apparaître la date 1553, puis prenez la figurine de fondation en forme de Taureau et revenez dans la cour du chateau. Placez-vous entre le soupirail et les tonneaux de poudre, associez le pistolet, la poudre et une balle de plomb, puis tirez sur les barils de poudre.

TROUVER LA FORMULE MAGIQUE (PÉRIODE LOUIS XV)

Dans la salle Saint Louis, allez sous la voûte et récupérez le fil de cuivre posé sur le sol. Rendez-vous dans la cour carrée du Louvre, et passez derrière les ruines pour arriver devant la carriole de la prostituée. Parlez-lui et prenez ses vêtements ainsi que la bourse du client tombée par terre. Revenez à gauche des ruines, puis associez l'arbalète avec la corde, puis avec le grappin. Tirez vers le soupirail afin d'atteindre les ruines de la cour carrée. Vous maintenant récupérer le collier de perles du tiroir et la formule magique.

TROUVER LA MARQUISE (PÉRIODE LOUIS XV)

Après avoir récupéré la formule magique, rendez-vous dans l'autre partie des ruines, puis associez l'arbalète avec le carreau. Visez le haut du toit en ruine, et ramassez une tuile de zinc sur le tas de gravas, puis sortez par la porte dans la cour carrée du Louvre. Allez devant la carriole, et ramassez le faîtage tombé au sol. Ensuite, dirigez-vous vers le clochard devant la salle des Cariatides, et donnez-lui la bourse. Récupérez la partition de Mozart, Bastien & Bastienne, puis dirigez-vous vers le tribunal. Cliquez sur la tête de la marquise pour pouvoir dialoguer avec elle.

ATTEINDRE LA SALLE DE DIANE (PÉRIODE LOUIS XV)

Après votre discussion avec la marquise, rendez-vous dans la salle des gardes de la reine, et approchez-vous du rafraîchissoir pour récupérer le plateau et la coupe de champagne. Associez ensuite le plateau et la coupe de champagne avec le collier de perles, puis retournez au tribunal. Donnez le verre de champagne et le collier de perles à la marquise pour obtenir la clé de commode en forme de coeur. Revenez dans la salle des gardes de la reine, et ouvrez la commode à l'aide de la clé de coeur. Prenez la robe, et placez la partition sur le clavecin. Récupérez la clé de bibliothèque dans l'inventaire, et rendez-vous dans la salle de Diane.

TROUVER LA BOUTEILLE DE LEYDE (PÉRIODE LOUIS XV)

Dans la salle de diane, prenez la manivelle sous la toile du Louvre, et approchez-vous de la statuette de marbre montrant l'enfant à la cage. Appliquez la formule d'ouverture sur la cage de marbre, puis rendez-vous dans la desserte du 1er étage. Placez la flasque d'acide sur la serrure de l'armoire à flasques, et prenez la flasque de sulfate et les lamelles de zinc et de cuivre. Dirigez-vous ensuite vers l'Académie des Sciences. Prenez le Mémoire sur l'électricité rangé dans la bibliothèque de gauche, et ouvrez la bibliothèque de droite avec la clé de la bibliothèque. Associez le recueil "Expédition scientifique en Perse" avec la formule de révélation, puis placez la manivelle sur le générateur. Actionnez-le pour charger la bouteille de Leyde, et récupérez-la une fois chargée.

TROUVER LE SCULPTEUR (PÉRIODE LOUIS XV)

Lorsque vous avez chargé la bouteille de Leyde en électricité, rendez-vous dans la salle de Diane, et approchez-vous de la porte ornée de deux poignées de cuivre. Appliquez la bouteille de Leyde chargée en électricité sur les poignées de portes, puis pénétrez dans la galerie d'Apollon en cliquant sur la porte. Cliquez sur le peintre Duplessis pour lui parler, puis prenez l'escabeau au centre de la galerie. Allez dans le Salon Carré pour récupérer le catalogue de l'exposition, et descendez par l'escalier dans le couloir de la petite galerie . Là, prenez le sac de charbon et entrez dans l'atelier du sculpteur. Cliquez sur lui pour lui parler.

TROUVER LE NOUVEAU PORTRAIT (PÉRIODE LOUIS XV)

Après avoir parlé au sculpteur, donnez-lui le recueil "Expédition scientifique en Perse", puis dirigez-vous vers le Salon Carré. Placez l'escabeau sous le portrait de Gabriel Allegrain situé au centre de la pièce, en haut à gauche en remontant les escaliers, puis récupérez le portrait. Allez dans la galerie d'Appolon, et donnez le portrait au peintre pour qu'il vous en donne un nouveau.

ACCÉDER AU 21ÈME SIÈCLE (PÉRIODE LOUIS XV)

Lorsque vous serez en possession du nouveau portrait, rendez-vous dans l'atelier du sculpteur, et donnez le nouveau portrait au sculpteur. Récupérez ensuite la vaisselle en étain (dans l'armoire à droite de l'établi), et placez le sac de charbon dans le four. Placez ensuite la vaisselle en étain et le faîtage en cuivre dans le réservoir au-dessus du four, et mettez le masque à gaz. Récupérez le marteau, posé sur l'étagère au-dessus de la porte, et utilisez-le pour casser le moule. Emparez-vous du Pazuzu jaune, et rendez-vous dans l'Académie des Sciences. Placez la flasque bleue de sulfate dans le bain vide à gauche du bain rempli d'un liquide jaune. Mettez ensuite Pazuzu à gauche dans le pot de sulfate, et placez la tuile de zinc à droite dans le pot de sulfate. Placez la lamelle de zinc à gauche dans le récipient rempli d'un liquide jaune, et mettez la lamelle de cuivre à droite dans ce récipient. Utilisez le fil de cuivre pour relier les quatre éléments entre eux, et récupérez Pazuzu. Enfuyez-vous par la cheminée. Enfin, placez la formule d'ouverture sur la cheminée pour ouvrir un passage secret qui vous ramènera au 21ème siècle.

RETOUR AU 21ÈME SIÈCLE

Au début, dirigez-vous vers la grille qui ferme les escaliers, et associez l'arbalète avec un carreau d'arbalète pour tirer sur la serrure de la grille. Placez le lion, le taureau, l'aigle et Pazuzu sur les quatre piédestals qui leur correspondent, puis allez vous placer sous la voûte. Mettez la formule de révélation dans la niche, et la formule d'ouverture sur la tombe. Ensuite, associez la fibule magique avec la formule magique. Vous voilà dans la Louvre de Philippe Le Bel. Découpez la fenêtre à gauche de la porte à l'aide du couteau. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à associer l'arbalète avec un carreau d'arbalète pour tirer sur le Templier.

SOLUTION COMPLÈTE

DISQUE 1

Vous débutez votre aventure au Louvre, sous la pyramide. Allez sur la droite, et gravissez les escaliers. Avancez jusqu'à la porte en face de vous, examinez le boîtier sur la gauche, et utilisez la carte magnétique bleue située dans votre inventaire pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Vous voilà repérée et enfermée. Avancez, puis allez sur la droite et encore à droite. Vous arriverez dans une salle avec des statues. Prenez alors la statue Lion brûle-parfum posée sur un socle à votre droite. Nouvelle vidéo et rencontre avec le fantôme du musée. Vous allez donc devoir voyager à travers plusieurs époques dans le but de trouver divers objets avant les membres d'une mystérieuse confrérie...

Conseil : sauvegardez le plus souvent possible.

DISQUE 2

Premier voyage dans le temps. Allez au fond de la salle et ouvrez le coffre sur la gauche. A l'intérieur, prenez le nécessaire, c'est à dire l'arbalète légère, la corde en nylon, le couteau de diamant et les carreaux d'arbalète. Allez maintenant à l'autre bout de la salle, et utilisez votre couteau sur les traces blanches en hauteur sur le mur, vous récupérerez ainsi du salpêtre. Grimpez ensuite le long de l'escalier sur la droite. Avancez légèrement puis examinez le fauteuil à votre droite, utilisez votre couteau dessus, et observez le papier écrit en arabe. Ensuite, avancez dans la salle et examinez la fenêtre sur la droite. Utilisez votre couteau afin de briser la vitre. Observez ensuite ce qui se passe dehors par l'ouverture dans la fenêtre. Un garde est posté devant vous, non loin de là. Associez votre arbalète et les carreaux, équipez-la et tuez ce garde. Retournez maintenant vers le fauteuil dans lequel vous avez trouvé l'écrit arabe, et sortez par la porte à gauche. Montez le petit escalier sur votre gauche afin de vous retrouver au niveau supérieur. Avancez un peu et observez sur la droite le lustre et la corde. Utilisez votre couteau sur la corde légèrement à gauche du lustre pour le faire tomber et éliminer un nouveau garde. Faites ensuite demi-tour et redescendez les escaliers.

Avancez dans la salle jusqu'à la table, et ramassez la clé en bronze posée sur le sol à gauche de cette table. Observez ensuite le meuble sur la gauche, et prenez la cruche remplie d'eau. Enjambez la table en face de vous, et emparez-vous des vêtements du garde sur votre gauche. Retournez maintenant de l'autre côté de la table, et sortez par la porte de droite. Vous voici dans la cour du château.

Avancez sur la gauche, traversez la cour et utilisez votre clé de bronze pour ouvrir la porte. Avancez au fond de la nouvelle salle, et ouvrez le coffre à gauche à l'aide de votre arbalète. Récupérez à l'intérieur le safran. Dissociez ensuite votre arbalète et les carreaux, puis associez cette dernière avec la corde. Ouvrez maintenant le coffre de droite, posez dedans votre clé de bronze, prenez le grappin. Associez maintenant votre arbalète (et la corde) avec votre grappin. Puis tournez-vous, et approchez-vous des tonneaux situés sur votre gauche. Entre les 2 premiers se trouve une bouteille d'eau-de-vie, prenez-la. Observez ensuite la fenêtre à gauche de ces tonneaux, utilisez une nouvelle fois votre couteau pour briser la vitre. Regardez par la fenêtre, vous êtes face aux jardins. Utilisez votre arbalète sur la petite batîsse à gauche des jardins pour vous y rendre. Rentrez dans l'espèce de serre, et avancez. Ramassez une rose sur la gauche, puis avancez encore. Après avoir écouté la discussion, faites demi-tour, utilisez de nouveau votre arbalète afin de regagner le château et la salle précédente. Sortez de la pièce et, de retour dans la cour, avancez puis allez sur la gauche pour trouver un puits. Dans votre inventaire, associez alors la rose avec le safran, puis l'espèce de pâte rouge que vous obtenez avec l'eau-de-vie afin d'obtenir une pâte bleue. Dissociez ensuite votre arbalète, la corde, et le grappin. Utilisez maintenant la corde pour descendre au fond du puits. Après avoir discuté avec l'alchimiste, tournez-vous et ouvrez le coffre posé par terre. Déposez à l'intérieur votre couteau, corde, grappin et arbalète. Ensuite, regardez sur la gauche, et prenez la formule magique de révélation posée sur le pupitre. Examinez le crâne au dessus de la porte derrière vous, et prenez la petite clé de meuble sertie de diamants camouflée derrière. Observez ensuite l'atelier de l'alchimiste, placez la pâte bleue au milieu, puis récupérez la petite clé pour fermoir de manuscrit. Retournez dans le coffre, posez la cruche remplie d'eau et reprenez votre arbalète, grappin et corde. Associez-les puis sortez de cette salle par la porte surmontée du crâne. De retour dehors, allez sur la droite, avancez, examinez le corps, et prenez la clé en or à côté de lui.

Faites ensuite demi-tour jusqu'à la pièce dans laquelle vous avez trouvé l'écrit dans le fauteuil (deuxième salle visitée). Approchez-vous justement du trône, examinez-le et placez la formule magique de révélation sur l'écrit arabe. Retournez maintenant dans la première salle visitée (porte à droite du trône), et allez dans le coffre. Prenez votre lampe torche. Retour dans la salle précédente, avancez au milieu puis tournez-vous. Approchez-vous et examinez l'objet sur le sol, devant la table. Utilisez votre lampe torche pour voir à l'intérieur. La lumière effraie alors le garde qui s'enfuit. Allez reposer la torche dans le coffre puis revenez dans cette salle. Allez ensuite vers la cheminée, au fond de la salle. Examinez le contenu du coffre sur la droite et prenez une bouteille de fleur d'aconit. Observez ensuite le banc situé devant la cheminée, et utilisez la petite clé de meuble sertie de diamants pour ouvrir la serrure. Déplacez ensuite la barre au milieu du banc. Retour au coffre pour prendre la cruche remplie d'eau (posez avant la clé utilisée dernièrement et la formule magique de révélation pour avoir de la place). Revenez vers la cheminée et versez la cruche remplie d'eau pour éteindre les braises. Nouveau retour dans le coffre, reprenez la lampe torche, dissociez votre arbalète, corde et grappin et retournez à la cheminée. Rentrez dans le foyer, utilisez la corde sur la gauche pour grimper et passer par la grille ouverte. Vous voici dans la chambre du roi. Associez arbalète corde et grappin, puis prenez le tabouret sur la gauche, à côté du lit. Allez maintenant de l'autre côté de la chambre, ouvrez l'armoire, et prenez de l'encens. Associez cet encens avec la bouteille de fleur d'aconit. Vous obtenez des graines jaunes. Associez ces graines avec le salpêtre et vous voilà en possession des graines rouges. Retournez vers la cheminée, dissociez votre arbalète, utilisez la corde pour redescendre, allez prendre la torche dans le coffre, posez dedans au passage les carreaux d'arbalète, revenez vers la cheminée, remontez et associez de nouveau arbalète corde et grappin.

Retournez vers l'armoire et posez devant votre tabouret. Montez dessus et utilisez la lampe torche pour éclairer le dessus de l'armoire. Ramassez la clé en argent. Redescendez du tabouret, et sortez à gauche de cette armoire en tirant le rideau. Avancez dans la salle puis, après la vidéo, prenez un parchemin royal codé posé sur une petite étagère. Sortez de cette pièce par la même porte et rentrez de nouveau à l'intérieur. Le roi n'est plus là, avancez et examinez le gros livre situé devant le trône, et utilisez la petite clé pour fermoir de manuscrit afin de l'ouvrir. Regardez ensuite ce qui est écrit de plus près. Observez ensuite en l'air en face du trône. Il y a différents panneaux arrondis. Zoomez sur ceux devant le trône du roi légèrement à droite, et appuyez sur celui de droite, puis celui de gauche et enfin celui du milieu. Un passage s'ouvre, récupérez alors la plaque d'ivoire utile dans le cadre des missives secrètes royales. Associez ensuite cette plaque avec le parchemin royal codé. Regardez cela, vous savez maintenant où se trouve le trésor. Ressortez de cette pièce, posez la lampe torche dans le coffre situé devant le lit, dissociez votre arbalète, corde et grappin, puis utilisez la corde pour redescendre par la cheminée. Traversez la salle et sortez par la porte de gauche. Avancez dans la nouvelle pièce et sortez dehors par la porte à gauche. Avancez jusqu'au bout de la cour, et regardez à

droite. Associez votre arbalète avec la corde et le grappin et utilisez-la en l'air. Vous voilà en hauteur, tournez-vous sur le côté et observez la porte fermée. Il y a 8 petites boules blanches et noires. Appuyez tout d'abord sur celle représentant un cercle avec un point noir, puis sur celle avec un cercle et une flèche au dessus, sur le chiffre 4, sur le symbole étrange en bas à gauche, sur l'espèce de S avec une croix, sur le cercle avec une croix en bas et enfin sur le croissant de lune. Utilisez ensuite la clé en argent dans la serrure pour ouvrir la porte. Rentrez, avancez et allez sur la droite. Localisez un coffre avec un autre au dessus. Examinez le petit coffre et ouvrez-le avec la clé en or. Prenez ensuite le rubis du sceptre de Charles V. Tournez-vous ensuite et avancez jusqu'à la tapisserie sur la gauche du trône. Observez-la et placez le rubis sur la tête du cheval. Prenez maintenant le masque à gaz dans le coffre voisin. Examinez ensuite le trône sur la droite. Ouvrez l'accoudoir de gauche, et prenez le démon assyrien Pazuzu. Malédiction les gardes arrivent. Retournez devant la tapisserie et sortez par la porte en face. Dans cette nouvelle salle, regardez derrière-vous, près de la fenêtre, et jetez les graines rouges. Utilisez ensuite rapidement votre masque à gaz et vous parvenez à vous enfuir..

Après une nouvelle rencontre avec le fantôme, vous voici projetée dans une nouvelle époque. Allez jusqu'au coffre, prenez votre arbalète, corde et grappin, puis le couteau et la lampe torche. Retournez de l'autre côté de la salle, prenez la pastille d'antimoine sur le sol à droite de la voûte puis sortez en passant sous cette voûte. Tournez tout de suite à gauche et sortez par la fenêtre en hauteur. Vous voilà dans la cour, ramassez la pierre non loin de vous et jetez-la sur la calèche à votre gauche. Approchez-vous ensuite des fenêtres derrière-vous, et écoutez la conversation. Utilisez ensuite votre couteau pour briser cette vitre et rentrez dans la pièce.
Avancez, ouvrez l'armoire et prenez le vêtement pour vous déguiser. Utilisez ensuite votre torche pour éclairer en bas de cette armoire, prenez la clé de desserte. Observez ensuite sous la table et prenez le pistolet des gens de Monsieur de la Force. Approchez-vous de la porte, observez-la, tirez le petit volet et prenez derrière la clé de monte-charge. Ressortez de cette pièce par la fenêtre et associez votre arbalète avec la corde et le grappin. Avancez dans la cour jusqu'aux gardes, regardez derrière vous et examinez les tonneaux : récupérez de la ciguë. Passez maintenant par la porte entre les gardes. Avancez puis allez à gauche vers la cheminée. Ecoutez la conversation, puis parlez à la reine. Allez maintenant à droite de la cheminée, posez dans le coffre votre couteau, pistolet, clé de monte-charge et clé à desserte. Allez ensuite à l'autre bout de la salle, vers les 4 statues. Dirigez-vous sur la gauche, vers la fenêtre et regardez par terre. Passez le curseur pour trouver un carreau que vous pouvez enfoncer. Actionnez-le, un passage s'ouvre. Tournez-vous du côté des statues et préparez puis utilisez votre arbalète pour gagner le niveau supérieur. Ramassez devant vous le marteau et le burin puis engoufrez-vous dans le passage. Vous voici chez l'alchimiste, observez son atelier et posez la pastille d'antimoine puis la ciguë dans l'appareil duquel s'échappe la vapeur.

Vous récupérez alors une flasque remplie d'une solution neutralisante. Prenez ensuite la formule d'ouverture derrière l'alchimiste. Ressortez de la pièce et utilisez la corde (après avoir dissocié l'arbalète) pour redescendre. Retournez maintenant vers le coffre, associez votre arbalète avec la corde puis le grappin, et reprenez votre couteau, les 2 clés et les carreaux d'arbalète. Ouvrez ensuite la porte à gauche avec la clé de la desserte. Allez à droite et gravissez l'escalier. Observez ensuite la cache à côté de l'escalier, et ouvrez-la avec la clé de monte-charge. Actionnez le levier et prenez le panier rempli de linge. Grâce à ce panier, vous pouvez rentrer dans la chambre du roi. Avancez jusqu'au serviteur et jetez-lui dessus la solution neutralisante. Observez ensuite le lit à gauche et ramassez la chevalière royale. Déposez par la suite dans le coffre en face du lit les 2 clés et la formule d'ouverture. Examinez maintenant le meuble à gauche de ce coffre, ouvrez-le, examinez les tiro rs à droite, prenez la note royale dévoilant l'entrée d'un passage secret dans celui du haut, puis la flasque pleine d'urine dans celui en dessous. Observez ensuite la fenêtre non loin de là, sur le mur à gauche. Ouvrez les volets, et regardez dehors. Regardez sur la droite, voilà une autre partie du Louvre, utilisez l'arbalète pour vous y rendre. Dans la nouvelle salle, ouvrez le coffre vers la cheminée qui se trouve à votre droite. Ramassez une bûche puis jetez-la dans le foyer. Examinez les objets à droite de la cheminée et prenez une pince à feu. Maintenant tournez-vous et lisez les inscriptions gravées derrière le trône. Vous allez devoir actionner des tableaux à l'aide de la chevalière royale dans un certain ordre. Vous êtes derrière le trône, avancez et actionnez le tableau de Louis XI à gauche. Avancez encore et actionnez le tableau à gauche de François Ier.

Actionnez maintenant le tableau à gauche de ce dernier : celui de Charles VIII. Enfin, avancez et actionnez à gauche celui de François II. Un passage s'ouvre. Avancez dans la salle, déposez dans le coffre la chevalière royale, la note royale, puis la corde et le grappin (après avoir dissocié l'arbalète). Prenez le masque à gaz, la formule magique de révélation et d'ouverture. Equipez votre arbalète d'un carreau puis sortez ensuite par le petit passage à droite du coffre. Utilisez la formule d'ouverture pour libérer le passage. Nouveau lieu, observez la plaque sur le mur à votre droite, puis avancez. Au fond de la pièce, il y a une échelle à votre gauche, passez dessous. Observez la toile à votre gauche et utilisez le couteau pour la déchirer. Tuez ensuite le garde en face avec l'arbalète. Après la vidéo, mettez le démon assyrien Pazuzu dans le socle du vase bleu. Utilisez vite votre masque à gaz. Nouvelle vidéo, récupérez en face du

vase bleu le vase surmonté d'un aigle romain. Retournez derrière la toile que vous avez déchirée et grimpez le long de l'échelle. Avancez sur l'échafaudage tout en regardant les peintures au plafond. Observez la première e plus près. Il s'agit d'un taureau, utilisez dessus le marteau et le burin. Retournez au coffre pour poser la formule d'ouverture et revenez ici. Prenez la clé zodiacale en forme de taureau. Allez dans l'inventaire, consultez le plan du Louvre et choisissez de vous rendre dans la cour. De là, rentrez dans la salle derrière vous par la fenêtre.
Utilisez votre flasque pleine d'urine sur la femme endormie au milieu de la table. Cela la réveille, et elle commence à vous parler d'une cachette avant de s'évanouir. Allez jusqu'au coffre, posez votre couteau, masque à gaz et arbalète. Observez ensuite la fenêtre sur le mur à droite d'une sorte de sculpture. Prenez les livres royaux. Retournez vers le coffre et posez les livres par terre, devant la sculpture.

Montez sur les livres et prenez la missive rédigée à l'encre sympathique. Associez cette lettre à la formule de révélation pour la lire. Ressortez de cette pièce, traversez la cour et retournez dans la salle avec la reine. Avancez, passez de l'autre côté du lit, observez la statue et utilisez la pince à feu pour récupérer le sceptre royal. Approchez-vous ensuite de la cheminée, allez à droite, passez par la porte, montez le long de l'escalier sur la droite, et entrez dans la chambre du roi. Avancez et donnez la missive fort compromettante à l'enfant assis devant le bureau. Utilisez maintenant le plan pour vous rendre à la galerie de portraits des rois. De là, descendez par le passage et allez sur la gauche puis encore à gauche, dans la nouvelle galerie. Avancez, un garde dort sur la droite, allez ouvrir le coffre à gauche. Posez dedans le marteau et le burin, la flasque remplie d'urine, et la pince à feu. Prenez le pistolet. Examinez ensuite le garde, prenez à se ceinture des balles de pistolet en plomb et une poire à poudre. Associez le pistolet avec tout cela. Faites ensuite demi-tour, et examinez les bancs du même côté que celui du garde. Sous l'un d'eux, ramassez les plans de l'horloge allemande. Arrivé au bout de ce couloir, vous apercevez 2 tapisseries. Examinez-les et faites bouger celle de gauche jusqu'à voir un homme marchant sur la droite et tenant une tige sur l'épaule. Faites ensuite bouger celle de droite jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Un nombre apparaît : 1553. Retournez maintenant à la chambre du roi grâce au plan. Avancez et examinez le cadran du haut de l'horloge à droite. Utilisez le petit cadran en bas à droite avec le "+" pour régler les aiguilles sur 1h55. Puis placez en dessous le sceptre royal. Examinez ensuite le cadran de l'horloge le plus bas. Placez au centre la clé zodiacale en forme de taureau. Faites ensuite tourner pour avoir la tête du bélier "Aries" sur la flèche en hauteur. Composez ensuite le code 1553. Le mécanisme se déclenche, prenez la figurine assyrienne de fondation en forme de taureau. Equipez maintenant votre pistolet et rendez-vous dans la cour. Vous voici maintenant poursuivie : pas de panique, avancez légèrement tirez sur les tonneaux avec votre pistolet.

DISQUE 3

Encore une rencontre avec le fantôme... Vous allez devoir visiter une nouvelle époque. Allez vers le coffre, prenez l'arbalète, la corde et le grappin (associez-les pour gagner de la place) puis les carreaux d'arbalète. Sortez ensuite en passant sous la voûte de l'autre côté de la salle. Avancez et ramassez le fil de cuivre par terre. Revenez légèrement sur vos pas et sortez par la fenêtre sur le côté. Vous voilà dans la cour, avancez, allez sur la gauche, passez derrière les ruines. Dirigez-vous vers la femme pour lui parler. Ramassez ensuite la bourse bien garnie, par terre, à droite du chariot et les vêtements en haut des marches pour vous déguiser. Faites demi-tour, et arrêtez-vous tout de suite. Observez le mur sombre des ruines, et utilisez votre arbalète pour grimper à la cime et redescendre de l'autre côté. Avancez puis, après la discussion, observez le petit meuble en bois sur la gauche, près du tournant. A l'intérieur, prenez la formule magique dévoilant certains secrets d'Anselme. Ouvrez le tiroir dessous et emparez-vous du collier de perles. Empruntez ensuite le passage à gauche, puis localisez en hauteur un morceau de toit troué. Zoomez dessus puis dissociez votre arbalète et associez-la aux carreaux. Tirez sur le pic vertical au sommet du toit. Regardez de l'autre côté et examinez les débris sur le sol dans l'angle. Ramassez la tuile de Zinc. Allez ensuite à droite et avancez. De retour dans la cour, retournez dans la salle basse (grâce au plan, niveau -1) pour faire de la place dans votre inventaire. Posez votre arbalète, la corde et le grappin, puis le fil de cuivre. Prenez la formule d'ouverture. Puis retournez dans la cour.

Avancez et allez derrière les ruines en passant par la gauche. Ramassez par terre le faitage en cuivre que vous avez fait tomber précédemment en tirant dessus avec votre arbalète. Retournez à l'entrée de la cour, et regardez l'homme assis sur la gauche. Donnez-lui votre bourse bien garnie... après la vidéo, observez la caisse en face de vous, légèrement sur la droite. A l'intérieur, prenez la partition de Bastien et Bastienne (premier opéra de Mozart). Tournez ensuite à gauche et avancez. Allez maintenant à droite et parlez à la femme assise sur le canapé. Sortez par la porte derrière vous. Avancez, passez par la porte en face. Regardez à gauche dans la salle suivante, et examinez le meuble à gauche de la porte. Prenez la flûte de champagne, et associez-la avec le collier de perles. Ressortez de cette salle et retournez vers la femme assise. Donnez-lui la flûte puis observez la table sur la gauche. Ramassez la clé de coeur. Retournez maintenant dans la salle où vous avez trouvé la flûte de champagne. Tournez-vous et examinez le meuble à côté de la cheminée. Utilisez la clé de coeur pour ouvrir le tiroir : vous trouvez un nouveau déguisement. Posez ensuite

la partition sur le piano. Après la vidéo, examinez le banc sur la gauche et prenez la clé de bibliothèque posée dessus. Sortez ensuite de cette pièce par la grande double porte. Dans la nouvelle salle, regardez à droite et prenez la manivelle de générateur sous le tableau. Examinez la statue en face du tableau, utilisez la formule d'ouverture pour ouvrir la petite cage. A l'intérieur, prenez la flasque pleine d'acide. Ressortez de cette salle par la même porte qe vous avez empruntée pour y entrer, tournez à gauche et passez par l'autre porte. Grimpez ensuite le long du petit escalier sur votre gauche. Examinez le petit meuble en face de vous et versez la flasque pleine d'acide dessus pour déverrouiller les portes. Ouvrez-les, puis prenez dans le tiroir la lamelle de cuivre, celle de zinc, puis au dessus la flasque de sulfate. Passez ensuite par la porte à droite de ce meuble. Posez dans le coffre voisin sur la droite les 2 lamelles, et la flasque de sulfate. Prenez la formule magique de révélation. Observez ensuite les armoires en verre à droite de la porte par laquelle vous êtes entrée.

Ouvrez celle de gauche et prenez les mémoires sur l'électricité. Ouvrez ensuite celle de droite avec la clé de bibliothèque, et prenez les notes d'une expédition scientifique en Perse. Utilisez la formule magique de révélation sur ces notes et lisez-les. Regardez ensuite à droite sur la paillasse. Posez la manivelle sur le générateur à gauche, puis récupérez la bouteille de Leyde chargée en électricité. Posez ensuite la clé de la bibliothèque dans le coffre mais prenez le masque à gaz. Ressortez de cette pièce, descendez le long du petit escalier sur la gauche, et passez par la porte à droite. Tournez-vous à droite et sortez par la double porte. Examinez la porte au fond à gauche, et utilisez sur les poignées la bouteille de Leyde chargée en électricité. Sortez ensuite par cette porte.
Regardez le peintre à votre droite et discutez avec lui. Traversez ensuite toute la galerie, et prenez l'escabeau derrière une toile. Continuez à avancer jusqu'au coffre (posez dedans, et sortez par la porte à droite. Avancez dans la salle sans examiner les murs (cela est primordial) et approchez-vous du petit meuble tout au fond. Ramassez dessus le catalogue de l'exposition du salon carré. Descendez ensuite par l'escalier à droite. Ouvrez le coffre dans le couloir, posez dedans faitage en cuivre. Prenez ensuite le sec de charbon à droite au bout du couloir. Posez dans le coffre puis passez par la porte entrouverte en face du coffre. Discutez avec le sculpteur en face de vous et donnez-lui les notes parlant de l'expédition en Perse.

Ressortez, et remontez par l'escalier. De retour dans la salle ornée de tableaux, posez votre escabot sous le grand tableau allongé représentant 2 personnages se courant après avec un public tout autour. Au dessus de ce tableau se trouvent 3 tableaux. Prenez celui de gauche : le portrait de Christophe Gabriel Allegrain. Sortez de cette salle par la porte, et avancez dans la galerie jusqu'au peintre. Parlez-lui puis posez le tableau sur son chevalet. Récupérez-le ensuite, retournez de l'autre côté de la galerie et posez dans le coffre l'escabeau, les mémoires sur l'électricité, et le catalogue sur l'exposition du salon carré. Reprenez par contre le sac de charbon sur vous ainsi que le faitage en cuivre. Retournez dans la salle du sculpteur, donnez-lui le tableau, il vous prépare un moule. Tournez-vous et prenez la vaisselle en étain dans l'armoire. Placez le sac de charbon dans le four pour raviver le feu. Mettez ensuite au dessus la vaisselle en étain puis le faitage de cuivre. Un gaz nocif s'échappe, utilisez votre masque à gaz. Tournez-vous ensuite et prenez le maillet de sculpteur au dessus de la porte. Utilisez ce maillet pour détruire le moule, et récupérez ainsi une reconstruction de la statuette du démon assyrien Pazuzu. Direction maintenant l'académie des sciences, via le plan, au premier étage. Posez dans le coffre le maillet, le masque à gaz, les notes à propos de l'expédition et la bouteille de Leyde. Prenez par contre la lamelle de zinc et celle de cuivre, la tuile de cuivre, la solution de sulfate et la tuile en zinc. Examinez ensuite la paillasse avec les 2 récipients. Versez le flacon de sulfate dans celui de gauche. Observez, vous pouvez mettre 2 objets dans chacun des récipients. Placez dans celui de gauche la reconstruction de la statue, sur le côté gauche, et à côté la tuile en zinc. Placez ensuite dans le récipient de droite la lamelle de zinc à gauche et la lamelle de cuivre à droite. Enfin, posez le fil en cuivre entre les 2 récipients, un peu en hauteur. L'électrolyse se déclenche. Prenez ensuite la statue du démon assyrien Pazuzu. Un garde arrive, vous devez fuir, allez devant la cheminée sur la droite et utilisez la formule magique de révélation pour dévoiler une ouverture.

Nouvelle et dernière rencontre avec le fantôme, il s'avère être un traitre et vous devez agir rapidement. Avancez et ouvrez le coffre. A l'intérieur, prenez votre arbalète, les carreaux, le couteau de diamant, et les 3 formules : d'ouverture, de révélation et celle sur Anselme. Allez ensuite de l'autre côté de la salle, passez sous la voûte, associez votre arbalète avec les carreaux puis tirez sur la grille. Après la petite vidéo, faites demi-tour, 4 supports sont apparus. Allez au fond de la salle, et approchez-vous du support à gauche du coffre. Posez dessus la statue du Lion brûle-parfum. Examinez après le support en face, posez dessus la figure assyrienne en forme de taureau. Allez maintenant de l'autre côté de la salle, posez le vase surmonté d'un aigle romain sur le support à côté des vitrines sur la droite. Enfin, approchez-vous du dernier support pour y poser la statue du démon. Une vidéo se déclenche alors, 3 fantômes apparaîssent et vous déconseillent de poser cette statue. Rangez donc la statue du démon dans votre inventaire. Passez ensuite sous la voûte et examinez le sol sur la gauche. Utilisez la formule magique de révélation pour découvrir une tombe puis la formule d'ouverture pour l'ouvrir. Prenez à l'intérieur la fibule magique réalisée par Anselme. Associez cette fibule avec

la formule d'Anselme. Vous êtes alors transportés dans une nouvelle époque. Prenez le couteau puis l'arbalète et les carreaux. Examinez ensuite la fenêtre sur la gauche. Utilisez votre couteau pour briser la vitre. Associez l'arbalète et les carreaux, puis tirez sur l'homme attaché dehors au milieu de la cour. Contemplez la séquence de fin.

Lucky Luke

© Infogrames / Ocean 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAU

Train 1	Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper
Train 2	Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantanplan
Pueblos	Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantanplan
Mine	Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantanplan
Indian desert	Rantanplan, Rantanplan, Dalton, Jolly Jumper
Saloon	Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantanplan
Waterfall 1	Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper
Waterfall 2	Rantanplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke
Wagon Race	Rantanplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper
Bush wackers	Jolly Jumper, Dalton, Rantanplan, Rantanplan
Dalton City	Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantanplan

Lunar : Silver Star Story Complete

© Kadokawa Shoten / Game Arts

+ D'INFOS FORUM

MINI-JEU

Lancez le CD du Making of de Lunar : Silver Star Story. Puis faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, , Start lorsque la séquence de création du jeu commence. Une sorte de jeu de ping-pong apparaîtra, dans lequel vous retrouverez les personnages de Lunar.

M6 Turbo Racing

© Ocean / Eutechnyx 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CIRCUIT SUPPLÉMENTAIRE MOSCOU 2

Choisissez l'équipe Baptiste et commencez la course. A la fin du circuit, prenez la rampe et sautez sur la droite. Attention, vous avez maintenant 5 secondes pour trouver le polygone qui se trouve à gauche du bâtiment.

Machine Hunter

© MGM Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

`8011FF50 0009`	Vies infinies joueur 1
`800BE510 0063`	Energie infinie joueur 1
`8011FF10 0F10`	Armes bleues illimitées
`8011FF28 0063`	Bombes infinies
`8011FF2C 0063`	Mines infinies

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

`**SATURN**`	Voir la séquence de fin
`2UNLIMITED`	Amélioration d'armes illimitée
`GRIMREAPER`	Tuer les ennemis d'un seul coup
`INVINCIBLE`	Invincibilité
`NO_MISSION`	Accès à toutes les sorties
`SHOWCREDIT`	Voir les crédits

Macross : Digital Mission Vf-x

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSILES

Mettez le jeu en pause avec la manette 1, puis maintenez enfoncé le bouton Select et faites :

ATTAQUE SPÉCIALE

Mettez le jeu en pause avec la manette 1, puis maintenez enfoncé le bouton Select et faites :

RÉINITIALISATION DU JEU

Au cours du jeu, faites L1 + R1 + Select + Start.

Macross : Digital Mission Vf-x 2

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu pour débloquer les options "Gallery 2" et "BGV". Celles-ci vous permettront d'accéder à de nouvelles photos d'écran et à une nouvelle cinématique.

Mad Stalker

© Family Soft 1997

TOUS LES ROBOTS EN MODE STORY

A l'écran titre, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, , .

TOUS LES ROBOTS EN MODE VERSUS

Activez le code pour avoir tous les robots en mode Story, puis retournez à l'écran titre. Alors, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, , .

Madden NFL 2000

© Electronic Arts / EA Tiburon 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION US)

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran dédié afin d'activer la fonction correspondante :

15MOREMIN	Equipe 1981 Dolphins
ALLTIMEBEST	Equipe NFL Millennium
BIGFOOT	?
BIGHAIR	Equipe All '80s
BLUESCREEN	Equipe 1986 Broncos
BUILDMONKEYS	Equipe 1981 Chargers
CALLMESALLY	Equipe 1988 49ers
CARNEY	Equipe Clown
CHICKIN	Equipe 1985 Dolphins
COTTONCANDY	Stade Tiburon Bros.
COUNTMADDEN	Stade Maddenstein
COWBOYS	Equipe Marshalls
DENILE	Stade Nile Hi
DOASWEDO	Equipe Praetorians
DONTGOFOR2	Equipe 1972 Steelers
DOORKNOB	Equipe 1985 Bears
DRBENWAY	Différentes règles de score
EARTHPEOPLE	Equipe 1997 Broncos
EXPRESSBALL	Pas d'interceptions
FASTFORWARD	Passes rapides
FEEDTHELIONS	Stade Tiberium
FINALTIME	Fatigue rapide
FIRSTIS20	?
FRAPLPRO	Plus de défense
GAMMALIGHT	Equipe 1976 Raiders
GETMEADOCTOR	Equipe 1972 Raiders
HACKCHEESE	Equipe 1976 Patriots
INTERNS	Equipe All '90s
INTHEFUTURE	Equipe Industrials
ITSINTHEGAME	Stade EA Sports
KAMEHAMEHA	Equipe 1986 Browns
KLAATU	Stade Gridiron
KTHULU	Equipe de monstres
LOVEBEADS	Equipe All '70s
MADMADDEN	Equipe Junkyarddogs
MAGNASAVE	Les receveurs sont meilleurs
MINIME	Gros joueurs contre petits
MOEBIUS	?
MOJOBABY	Equipe All '60s
NO2	Grande vitesse
ONESMALLSTEP	Equipe Comets
PAINFUL	Plus de blessures
PANCAKES	Stade Alpha Blitz
PICKEDOFF	Plus d'interceptions
PIGSKINSFLY	?
PLAYWTHHEART	Equipe Vipers

POPWARNER	?
PREDATORS	Equipe 1995 Colts
PROFSMOOTH	Equipe 1990 Giants
PTMOMINFOGET	Equipe 1988 Bengals
QBINTHECLUB	?
QUETZLCOATL	Stade 4th And Incas
REFISBLIND	Moins de pénalités
ROLLERGIRL	?
SHARKATTACK	Equipe Tiburon
SMACKDOWN	?
SPACEBALL	Stade Cosmodome
SPOON	Equipe 1990 Bills
SPRONG	Super saut
STATICCLING	bordures électriques
STEAMPUNK	Equipe 1995 Steelers
TALKINGWHAT	Têtes flottantes
TEAMMADDEN	Equipe All-Madden
TEFLON	?
TETANUSHOT	Stade Salvagefield
TIMELESS	Equipe Madden Millennium
TREMENDOUS1_2	Equipe Sugarbuzz
TUNDRA	Equipe 1997 Packers
VERTIGO	?
WEARETHEGAME	Equipe EA Sports
WEPUTITTHERE	Stade Tiburon
WILDWEST	Stade Dodge City
WRAPPEDUP	Equipe Mummies
XMASFILES	Equipe Toymakers
XMASGIFT	Stade Antarctica

Madden NFL 2001

© Electronic Arts / EA Tiburon 2000

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES CACHÉES

Entrez l'un des codes suivants pour activer l'équipe correspondante:
Lionpower : '57 Lions
Goldrush : '57 49ers
Jollygreen : '58 Giants
Stables : '58 Colts
Getem : '62 Texans
Therewasaman :'62 Oilers
Megiveyou : '66 Chiefs
Champs : '66 Packers
Whoshotjr : '66 Cowboys
Blitzer : '67 Rams
Snowplow : '67 Packers
Tundra : '67 Cowboys
Heidi : '68 Raiders
Shocker : '68 Colts
Tvtimeout : '68 Jets
Nofluke : '69 Chiefs
MNF : '70 Browns
Overtime : '71 Cheifs
Lucky : '72 Steelers
Perfect : '72 Dolphins
Airshow : '72 Colts
Steelcurtain :'74 Steelers
Purple : '75 Vikings
Hailmary : '75 Cowboys
Dynasty : '78 Steelers
Holy : '78 Raiders
Roller : '78 Chargers
Comeback : '79 Cowboys
Ironman : '81 Chargers
Thecatch : '81 49ers
Tigers : '81 Bengals
Nochance : '81 Cowboys
Dantheman : '84 Dolphins
Upset : '85 Bears
Blowout : '85 Patriots
Flyaway : '85 Falcons
Shocker : '68 Colts
Thedrive : '86 Broncos
Wideright : '90 Bills
Neonlights : '91 Falcons
Comebackkid : '92 Bills
Notagain : '93 Bills
Charge : '94 Chargers
Defense : '96 Panthers
Almost : '96 Packers
Missedchance :'98 Vikings

Noluck : '98 Packers
The catchtwo :'98 49ers
Inthegame : EA Sports
madden84 : 1984 All Madden
86madden : 1986 All Madden
madden88 : 1988 All Madden
90madden : 1990 All Madden
madden92 : 1992 All Madden
94madden : 1994 All Madden
madden96 : 1996 All Madden
98madden : 1998 All Madden

TOUCHDOWN !

Appuyez sur L1 + , L1 + , L1 + , L1 + , L1 + R1 ou L1 + R2 après un touchdown.

Madden NFL 2002

© Electronic Arts / Budcat 2001

CONCERT EN PLEIN MILLIEU DU SUPER BOWL

Sauvegardez votre partie lorsque vous aurez remporté le Super Bowl puis redémarrez votre console. Sur le menu principal, appuyez sur Select, Select, Bas, Gauche, Bas, , , , , Haut, L1, L1, R1, R1, R2, R2, L2, L2. Rendez-vous ensuite au Super Bowl et à la mi temps, vous pourrez profiter d'un concert de U2 ! (pensez à mettre des quarts temps de 14 minutes).

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 97

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR L'ÉQUIPE CACHÉE

Pour obtenir l'équipe cachée, à l'écran d'exhibition, faites : L1 + R1 jusqu'à l'apparition d'une nouvelle équipe.

7 NOUVELLES ÉQUIPES

Entrez TIBURON comme nom et appuyez sur ⊗ pour valider. Revenez en arrière en appuyant sur ○ . Vous verrez que sept nouvelles équipes seront disponibles dans Team Select.

Madden NFL 98

© Electronic Arts 1997

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES SECRÈTES

Entrez l'un des noms suivants, dans le menu Create Player, pour faire apparaître les équipes suivantes :

ALOHA	NFC pro bowl
COACH	All time all madden
GOLD RUSH	All 80's
LEADERS	All time leaders
LOIN CLOTH	Tiberon Team
LUAU	AFC pro bowl
ORRS HERSOS	EA sports
PAC ATTACK	All 60's
STEELCURTAIN	All 70's

STADES CACHÉS

Entrez l'un des noms suivants, dans le menu Create Player, pour faire apparaitre les stades cachés :

BIG SOMBRERO	Old tampa bay stadium
DANDAMAN	Old miami dolphins stadium
DAWGPOUND	Cleveland browns stadium
GHOST TOWN	Wild west
JETSONS	Astrodome
OLDDC	RFK stadium
SHARK SFIN	Tiberon sports complex
SNAKE	Old oakland stadium

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants, dans le menu Create Player :

BIGFOOT	Coup de pied long
GLOVES	Placage
LEECH	Meilleure défense arrière

Madden NFL 99

© Electronic Arts / EA Tiburon 1998

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES CACHÉES

A l'écran de saisie des codes, entrez l'un des codes suivants pour accéder à l'équipe correspondante :

AFCBEST	AFC Pro Bowl
BELLBOTTOMS	Meilleurs joueurs des années 70
BESTNFC	NFC Pro Bowl
BOOM	Tous Madden
GEARGUYS	NFL Equipment Team
HAMMERHEAD	Tiburon
HEREANDNOW	Meilleurs joueurs des années 90
IMTHEMAN	Meilleurs marqueurs de tous les temps
INTHEGAME	Equipe des développeurs de EA Sports
PEACELOVE	Meilleurs joueurs des années 60
SPRBWLSHUFL	Meilleurs joueurs des années 80
THROWBACK	Equipe du 75ème anniversaire
TURKEYLEG	Meilleurs joueurs de tous les temps
WELCOMEBACK	1999 Cleveland Browns

STADES CACHÉS

A l'écran de saisie des codes, entrez l'un des codes suivants pour faire apparaître le stade correspondant :

DOGPOUND99	Cleveland
EASTADIUM	EA Sports
FOR_RENT	Astrodome
NOTAFISH	Miami
OURHOUSE	Tiburon
SOMBRERO	Tampa
STICKEM	Oakland
THEHOGS	RFK

Magic Carpet

© Bullfrog 1996

+ D'INFOS FORUM

PASSER LES NIVEAUX

Pour passer les niveaux, sur l'écran d'options, faites : . Si vous réussissez la manipulation, vous verrez apparaître au bas de l'écran l'indication "Level Number". Vous pourrez allez jusqu'au niveau 50 en mode "Easy" et jusqu'au niveau 75 en mode "Normal".

MANA EN ABONDANCE

Pour avoir beaucoup de mana, avoir tous les sorts et terminer le niveau joué. Une fois que l'astuce de sélection des niveaux a été effectuée, durant une partie, faites Pause puis pressez le bouton pour avoir tous les sorts, le bouton

Magical Drop III

© Data East 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGE CACHÉ

A l'écran de sélection des personnages, mettez en surbrillance Strength et appuyez sur pour accéder à son père.

JOUER AVEC LES BOSS

Terminez le jeu en mode Story pour débloquer l'accès à 7 des 8 boss du jeu.

Marvel Super Heroes

© Sony / Capcom 1997

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC DR DOOM

Pour jouer avec Dr Doom, finissez le jeu à n'importe quel niveau de difficulté. Retournez alors au menu du mode arcade, appuyez une fois sur Bas. Puis, appuyez et maintenez enfoncées les touches suivantes : Bas + Coup de pied faible + Coup de pied moyen + Coup de pied fort. Si vous avez réussi la manipulation, Dr Doom devrait apparaître à l'endroit où se trouve votre curseur.

JOUER AVEC THANOS

Pour jouer avec Thanos, finissez le jeu à n'importe quel niveau de difficulté. Retournez au menu du mode arcade, appuyez une fois sur Haut. Puis, appuyez et maintenez les touches suivantes : Haut + Coup de poing fort + Coup de poing moyen + Coup de poing faible. Vous devriez alors voir apparaître l'image de Thanos à l'endroit où est votre curseur.

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

© Capcom 1999

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran de sélection des personnages, faites l'une des manipulations suivantes.

Jouer avec Armored Spider-Man

Sélectionnez Spider-Man. Maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur ⊗

Jouer avec Dark Sakura

Sélectionnez Hulk. Maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur ⊗

Jouer avec Mech-Zangief

Sélectionnez Blackheart. Maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur ⊗

Jouer avec Mehisto

Sélectionnez Omega-Red. Maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur ⊗

jouer avec Shadow Charlie

Sélectionnez Dhalsim. Maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur ⊗

Jouer U.S Agent

Sélectionnez Bison. Maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur ⊗

CHANGER LE PERSONNAGE DE DÉMARRAGE

Sélectionnez vos personnages, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 avant que l'écran "Now Loading" n'apparaisse. Alors, quand le combat va commencer, le second personnage sera choisi pour débuter.

LISTE DES COUPS SPÉCIAUX

RYU

Hadoken : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Shoryuken : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Tatsumakisempuukyaku : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
*Shinkuu Hadoken : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Shinkuu Tatsumakisempuukyaku : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied, Coup de pied
*Shin-Shoryuken : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing, Coup de poing

KEN

Hadoken : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Shoryuken : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Tatsumakisempuukyaku : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
*Shoryu-Reppa : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Shinryuken : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied
*Shippu-Jinraikyaku : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied, Coup de pied

CHUN LI

Kikoken : Arrière, ArrièreBas, Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Tenshokyaku : Avant, Bas, AvantBas + Coup de pied
Hyakuretsu-Kyaku : Appuyez plusieurs fois rapidement sur Coup de pied
Sen-enshu : Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
*Kikosho : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Senretsukyaku : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied
*Hazan-Tenshokyaku : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied, Coup de pied

ZANGIEF

Double Lariat : Coup de poing, Coup de poing, Coup de poing ou Coup de pied, Coup de pied, Coup de pied
Flying Power Bomb : Arrière, ArrièreBas, Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied (loin)
Atomic Suplex : Arrière, ArrièreBas, Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied (près)
Banishing Flat : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Aerial Russian Slam : Avant, Bas, AvantBas + Coup de pied

SAKURA

Hadoken : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing
Sho-o-ken : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Shunpuukyaku : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
*Midare-Zakura : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Shinkuu Hadoken : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing, Coup de poing
*Haru-Ichiban : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied, Coup de pied

AKUMA

Go-Hadoken : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Go-Shoryuken : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Tatsumakizankuukyaku : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
Ashura Senkuu : Avant, Bas, AvantBas, ou Arrière, Bas, ArrièreBas + Coup de poing, Coup de poing, Coup de poing, ou Coup de pied, Coup de pied, Coup de pied
Ten-ma Kuuzankyaku : en l'air Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied
*Messatsu Go-Hado : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing, Coup de poing

*Messatsu Go-Shoryu : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Ten-ma Go-Zankuu : en l'air Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing

DAN

Gadoken : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Koryuken : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Dankuukyaku : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
Yoroshiku Hibiki : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied
Taunt : appuyez sur Start
Forward Roll Taunt : Bas, AvantBas, Avant + Start
Backwards roll Taunt : Bas, ArrièreBas, Arrière + Start
Air Taunt : en l'air faites Start
*Shinkuu Gadoken : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Koryu-Rekka : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied
*Hissho-Buraiken : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied, Coup de pied
*Cho-hatsu Densetsu : Bas, AvantBas, Avant, Bas, AvantBas, Avant + Start

DHALSIM

Yoga Fire : Bas, AvantBas, Avant, + Coup de poing
Yoga Flame : Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing
Yoga Blast : Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
Levitation : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied, Coup de pied
Yoga Teleport : Avant, Bas, AvantBas ou Arrière, Bas, ArrièreBas + Coup de poing, Coup de poing, Coup de poing ou Coup de pied, Coup de pied, Coup de pied
*Yoga Inferno : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Yoga Strike : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied

BISON

Psycho Shot : Arrière, ArrièreBas, Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Psycho Field : Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing
Double Knee Press : Arrière, ArrièreBas, Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied
Head Press : Bas...Haut + Coup de pied
Levitation : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied, Coup de pied
*Psycho Crusher : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Knee Press Nightmare : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied,

CYCLOPS

Optic Blast : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Rising Uppercut : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Cyclone Kick : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
Running Neck Breaker Drop : Arrière...Avant + Coup de pied
Rapid Punch : Arrière...Avant + Coup de poing
*Mega Optic X : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Super Optic Blast : Avant, AvantBas, Bas + Coup de poing, Coup de poing

WOLVERINE

Berserker Barrage : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Tornado Kick : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
*Berserker Barrage X : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Fatal Claw : Avant, Bas, AvantBas + Coup de pied, Coup de pied
*Berserker Charge : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing, Coup de poing
*Weapon X : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing, Coup de poing

CAPTAIN AMERICA

Shield Slash : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Stars & Stripes : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Charging Star : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied
Flip: Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing
*Final Justice : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Hyper Charging Star : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied
*Hyper Stars & Stripes : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing, Coup de poing

SPIDERMAN

Web Ball : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Spider Sting : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Web Swing : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
Web Throw : Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing
*Maximum Spider : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Crawler Assault : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied

OMEGA RED

Carbonedium Coil : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Omega Strike : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied
*Omega Destroyer : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Omega Smasher : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing, Coup de poing, en l'air

HULK

Gamma Tornado : Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing
Gamma Slam : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Gamma Charge : Arrière...Avant + Coup de pied
Gamma Charge (Jump counter) : Bas...Haut + Coup de pied
*Gamma Wave : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Gamma Crush : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing, Coup de poing

BLACK HART

Dark Thunder : Arrière, ArrièreBas, Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Inferno : Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing
*Armageddon : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Judgement Day : Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de poing, Coup de poing
*Heart Of Darkness : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied

SHUMA GORATH

Mystic Stare : Arrière...Avant + Coup de poing
Mystic Smash : Arrière...Avant + Coup de pied
Divitrazation : Avant, AvantBas, Bas, ArrièreBas, Arrière + Coup de pied
*Chaos Split : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied

NORI-MARO

Super Fantastic Treasure : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing
Great Fighting Jump : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing
Rolling Powerful Arms : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied
*Hyper Strong Miracle Treasure : Bas, AvantBas, Avant + Coup de poing, Coup de poing
*Ultra Variety Private Memories : Bas, AvantBas, Avant + Coup de pied, Coup de pied

*Ultimate Grand Champion Jump : Avant, Bas, AvantBas + Coup de poing, Coup de poing

CHEAT MENU

Au menu principal, faites rapidement : R1, , Gauche, , .

CYBER AKUMA ET APOCALYPSE

Terminez le mode arcade sans perdre une seule fois. Placez-vous ensuite sur Akuma et faites Select cinq fois suivi de

Marvel vs. Capcom : Clash of the Super Heroes

© Virgin Interactive / Capcom 1999

+ D'INFOS FORUM

MENU EX

Choisissez le menu options et maintenez SELECT et appuyez sur START. LE menu EX permet de régler la jauge hyper combo, la vitesse de récupération, et la congiguration des contrôles pour un ou deux joueurs.

PASSER LES CRÉDITS DE FINS

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START pendant les crédits de fin pour les passer.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Les nouveaux personnages peuvent être sauvegardés sur une memory card.

Roll

Terminez le jeu avec Megaman dans n'importe quel niveau de difficulté. Placez vous ensuite sur Megaman et allez à droite.

Gold War Machine:

Terminez le jeu avec War Machine dans n'importe quel niveau de difficulté. Placez vous ensuite sur Zangief et allez en haut.

Red Venom:

Terminez le jeu avec Venom dans n'importe quel niveau de difficulté. Placez vous ensuite sur Chun Li et allez en haut.

Orange Hulk:

Terminez le jeu avec Hulk dans n'importe quel niveau de difficulté. Placez vous ensuite sur Ryu et allez en haut.

Shadow Lady:

Terminez le jeu avec Chun Li dans n'importe quel niveau de difficulté. Placez vous ensuite sur Gambit et allez en bas.

Lilith:

Terminez le jeu avec Morrigan dans n'importe quel niveau de difficulté. Placez vous ensuite sur War Machine et allez en bas.

Onslaught:

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage dans n'importe quel niveau de difficulté. Placez vous ensuite sur Wolverine et allez en bas. Pour avoir sa seconde forme, plpacez vous sur Onslaught et maintenez SELECT en le choisissant. Pendant le combat, appuyez sur SELECT pour changzer de forme.

Mech Zangief:

Placez vous sur Zangief à la sélection du personnage, maintenez SELECT et appuyez sur n'importe quel bouton.

COMBATTRE AVEC LES MOUVEMENTS DE AKUMA

Lors de l'écran de sélection du personnage, placez-vous sur Ryu, maintenez START et appuyez sur n'importe quel bouton. Pendant le jeu, Ryu pourra effectuer tous les mouvements de Akuma.

COMBATTRE AVEC LES MOUVEMENTS DE KEN

Lors de l'écran de sélection du personnage, placez-vous sur Ryu, maintenez SELECT et appuyez sur n'importe quel bouton. Pendant le jeu, Ryu pourra effectuer tous les mouvements de Ken.

ECHANGER DE PARTENAIRE AVEC L'ADVERSAIRE

Allez dans le menu des options et réglez la difficukté sur 1. Gagnez un combat puis maintenez enfoncés L1 + L2 + R1 + R2 jusqu'à ce que le prochain combat débute, vous aurez alors le partenaire de votre adversaire.

UTILISER LA SENTINELLE POUR LES ATTAQUES SPÉCIALES

Terminez le jeu avec Onslaught. Placez-vous sur Colossus et allez en bas à l'écran de sélection du partenaire.

UTILISER SHADOW POUR LES ATTAQUES SPÉCIALES

Terminez le jeu avec Chun Li ou Shadow Lady. Placez-vous sur Iceberg et allez en bas à l'écran de sélection du partenaire.

ECHANGER SON PERSONNAGE AVEC SON PARTENAIRE

Maintenez L1 jusqu'à ce que le combat débute pour échanger son personnage avec le partenaire.

ATTAQUES DE STRIDER

Quand vous controlez Strider, maintenez SELECT et appuyez sur R2 pour attaquer avec le léopard et les faucons.

STAGE SECRET

Prenez un personnage capable de jeter son adversaire tel que Spiderman ou Venom. Jouez dans le Stage de Honda en mode Versus. Jetez deux fois votre adversaire contre le mur de droite. Le mur se cassera alors faisant apparaitre une nouvelle zone.

MOUVEMENTS DE AKUMA

Dragon Furieux

Pour executer ce coup, vous devez controler Ryu avec les mouvements de Akuma. Faites un Hyper combo de niveau 3 et appuyez sur LP, LP, Droite, LK, HP. Si la manipulation réussi, Ryu s'approchera rapidement de son adversaire, l'attrapera et lui enlevera la moitié de son énergie.

Spécial

Pour zoomer à droite sans prendre de coups, appuyez sur Bas, Droite, Diagonale Bas/Droite, 3K. Pour zoomer à gauche sans prendre de coups, appuyez sur Bas, Droite, Diagonale Bas/Droite, 3P. Cette technique vous permet de vous éloigner sans prendre de coups.

MOUVEMENTS DE CAPTAIN COMMANDO

13 hits à l'épée

Près d'un mur, appuyez sur Bas, Diagonale Bas/Avant, Avant + Poing pour lancer votre adversaire. Placez-vous en dessous et lancez l'attaque de l'épée pour faire une combo de 13 coups.

MOUVEMENTS DE GAMBIT

99 hits combo:

Sélectionnez une équipe composée de Gambit et de Gambit en partenaire. Pendant un combat, faites une combo de niveau 3. Faites le Royal Flush, puis après environ 23 coups, appelez votre partenaire et utilisez le double spéciale (double royal flush). Si la manipulation est effectuée correctement, vous obtiendrez une combo de 99 hits.

MOUVEMENTS DE JIN

Double Hyper combo:

Jouez avec Jin en entrainement en mode facile. Prenez Onslaught sous sa première forme comme adversaire. Appuyez sur L2 pour déclencher l'attaque Bloodia Vulcan puis appuyez sur L1 pour faire un Bloodia Punch en même temps. Vous devrez avoir un excellent timing pour pouvoir lancer les deux attaques en même temps.

Grande humiliation

Commencez une partie avec Jin en mode facile. Pendant le combat, maintenez SELECT. Pendant que Jin provoque son adversaire, maintenez pour enflammer Jin.

MOUVEMENTS DE MEGAMAN

Combo

Mettez le jeu en mode facile et appuyez plusieurs fois sur R1 pour le Mega Buster. Votre adversaire sera immobilisé dans un coin et votre jauge d'Hyper montera. Quand vous commencez une combo, Maintenez R1 pour charger le Mega Buster et appuyez sur , . Relachez R1 et lancez un uppercut pour réaliser une combo de 5 coups.

Onde de choc magnétique

Terminez le jeu avec Megaman. Sur le menu de sélection du personnage, placez-vous sur Megaman, maintenez SELECT et appuyez sur n'importe quel bouton. Relachez SELECT et choisissez votre partenaire. Mettez le mode facile. Remplissez votre jauge d'hyper puis appuyez sur Bas, Diagonale Bas/Arrière, Arrière, 3K. Megaman lancera alors son onde de choc magnétique.

MOUVEMENTS DE ONSLAUGHT

Marionnette

Utilisez les combos suivantes pour que Onslaught copie son adversaire. Remplissez votre auge d'Hyper au niveau 2, puis appuyez sur Avant, Diagonale Avant/Bas, Bas, Diagonale Bas/Arrière, Arrière, 3K. Vous aurez ainsi la possibilité de contrôler le même personnage que votre adversaire avec une barre d'énergie remplie au 2/3.

MOUVEMENTS DE ZANGIEF

Double Final Atomic Buster

Choisissez Zangief ou Mech-Zangief et prenez pour partenaire Venom, Red Venom, Hulk, Orange Hulk, Zangief, ou Mech-Zangief. Faites monter votre jauge de combo au niveau 2, puis appuyez sur Bas, Diagonale Bas/Avant, Avant, 2K + 2P. Zangief s'élancera pour attraper son adversaire. S'il y parvient, son partenaire arrivera et déclanchera l'attaque destructrice.

CHANGER LE COSTUME ET LES MOUVEMENTS DE RYU PENDANT LE COMBAT

Appuyez sur Avant, Diagonale Avant/Bas, Bas, Diagonale Bas/Arrière, Arrière. Appuyez ensuite sur poing moyen pour avoir les mouvements de Ken, sur Poing fort pour ceux de Akuma, ou sur poing faible pour récupérer ceux de Ryu.

Mass Destruction

© BMG Interactive / NMS Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe (les codes ne sont pas activables en même temps) :

AMMO	Toutes les armes
TTTTTTTTTTTGP	Choix du niveau

Mat Hoffman's Pro BMX

© Activision 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC TONY HAWK OU UNE VIEILLE GRAND-MÈRE

Trouvez les 30 couvertures de magazines ainsi que deux médailles d'or dans le mode carrière avec n'importe quel personnage pour pouvoir jouer avec Tony Hawk ou avec une grand-mère.

LISTE DES MOUVEMENTS

Backflip : Droite, Bas,
Backflip Tailwhip : Haut, Bas,
Bar Hop : Droite, Droite,
Body Varial (Mike) : Gauche, Droite, en l'air avec un spécial complet
Double Tailwhip : Bas/Droite + lorsque vous quittez la rape mais pas dans le halfpipe
Flair : Bas, puis faites un 180.
Indian Air : Haut/Droite + , mais pas dans le halfpipe.
Rocket Queen : Bas/Droite +
Simple Tailwhip : Bas/Gauche + lorsque vous quittez la rape mais pas dans le halfpipe
Superman : Haut/Gauche + en l'air
Superman One Hander : Bas, Bas,
Peacock : Gauche, Droite,
Triple Tailwhip : Bas, Droite,

JOUER AVEC TONY HAWK

Pour jouer avec Tony Hawk sur un vélo de fille, vous devez collecter 30 couvertures dans le mode carrière avec n'importe quel personnage.
Voici quelques uns de ses mouvements
Decade Air : Gauche, Droite,
Body Varial : Gauche, Droite,

ENTREPÔT DE TONY HAWK

Pour débloquer l'entrepôt de TOny Hawk, vous devez réaliser un combo de 200 000 points.

NIVEAU BURNSIDE DE TONY HAWK

Terminez le jeu avec tous les riders pour débloquer le niveau Burnside de Tony Hawk.

CHEAT MODE

Vous devez réaliser ces manipulations suivantes pendant le jeu. Mettez la pause avec Start, maintenez L1 enfoncé puis appuyez sur les touches comme indiqué ci dessous. Répétez les manipulations poour revenir à la mormale.

Multiplier les points par 10

, Haut, Bas, Bas

Diviser les points pas 10

Haut, Bas, Haut,

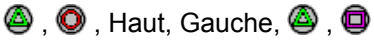
Equilibre parfait

, Gauche, Haut, Droite

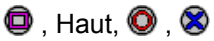
Afficher l'état de l'équilibre

Gauche,

"Spécial" toujours disponibles

Gauche, Bas, 

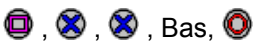
Temps supplémentaire



Gros pneus

Bas, , Bas

Jouer avec une grand-mère

Haut, 
Vous pouvez aussi jouer dix fois de suite le même niveau en mode carrière pour faire apparaitre la grand-mère.

VOLER

Lorsque vous jouez en mode carrière, apuyez sur START. Maintenez enfoncé L1 et appuyez sur Haut, , , , Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, , , , Haut, Haut, . Vous pourrez alors voler.

MODE EXORCISTE

Entrez le code pour avoir les gros pneus, puis obtenez 10 000 points et vous verrez la tête de votre personnage faire un tour complet.

CASSETTES SECRÈTES

Niveau 1 : Chez Mat

Ouvrez la porte du garage avec le gros levier. Prenez de l'élan et sautez sur le petit toit. Sautez ensuite sur la barre central du niveau et slidez pour ramasser la cassette.

Niveau 2 : Le métro de Londres

Slider la barre avant les escalators puis passez par le petit tremplin. Slidez ensuite barre et faites un saut. Vous attérrirez dans un couloir. Slidez sur la barre pour avoie la cassette.

Niveau 3 : Le chantier de construction

Passez par la première rampe à gauche, vous allez atterir sur de l'herbe. Prenez le tremplin et faites un long saut. Slidez sur la barre pour avoir la cassette.

Niveau 5 : New York Park

La cassette se trouve sur une branche de l'arbre à gauche dès le départ. Passez par le chemin de terre, prenez de l'élan et slidez sur la branche.

Niveau 6 : La station d'epuration

Au tout début du niveau, allez vers la grande rampe en face de vous puis slidez sur la barre à droite. Slidez ensuite le toit pour atterrir sur un autre toit. Allez slider la barre de suite à droite pour avoir le cassette.

Niveau 7 : Le harba californie

Descendez et tournez à gauche pour prendre le petit tremplin avec le grillage. Sautez sur le toit pour prendre la cassette.

ENTREPÔT DE TONY HAWK

Faites un enchaînement de 200 000 points pour débloquer ce niveau.

NIVEAU BURNSIDE DE TONY HAWK

Trouvez les 30 couvertures et les deux médailles d'or pour débloquer le niveau Burnside de Tony Hawk.

VOIR LES SÉQUENCES DE FIN DES PERSONNAGES

Remportez une médaille dans chaque niveau de compétition pour visionner la séquence de fin de votre personnage.

SÉQUENCE DE FIN DE LA GRAND-MÈRE

Remportez une médaille dans chaque niveau de la compétition avec la grand-mère pour visionner sa séquence de fin.

SÉQUENCE VIDÉO DE NEVERSOFT

Remportez une médaille dans chaque niveau de la compétition avec Tony Hawk pour visionner la séquence vidéo de Neversoft.

MEILLEUR VÉLO

Remportez les médailles d'or de chaque niveau de la compétition pour gagnez le meilleur vélo de votre personnage.

Max Power Racing

© Infogrames / Eutechnyx 1999

+ D'INFOS FORUM

CIRCUITS INVERSÉS

Finissez les 30 circuits et vous pourrez alors courir sur chacun d'eux en sens inverse.

CHEAT CODES

Sélectionnez le mode Arcade, puis suivez les instructions suivantes pour déclencher l'effet voulu :

Piste Max power

Mettez la course Peru en surbrillance, puis faites : , , R2, R2, R1, R1.

Tous les circuits

Mettez la course Africa en surbrillance, puis faites : R1, R2, R1, L1, , L1.

Voitures GTI

Mettez la course Rome en surbrillance, puis faites : L1, , R1, , L2, .

Voiture performantes

Mettez la course U.K. en surbrillance, puis faites : R1, , L1, , R2, .

Voitures R/C

Mettez la course USA en surbrillance, puis faites : , L1, R2, L2, , R1.

Maximum Force

© Midway / Mesa Logic 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ARCADE

A l'écran principal, faites : Select, Start, Select, Select, Start, Select, Select, Select, Start, Select, Select, Select, Select et Start. Les mots "Mode Arcade" aparaitront en clignotant.

MDK

© Sony / Shiny Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU (VERSION US)

Au menu principal, maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R1 et R2. Puis faites : , Haut, , , Droite. Relâchez les boutons L1, L2, R1 et R2. Vous pourrez choisir votre niveau.

CHEAT CODES

Pas d'opposants

Au cours d'une partie, mettez le jeu en pause et faites : L1, Haut, . Enlevez la pause, et remettez-la immédiatement. Faites alors : Haut, , L1, Gauche, L1, , .

Mortier

Au cours du jeu, faites une pause, puis : Bas, L1, Haut, . Reprenez la partie, puis faites immédiatement une nouvelle pause. Ensuite, faites : Gauche, L1, , , Droite, , Gauche, Gauche.

Mechwarrior 2 : 31st century combat

© Activision / Quantum Factory 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe. Vous entendrez prononcer le nom d'un Mech, validant ainsi l'activation du code :

##X0/A><UZ	Invincibilité
#/XO/A4<LY	Chassis de Mech tarentule
#0X0/A>>0/	Pas de limite de poids
#AXO/A4TTA	?
#XXO/A4>Y+	Les armes surchauffent moins vite
#YX0/A>Y0L	?
T<XO/AXA<=	Toutes les missions
T#XO/AX<<<	Armes supplémentaires
T/XO/AZ<#*	Chassis de Mech petit
TOX0/AX>TU	Munitions infinies

Medal of Honor

© Electronic Arts / Dreamworks Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

AJRULES	Photo de Adrian Jones enfant (un programmeur du jeu)
BADCOPSHOW	Munitions illimitées
BEACHBALL	Noah en multijoueurs
BIGFATMAN	Colonel Muller en multijoueurs
BIGGRETA	Making of du niveau 2
BRADALARM	Change les sons d'alarme
CAPTAINDYE	Mode Captain Dye
COOLCHICK	Photo de Lynn Henson enfant (un concepteur du jeu)
DASBOOT	Making of du niveau 3
DENNISMODE	Bonus spéciaux en multijoueurs
DWIGALLERY	Photos de la direction
DWIMOHTEAM	Photos de l'équipe de développement
EVILKURT	Kurt en multijoueurs
FINESTHOUR	Winston Churchill en multijoueurs
GOBLUE	Tir ricoché
HERRZOMBIE	Otto en multijoueurs
HOODDOWN	Felix en multijoueurs
HOODUP	Wolfgang en multijoueurs
ICOSIDODEC	Tir rapide
INVASION	Making of du niveau 1
JIMMY	Rosie en multijoueurs
KOMET	Making of du niveau 5
MACOOCOO	Deux nouveaux niveaux multi-joueurs
MISSLEAGUE	Making of du niveau 7
MOSTMEDALS	Invincibilité
PAYBACK	William Shakespeare en multijoueurs
ROCKETMAN	Werner von Braun en multijoueurs
SMPSMDMILK	Puis tapez URLINGAMBE pour le méga code
SPRECHEN	Mode film américain
SPYSCHOOL	Nouveau niveau multi-joueurs
SSPIELBERG	Un vélociraptor (dinosaure) en multijoueurs
STUKA	Making of du niveau 4
TRACERON	Graphismes en fil de fer
TWOSIXTWO	Making of du niveau 6
URLINGAMBE	Active tous les codes
VICTORYDAY	Making of du niveau 8
WOOFWOOF	Un chien en multijoueurs

CODES DES MISSIONS

1. RETTUNG
2. ZERSTOREN
3. BOOTSINKT
4. SENFGAS
5. SCHWERES
6. SICHERUNG
7. GESAMTHEIT

SE SUICIDER

Appuyez sur R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1 puis pour tuer votre personnage.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1, niveau 1

Entraînez-vous au début tant qu'il n'y a pas trop d'ennemis (visez la tête en étant accroupis) et récupérez les armes et munitions sur vos victimes. Avancez sur le chemin jusqu'à un bâtiment et tuez les gardes de loin puis allez récupérer le matériel à l'intérieur. Continuez vers le sud sur le chemin, tuez les gardes et continuez sur le route pour vous emparer de la grosse mitrailleuse. Tirez sur les caisses quand vous aurez tué tous vos ennemis et allez récupérer le matériel avant de continuer sur la route.

Suivez la vers l'ouest en faisant attention aux soldats puis utilisez une nouvelle mitrailleuse peu après les camions pour faire le ménage plus efficacement. Repartez vers le nord et accrochez-vous au mur est pour abattre le soldat à l'étage puis dirigez-vous vers l'arche verte et allez vers les ruines à gauche. Montez les escaliers, descendez dans la pièce et passez par la petite ouverture à l'ouest pour tuer les deux soldats de loin.

Prenez ensuite à l'ouest puis suivez le chemin en sortant à droite. Passez le pont à droite, tuez les deux sentinelles près de l'arche puis avancez vers l'avion dans la clairière. Prenez ensuite le chemin au sud-est, avancez jusqu'à un lampadaire, tuez deux nouveaux soldats puis continuez vers l'est. Utilisez la mitrailleuse pour vous débarrasser des soldats puis dirigez-vous vers la ville pour terminer le niveau.

Mission 1, niveau 2

Tuez l'unique sentinelle puis prenez le passage à l'extrême sud du bâtiment est pour détruire la radio. Tuez le soldat sur le balcon puis avancez vers l'est jusqu'à un virage sur la gauche. Lancez une grenade vers le coin nord-est pour tuer l'officier puis avancez et tuez les deux soldats dans la rue. Continuez au sud dans la rue puis à l'est en vous débarrassant des différents soldats (récupérez le matériel dans les recoins).

Prenez le chemin vers le sud puis vers l'est et tuez le soldat et l'officier sur le pont en restant à distance. Passez le pont, tuez un nouvel officier puis descendez par l'échelle et suivez la rivière vers le sud et tuez le soldat avant de la traverser puis l'officier à gauche depuis le pont. Entrez par la porte au sud-est et montez par l'échelle. Tuez les gardes, suivez la rue, abattez un autre officier et accrochez-vous au mur sud pour repérer te tuer le sniper. Récupérez ensuite le matériel au fond du passage ouest puis montez l'escalier afin de tuer le dernier officier.

Tirez ensuite sur les caisses à droite de la porte métallique pour vous débarrasser des gardes et récupérez le matériel avant de partir par le sud. Tuez le soldat et le sniper, récupérez le matériel dans les recoins puis continuez vers le sud

et tuez la sentinelle avant d'avancer pour vous débarrasser d'un nouveau sniper. Partez vers l'ouest puis prenez à droite après la porte métallique.

Tuez l'officier, ramassez le matériel et partez au nord puis à l'ouest. Tuez deux autres officiers puis continuez vers le sud (attention aux deux soldats au coin de la rue). Continuez au sud-ouest jusqu'à un nouveau dépôt et tirez dans la caisse pour aller ramasser le matériel. Tuez ensuite l'officier et les soldats en continuant vers le nord et récupérez les soins dans le recoin au coin de la rue et tuez un autre officier. Tuez en un dernier sur la gauche dans la cour puis prenez le passage au fond à droite pour descendre par le trou.

Mission 1, niveau 3

Récupérez la valise près du corps puis avancez doucement vers l'est et débarrassez-vous des chiens et des gardes. Tournez à droite (attention au chien), continuez jusqu'au tunnel. Récupérez le matériel à gauche puis continuez sur la droite et tirez sur la grille pour ramasser le fusil à pompe et le kit de soins. Ressortez et partez au sud-est, débarrassez-vous de vos assaillants puis allez vers l'est en tuant les sniper dans la pièce.

Poursuivez votre route, tournez à droite (un soldat et un chien) puis continuez dans le passage sud, est puis sud à nouveau. Récupérez le matériel, continuez vers le sud, récupérez les grenades plus loin sur la droite puis descendez par l'échelle sur la gauche. Récupérez le kit de soins à l'ouest, tuez le soldat au sud-est puis suivez le tunnel et abattez les officiers. Partez à l'ouest en sortant pour prendre le matériel, puis à l'est le long du grillage jusqu'à la sortie.

Mission 2, niveau 1

Avancez entre les escaliers et prenez à gauche puis avancez jusqu'à l'échelle au fond à gauche de la pièce. Suivez le passage et tuez l'officier qui vous demande vos papiers et récupérez les papiers bleus avant de remonter par l'échelle.

Montez les escaliers sud et tuez les soldats puis prenez à gauche après ma porte. Descendez puis montez les escaliers et rampez par le petit passage. Tirez sur la grille pour ressortir et récupérer le matériel dans la pièce (notamment les papiers rouges) puis descendez les escaliers, ouvrez la porte et montrez votre passe au garde. Suivez la plate-forme par la droite et montez les escalier pour quitter le niveau.

Mission 2, niveau 2

Descendez les marches en face, prenez à gauche et récupérez le document sur le mur en haut de la pente. Redescendez, allez tout droit puis prenez à gauche dans la pièce. Ouvrez la porte métallique à l'ouest et avancez tout droit et tuez l'officier dans la zone rouge pour récupérer le document sur le bureau.

Continuez vers l'ouest, prenez à gauche à la gare, tuez le garde et récupérez le fusil de sniper dans l'étuis à guitare. Retournez maintenant dans le hall principal et prenez la porte métallique au sud puis allez placer la charge à l'avant du train avant de quitter la pièce.

Retournez vers les voies et tuez la sentinelle avec le fusil de sniper puis prenez à gauche et suivez les rails vers le sud-est. Passez le pont et continuez jusqu'à la sortie du niveau en tuant deux officiers supplémentaires.

Mission 2, niveau 3

Tuez la sentinelle sur le pont de corde avec le fusil de sniper puis suivez le chemin près du petit panneau jaune. Descendez dans le bunker en tuant le garde à l'intérieur. Abattez les nouveaux gardes grâce à la mitrailleuse puis tirez sur les caisses près de la porte pour ressortir.

Suivez encore les rails vers le sud puis prenez à gauche au panneau deux. Arrêtez-vous près du mur et tirez dans les réservoirs pour les faire exploser avant de revenir sur vos pas. Tuez les soldats, suivez le chemin vers le sud-ouest, prenez à droite au panneau rouge et tuez la sentinelle dans le bunker puis les autres gardes avec la mitrailleuse. Ressortez de la même façon que précédemment puis avancez vers le deuxième bunker et passez sous le pont (utilisez le fusil de sniper).

Suivez le chemin, tuez un nouveau soldat puis allez dans le bunker de gauche après l'avoir nettoyé à la grenade. Suivez

ensuite le chemin sud le long de la voie près du panneau blanc. Tuez les deux soldats et utilisez la mitrailleuse du bunker sud pour vous débarrasser des soldats au nord. Retournez ensuite vers le wagon et prenez à droite puis avancez vers l'est en tuant les nouveaux gardes puis continuez et passez l'arche de pierre à l'est puis descendez dans le trou et dirigez-vous vers la lumière.

Mission 2, niveau 4

Débarrassez-vous de vos adversaires et suivez le chemin jusqu'à un grillage où vous pourrez récupérer des munitions et un kit de soins. Retournez ensuite vers les rails et allez vers le sud puis vers l'est afin de vous débarrasser des soldats.

Placez maintenant les charges de chaque coté du wagon puis retournez vers la barrière rouge et blanche pour éviter le souffle de l'explosion.

Mission 3, niveau 1

Tournez vous vers le sud et tuez un premier adversaire, récupérez le matériel dans la pièce de droite avant de ressortir par le passage nord. Allez vers l'est, prenez à droite et tuez le marin pour obtenir le passe puis prenez à droite dans le passage principal. Allez ensuite dans le couloir de droite, passez la porte métallique et allez à gauche (panneau avec l'hélice) pour récupérer le passe du pont et le matériel.

Prenez à droite en sortant et tuez la sentinelle, prenez encore à droite et montez à l'échelle. Avancez jusqu'à la tourelle et allez vers l'est pour récupérer des munitions et des soins avant de retourner en arrière pour prendre à gauche. Tuez les deux gardes en face, celui du sud et dirigez-vous vers le pont. Tuez les deux dernier gardes et récupérez le passe jaune.

Retournez dans le hall principal par la porte sud et récupérez la clé sur gauche puis redescendez dans le couloir avec le panneau et avancez jusqu'à la porte métallique. Utilisez votre passe pour progresser et allez vers la pièce éclairée en bleu puis continuez vers le nord avant de prendre à gauche.

Descendez et utilisez la clé pour bloquer le moteur puis éteignez l'alarme et quittez la pièce. Retournez vers la zone de fret et ouvrez la porte est (marquée « frecht ») puis montez rapidement à l'échelle pour éviter les tirs.

Mission 3, niveau 2

Utilisez votre fusil de sniper pour vous débarrasser des trois gêneurs en dessous puis allez sur toit au nord et avancez vers les caisses. Allez ensuite vers le sud-est pour récupérer le document sur le déploiement des troupes. Retournez au camion et faites le sauter (grâce à la boite rouge) puis éliminez les quelques soldats qui arrivent.

Faites le tour du garage par l'ouest puis le nord, montez à l'échelle à l'arrière du bâtiment et allez vers les caisses à l'est. Sautez sur la caisse en face et montez à l'échelle de droite. Avancez et utilisez à nouveau le fusil de sniper avant de descendre par le sud puis sur la gauche de la plate-forme. Sautez ensuite sur la droite et retournez à l'échelle au sud du bâtiment.

Avancez vers le sud et descendez dans la zone en face, récupérez les soins, tuez le garde et partez vers le nord et prenez à gauche à l'intersection. Récupérez le matériel au fond à droite puis prenez le chemin vers l'est et tuez deux nouveaux gardes avant de monter par l'échelle de droite. Traversez maintenant jusqu'à l'autre toit par le gros tuyau et avancez vers l'est. Prenez à l'est puis à gauche vers un autre camion que vous ferez exploser comme le précédent.

Retournez vers le sud et à gauche pour récupérer les soins et les grenades puis retournez à l'intersection et prenez à l'ouest et à gauche au niveau du mur. Montez sur le toit, tuez les gardes et avancez jusqu'à une nouvelle échelle. Montez, sautez vers l'est et prenez la porte sur le toit.

Mission 3, niveau 3

Tirez sur la grille, tuez le garde, allez récupérer le matériel au nord puis prenez la route sud. Tuez les gardes dans la pièce, éteignez l'alarme, prenez deux fois à gauche puis entrez dans le couloir u3-2. Tuez les trois gardes et récupérez

le matériel, votre objectif se trouve dans le bureau.

Prenez ensuite le passage u3-3 et tuez trois nouveaux gardes avant de partir à l'est. Récupérez le livre bleu puis continuez et entrez dans la zone éclairée en rouge sur la gauche. Avancez et placez une charge dans la boite rouge dans la salle de contrôle avant de vous mettre à couvert. Retournez en arrière et allez au nord depuis la pièce éclairée en rouge. Avancez en tuant les gardes, descendez près du sous marin puis allez récupérer le matériel à l'arrière (attention aux gardes).

Montez à l'échelle, sautez sur le passage en face, avancez vers le nord puis allez vers l'ouest dans la zone suivante, tuez les gardes et récupérez le matériel dans le coin nord-est. Avancez vers le sous marin et passez par l'écoutille pour terminer la mission.

Mission 3, niveau 4

Tuez le garde à gauche puis les sentinelles en face avant de passer l'écoutille. Prenez ensuite le couloir au nord-ouest, tuez les gardes et montez par l'échelle pour en abattre trois autres. Allez vers l'est et vous trouverez la radio dans la deuxième pièce à droite. Continuez vers l'est et appuyez sur la boite rouge pur bloquer les ailerons puis détruisez les contrôles.

Allez ensuite dans la pièce suivante pour vider les ballasts puis montez la petite échelle à l'est, passez l'écoutille et montez à une dernière échelle pour sortir.

Mission 4, niveau 1

Avancez sur le chemin et lancez une grenade au premier angle puis avancez et lancez-en deux à droite et à gauche du barbelé. Suivez le chemin à gauche, tuez le soldat avant la première tranchée puis continuez sur le chemin et prenez le passage à droite au panneau. Passez le mur puis les haies et avancez jusqu'au chemin suivant en tuant les nombreux soldats puis prenez le chemin à l'est après les haies.

Tuez le sniper à droite dans l'arbre, continuez jusqu'à la tranchée et avancez en rampant vers le bunker. Tuez les soldats de part et d'autre du chemin et montez à la mitrailleuse dans l'arbre pour vous débarrasser des soldats qui arrivent sur la gauche. Avancez vers l'est dans la tranchée, dépassez la jeep et le panneau et tuez la sentinelle près du grillage avant d'avancer au nord jusqu'aux marches et utilisez les comme couvert.

Prenez à droite un peu plus loin, suivez la tranchée et montez sur les caisses au bout pour tuer les soldats et lancez une grenade pour détruire le Stuka. Descendez ensuite dans la cour en dessous, récupérez le matériel puis retournez dans la tranchée par le passage sud. Avancez jusqu'aux caisses, suivez une autre tranchée puis prenez à droite et débarrassez vous des deux mitrailleuses.

Récupérez le pied de biche près de celle de droite, suivez le chemin vers l'ouest et débarrassez vous du sniper et de la mitrailleuse près de la fortification. Avancez ensuite vers l'ouest sur le chemin et lancez des grenades pour vous débarrasser des mitrailleuses. Avancez vers l'ouverture du bunker de droite, récupérez le matériel et ouvrez la trappe.

Avancez vers le nord, montez par l'échelle, tuez les deux gardes en haut puis avancez autour du fort. Tuez un dernier garde, entrez et sortez par la droite.

Mission 4, niveau 2

Tuez les trois soldats et prenez le couloir éclairé en rouge, prenez le matériel sur la gauche et continuez vers le sud dans le couloir. Prenez les escaliers, montez l'échelle, sortez de la tour puis descendez et allez vers l'est. Prenez deux fois à gauche au fond et envoyez le faux SOS depuis le poste de transmission.

Repartez ensuite au sud, prenez à gauche et lancez une grenade dans la pièce. Prenez la nouvelle ouverture, récupérez le matériel et sortez du bureau pour monter l'échelle. Montez à nouveau pour ramasser du matériel puis prenez les marches vers le sud et tirez sur les caisses pour avoir accès au niveau inférieur.

Sautez dans le trou et tuez les gardes puis allez vers l'est et avancez vers le nord jusqu'à une intersection. Avancez

vers l'est et suivez le mur de gauche pour aller dans le hall à gauche de la pièce, les ordres que vous devez récupérer se trouvent sur la table.

Retournez à la pièce avec l'échelle et allez à l'est, suivez le passage en rouge et partez à l'est dans la pièce. Passez vers l'ouest, sautez dans le trou puis avancez et prenez à droite dans la pièce suivante. Descendez, prenez à gauche et avancez jusqu'aux portes bleues. Tuez les gardes dans le passage à droite, ramassez le matériel puis allez au nord et à l'est pour en abattre trois autres.

Récupérez le matériel à gauche et la clé dans la pièce de droite puis allez à l'ouest dans la pièce avec la bannière à l'aigle. Utilisez la clé sur la porte bleue, occupez vous des soldats ennemis et descendez l'échelle.

Mission 4, niveau 3

Prenez à gauche dans le passage éclairé en rouge et tuez les deux soldats dans le couloir est en utilisant la porte comme couvert. Allez ensuite vers l'ouest, prenez deux fois à droite et tuez les soldats cachés derrière les colonnes. Prenez encore à droite puis suivez le passage vers le sud-ouest et jetez une grenade. Tuez les soldats restant dans le passage ouest puis retournez dans le passage et prenez à gauche puis à droite.

Utilisez encore une grenade dans le passage rouge et récupérez le mat »riel dans les alcôves avant de continuer vers le sud pour descendre dans le trou et tuer les trois soldats. Montez ensuite sur le passage suspendu et tirez sur les soldats depuis la hauteur une fois que vous êtes au bout. Récupérez ensuite le matériel en bas, remontez et prenez à l'est puis au sud. Tuez trois soldats en avançant et ouvrez la valve sur la droite puis partez au nord puis à l'est.

Prenez le passage vers le sud, tuez deux autres gardes et occupez-vous de la deuxième valve. Retournez maintenant en arrière et prenez le passage vers le nord, passez la pièce avec les tuyaux (et un soldat) et prenez à gauche en tuant les gardes pour monter à l'échelle. Vous n'avez plus qu'a sauter dans l'ouverture rouge pour terminer le niveau.

Mission 5, niveau 1

Avancez, tournez la première valve puis la deuxième plus loin dans le passage. Tuez les gardes, descendez sur le gros tuyau et suivez le chemin de droite. Prenez ensuite à l'est, passez le hall et continuez dans la même direction. Tuez les soldats après le tournant puis prenez à l'est un peu plus loin. Avancez ensuite vers le nord, traversez une pièce, débarrassez vous des gardes puis continuez encore pour récupérer le matériel dans la pièce suivante.

Occupez vous des deux relais puis prenez à l'est et au nord jusqu'à une intersection. Prenez à droite, tuez le soldat en haut de l'échelle et détruisez la grille pour passer par le petit passage. Sautez en sortant puis rampez dans le nouveau passage et vous trouverez un soldat, du matériel et le troisième relais.

Montez à l'échelle, suivez à nouveau les conduits et passez à gauche après les grilles. Suivez le chemin vers l'est, tuez la sentinelle, prenez à gauche et suivez le chemin vers le sud puis le sud-ouest. Tuez le garde en hauteur, suivez le couloir en spirale et prenez à droite pour trouver un nouveau relais.

Retournez à la rampe, allez vers l'ouest et prenez à droite vers la salle de contrôle puis montez dans le coin est pour couper le courrant. Sortez, partez vers l'ouest, tuez six soldats, passez trois pièces et prenez l'échelle au sud pour sortir.

Mission 5, niveau 2

Avancez vers le couloir ouest, tuez les gardes et prenez l'échelle sur la gauche. Tuez les soldats dans la zone en dessous puis retournez à l'échelle et prenez au sud pour neutraliser chaque générateur. Prenez ensuite à l'est et fermez la valve sur le mur nord avant de continuer dans le couloir gris. Faites attention au mitrailleur à l'intersection puis passez par la grille à sa gauche pour fermer une nouvelle valve.

Prenez le passage nord-ouest, tuez les soldats sur votre route, entrez dans la salle de recherche au bout du mur de droite et récupérez le matériel. Suivez le chemin à l'est puis vers la gauche et ramassez le rapport sur la table. Retournez en arrière et prenez le couloir sud vers une nouvelle salle de recherche.

Prenez à gauche en ressortant puis allez dans la salle nord. Prenez ensuite deux fois à gauche, suivez le chemin vers

le nord, tournez encore à gauche et vous pourrez en finir avec vos objectifs. Partez à l'ouest pour quitter le dernier laboratoire, tuez les soldats et montez dans l'ascenseur au sud du couloir.

Mission 5, niveau 3

Avancez jusqu'au bout du mur et reculer pour attirer et tuer les soldats. Utilisez la même méthode dans la pièce au fond du couloir puis remontez jusqu'à un pièce pleine de caisses et récupérez le matériel avant de revenir dans la pièce avec les casiers. Prenez le passage sud derrière le bureau, tuez quelques soldats et puis montez à l'échelle et abattez les ennemis qui s'avancent.

Prenez ensuite le chemin vers l'ouest et attirez les soldats, la deuxième valve se trouve en face. Tuez les soldats dans la pièce de gauche puis ramassez le matériel puis montez à l'échelle dans la pièce suivante. Tuez tout vos ennemis puis allez tourner la valve au fond de la pièce.

Attirez encore les soldats puis avancez dans le couloir éclairé en rouge, éliminez les soldats puis traversez le plus rapidement possible et tournez la nouvelle valve. Avancez, montez à l'échelle, récupérez le matériel puis redescendez vers les rails et partez en direction du nord-est.

Tirez sur les soldats dès que vous voyez les caisses, prenez le passage vers la gauche puis continuez vers le nord après avoir tué les soldats et récupérez le matériel derrière les caisses dans la pièce suivante. Retournez maintenant sur les rails et suivez les vers le nord-est mais n'entrez pas dans le garage. Tirez sur les caisses et vous n'avez plus qu'à placer la charge sur le camion avant de repartir par la rampe.

Mission 5, niveau 4

Tuez les deux gardes et récupérez le matériel dans les caisses à gauche. Faites exploser le premier camion un peu plus au sud puis suivez les traces dans la neige vers la bas du canyon. Continuez jusqu'au deuxième camion et commencez par tuer le soldat en hauteur sur la droite puis allez récupérer le matériel avant de le faire exploser.

Continuez ensuite sur le chemin en abattant les gardes et continuez vers le nord-ouest pour tuer les soldats qui gardent le tunnel. Continuez à progresser sur le chemin principal puis passez la porte de pierre. Tuez le soldat qui manipule la mitrailleuse et allez le remplacer après avoir fait sauter la centrale pour vous débarrasser des assaillants.

Retournez sur le chemin principal et prenez à gauche à l'entrée de la caverne pour passer par la porte métallique. Abattez les deux gardes, avancez vers le bateau et déposez une charge explosive près des bidons d'huile puis avancez entre les deux bâtiments pour mettre fin à la mission.

Mission 6, niveau 1

Avancez en restant à couvert et abattez les soldats aux bazooka avant qu'il ne soit trop tard(!). Continuez à avancer et allez récupérer le matériel dans le bâtiment sur la gauche puis avancez vers l'est sur le chemin principal. Tuez les quatre sentinelles du fort puis avancez jusqu'à une zone à découvert et débarrassez-vous de la mitrailleuse sur la gauche.

Avancez encore, ramassez le matériel dans la petite grotte, continuez vers le nord et passez sous le pont. Montez sur le chemin, tuez de nouveaux gardes et continuez à progresser (attention au sniper sur le plate-forme). Montez à l'échelle pour récupérer le matériel puis allez vers le sud et suivez le passage jusqu'à l'entrée d'un bâtiment. Tuez les gardes, récupérez le matériel puis déposez les charges sous les quatre générateurs.

Ressortez et prenez à gauche, entrez par la porte sur la gauche pour ramasser soins et munitions puis ressortez et prenez à gauche en suivant le chemin jusqu'à l'entrée de la mine.

Mission 6, niveau 2

Avancez en tuant les soldats sur votre route puis descendez vers l'est par le tunnel. Continuez vers le nord (attention aux bazookas) et prenez à nouveau à l'est après avoir passé la pièce et approchez vous des colonnes sur la gauche dans la salle suivante pour tuer le garde puis récupérez le matériel et le manuscrit derrière la wagon.

Continuez vers l'est, passez les arches puis continuez sur la droite dans le tunnel principal. Récupérez les clé sur la table avant de repartir vers le nord et prenez au nord à l'intersection. Récupérez le matériel, tuez les soldats, allez vers l'est puis entrez dans la pièce et suivez le tunnel jusqu'à l'ascenseur.

Mission 6, niveau 3

Tuez le soldat au bazooka et avancez dans le tunnel vers l'est puis montez les marches. Prenez à droite, à gauche, tuez les soldats puis avancez dans la pièce remplie de matériel. Sortez, prenez au nord et récupérez les soins et l'inventaire dans la pièce suivante.

Retournez dans la salle principale de la mine et suivez les rails jusqu'à un passage de pierre. Désactivez les bombes près des colonnes, partez vers le nord, tuez les soldats et désactivez les trois bombes (sur les colonnes et en face). Continuez vers le nord, descendez en passant par la petite ouverture sur le gauche et désactivez les deux bombes suivantes.

Retournez ensuite dans les tunnels, prenez à l'ouest, tuez le soldat au bazooka sur la passerelle puis suivez à nouveau la voie vers un autre tunnel. Eliminez les gardes, désactivez la bombe sur la première colonne, puis continuez en suivant les rails. Tuez les deux gardes, désactivez les quatre dernières bombes (2 sur la gauche, une sur la colonne sud-est, une sur le mur sud-ouest) et avancez à gauche vers l'échelle.

Mission 7, niveau 1

Tuez les deux premiers soldats et avancez vers le nord puis jetez une grenade dans la pièce de droite et allez y récupérer le matériel. Montez par l'échelle, continuez le nettoyage à la grenade puis avancez ver la pièce sous le rail. Tuez les soldats, descendez par l'échelle et tirez sur la caisse dans la pièce à l'est un peu plus loin.

Continuez vers le passage nord, tirez à nouveau sur la caisse pour abattre les soldats suivants et continuez à progresser. Ouvrez la porte vers l'est au bout, tuez les soldats puis prenez à droite puis à gauche pour passer par la porte suivante.

Prenez le chemin vers l'est, prenez à gauche puis à droite pour tuer le scientifique près de la fusée. Avancez ensuite vers le nord, tournez à l'est puis descendez le hall et ouvrez la porte à droite pour récupérer le matériel.

Sortez de la pièce, allez vers le nord, tournez à gauche et descendez la pente pour tuer deux scientifiques. Tournez ensuite la valve près de l'entrée, passez par la grille métallique et placez une charge près de du dispositif de contrôle.

Tuez les soldats en sortant et prenez à droite puis au sud en haut de la rampe. Prenez au fond à droite et lancez une grenade au coin du mur pour vous débarrasser des soldats suivants. Retournez dans la pièce où vous avez tué le scientifique, montez sur les caisses au nord, passez dans le tunnel et tuez les soldats. Prenez enfin la sortie de secours sur la gauche pour sortir.

Mission 7, niveau 2

Avancez tout droit, prenez deux fois à droite, tuez les soldats puis passez par la grille au nord-est de la pièce. Tuez le garde, récupérez le matériel puis sortez de la pièce et partez vers le sud. Tournez à gauche, avancez vers le nord-est et utilisez la technique de la grenade pour libérer le salle.

Descendez ensuite la pente, prenez à droite et tirez sur le réservoir de gaz pour attirer les soldats. Prenez au nord par le premier passage dans la pièce suivante, récupérez les soins puis prenez le passage de droite en arrière et lancez une grenade pour tuer les gardes. Continuez ensuite à avancez, prenez le passage est dans la pièce suivante, tuez les scientifiques à gauche et récupérez les munitions et les notes.

Prenez ensuite à gauche en sortant, suivez le couloir, tuez le soldat, avancez tout droit puis prenez à gauche vers une pièce avec un nouveau scientifique. Prenez à droite, avancez vers le tunnel, tirez sur les caisses pour éliminer les garde et suivez la voie vers l'est dans la pièce suivante.

Prenez le tunnel de gauche, débarrassez vous du garde puis faites le tour de la fusée pour tuer le scientifique. Entrez

dans le tunnel suivant et tuez un deuxième scientifique et des gardes en débouchant dans la pièce suivante. Ramassez ensuite les plans dans le coin puis montez par l'échelle à l'est pour récupérer le matériel et retournez à la porte et suivez le passage.

Suivez le couloir bleu, tues les ennemis à l'intersection et partez à l'est puis passez par la porte métallique. Récupérez le matériel et sabotez le système de guidage (boite « Warnung »). Ressortez de la pièce, allez au nord puis prenez à gauche dans un autre couloir bleu.

Tuez les soldats puis descendez la rampe et prenez à l'est au niveau de la fusée et suivez les rails. Tuez le soldats qui surgissent puis allez dans le coin droit de la pièce et montez par l'échelle.

Mission 7, niveau 3

Pour finir en beauté, ce niveau n'est fait que de combats ! Commencez pas tuer les deux gardes en face, avancez vers le tunnel pour attirer les soldats et une douzaine d'entre eux apparaîtront. Restez du coté droit du mur et utilisez votre bazooka (attention à ceux qui arrivent derrière le camion) et allez récupérez les soins dans l'alcôve du tunnel si le besoin s'en fait sentir.

Allez récupérer tout le matériel quand vous en avez fini avec vos adversaires puis allez vers le canyon à l'est et éliminez les caisses à la grenade. Tuez les deux gardes en dessous depuis la hauteur puis descendez par la pente à l'est. Entrez dans la salle de contrôle, tuez le scientifique à l'intérieur. Le panneau de contrôle sur le mur nord permet de lancer le V2. Vous n'avez plus qu'à admirer le spectacle.

MEDAL OF VALOR

Vous obtiendrez cette distinction en terminant chaque niveau avec le grade Excellent.

Medal of Honor : Résistance

© Electronic Arts / Dreamworks Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour que ces codes fonctionnent, vous devez avoir terminé les niveaux. Tapez ENTREZVOUS à l'écran des codes pour pouvoir utiliser les cheats suivants. Après l'utilisation d'un code, vous verrez normalement un flash vert à l'écran :

AUTODINGO	Mode Wacky Taxi
BALLESVITE	Cadence de tir améliorée
DWIECRANS	Ecran des développeurs
LATIREUSE	Mode Podoski
LEMONSTRE	Mission Panzernacker Unleashed
MOHDESSINS	Galerie cartoon
MOHUEQUIPE	Galerie de l'équipe de développement
PORTECLEFS	Secrets débloqués
PUISSANCE	Invincibilité
RICOCHET	Tirs à rebonds

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 001 : L'occupation

Niveau 1

> Objectifs :
- Trouver votre frère
- Ouvrir la porte du garage

> Guide :
Cette première mission se déroule au coeur de Paris. Vous devez tout d'abord aller retrouver votre frère sous la Tour Eiffel. Avancez légèrement et tuez le garde qui effectue une ronde autour de la fontaine. Attendez un peu, d'autres gardes arrivent, exterminez-les. Prenez ensuite les munitions laissées par ces derniers et faites le tour de la fontaine. Vous trouverez 2 potions médicinales. Continuez votre chemin, tuez le nouveau garde et prenez la trousse de 1ers soins derrière lui. Passez ensuite sous le pont et avancez. Vous arrivez dans les jardins de la Tour Eiffel. Frayez-vous un chemin jusqu'au milieu du jardin en abattant les 3 gardes et prenez une nouvelle trousse de 1ers soins. Direction maintenant le support en haut à gauche de la Tour pour trouver votre frère. Ce dernier vous demande de le suivre. Suivez-le et éliminez les soldats en travers de votre chemin, vous sortez des jardins, tournez à droite et avancez le long de la route jusqu'au Conservatoire. Pensez à fouiller les moindres petits recoins près des maisons pour trouver des munitions et des soins. Arrivé au Conservatoire, montez les escaliers et faites le guet pendant que votre frère crochète la porte. Une fois la porte ouverte, rentrez dans le bâtiment. Tournez à gauche et suivez le chemin. Au bout, tournez une nouvelle fois à gauche mais restez en haut des petits escaliers pendant que votre frère descend ouvrir la nouvelle porte. En effet, 2 soldats arrivent, éliminez-les et rejoignez votre frère. Vous voici dans le garage. Dès que l'interrupteur est actionné et que votre frère est rentré dans le camion, allez à droite de ce dernier et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la porte du garage. Le camion sort, restez dans le garage en tirant sur les soldats dehors et attendez que le camion explose. Sortez ensuite du garage, tournez immédiatement à gauche et descendez le long des petits escaliers.

Niveau 2

> Objectifs :
- Sceller les entrées des catacombes
- Trouver les faux papiers

> Guide :
Prenez la Série Sten SMG en face de vous sur le sol puis descendez les escaliers sur votre droite. En bas, tuez le garde, et avancez le long du couloir. Vous arrivez dans une salle avec 2 nouveaux gardes, éliminez-les et continuez votre route dans le nouveau couloir. Avancez, tuez le garde en hauteur sur la droite, puis les 2 autres gardes dans la nouvelle partie du couloir. Tournez par la suite sur la droite dans le couloir, avancez un peu, exterminez le soldat et prenez les nombreux bonus. Faites ensuite demi-tour et continuez votre progression dans le couloir principal. Eliminez un nouvel ennemi, grimpez le long de la pente inclinée, tournez à droite et avancez. Tuez le soldat sur le rocher et posez une première charge afin de bloquer une entrée. Redescendez ensuite et avancez. Tuez les 3 gardes et continuez votre avancée dans le couloir. Après avoir exterminé 2 soldats supplémentaires, tournez à droite puis encore à droite. Vous arrivez dans une petite salle, éliminez les 2 ennemis et montez le long de l'échelle. Accroupissez-vous pour avancer, vous arrivez dans une nouvelle salle où se trouvent de nombreux bonus ainsi que les faux papiers. Faites ensuite demi-tour jusqu'au couloir principal et poursuivez votre route. Vous trouvez une nouvelle échelle, montez, éliminez les 2 soldats et utilisez les explosifs pour bloquer une nouvelle entrée. Puis redescendez, et avancez. Traversez la petite salle et sortez de l'autre côté. Montez ensuite les escaliers, vous arrivez dans une salle avec des colonnes, tuez les 2 gardes et prenez les bonus. Avancez encore, éliminez les nouveaux gardes. Arrivé au bout du couloir, montez au niveau supérieur grâce au chemin. Avancez, puis à l'intersection prenez à droite. Exterminez l'adversaire et prenez les bonus. Revenez maintenant à l'intersection et prenez à gauche. Avancez en faisant le ménage et tournez à gauche. Utilisez une nouvelle charge d'explosifs pour bloquer la dernière entrée. Prenez ensuite à droite, avancez dans la salle en nettoyant les lieux, montez le long de l'échelle en face, puis de celle à droite. Avancez, tournez à droite et gravissez les escaliers en tuant les ennemis. Avancez encore et vous arrivez dehors. Allez légérement sur la droite puis tout droit. Exterminez les adversaires et approchez-vous de la voiture. Dirigez-vous à l'arrière de cette dernière pour rentrer dedans.

Niveau 3

> Objectifs :
- Détruire les preuves de distribution
- Détruire les camions de distribution
- Cacher la presse
- Trouver les mitrailleuses cachées

> Guide :
Avancez un peu, regardez à droite et tuez les 2 soldats de l'autre côté de la cour.
Prenez leurs munitions puis sortez de cette cour et dirigez-vous dans la rue éclairée. Prenez les munitions tout de suite sur la gauche puis avancez le long de la rue. Tournez à droite et éliminez le garde. Avancez encore, tuez les soldats, et ouvrez la porte sur la droite. Rentrez dans le bâtiment, éliminez les 2 ennemis, puis utilisez un cocktail Molotov pour détruire une première preuve de distribution. Sortez maintenant de ce bâtiment par l'autre porte, avancez dans la rue et tournez à droite dans le petit jardin. Sortez-en ensuite par la droite puis avancez en éliminant les soldats. Vous arrivez alors sur une place avec un véhicule. Inspectez-le puis allez sur la gauche, et rentrez dans la maison. Montez au niveau supérieur, tuez le garde et prenez les munitions. Ouvrez ensuite la caisse, utilisez la mitrailleuse pour exterminer les soldats en bas qui approchent. Profitez-en pour tirer aussi sur le véhicule afin qu'il explose. Quittez ensuite cette place de l'autre côté, avancez le long de la rue en tuant les ennemis puis accroupissez-vous et tournez à droite. Avancez, vous trouvez une nouvelle preuve sur votre gauche, détruisez-la. Avancez ensuite dans le petit parc en faisant le ménage et rejoignez la route de l'autre côté. Tournez à gauche et avancez. Allez tout droit, tuez les gardes et descendez le long de l'échelle. Avancez dans le souterrain, prenez les quelques munitions et ressortez de l'autre côté grâce à la nouvelle échelle. Avancez légèrement, regardez à gauche et rentrez dans le petit bâtiment par la porte sur le côté. Ouvrez la caisse, utilisez la mitrailleuse puis ressortez. Avancez encore, tournez à droite, descendez les petites marches, éliminez les soldats, allez tout droit et tournez au bout à droite. Grimpez le petit escalier, ouvrez la caisse, utilisez la mitrailleuse pour éliminer les soldats et faire exploser le camion de distribution. Descendez par la suite au niveau inférieur, avancez, descendez le petit escalier en tuant les ennemis, avancez et montez les quelques escaliers. Avancez un peu et tournez à gauche. Avancez encore et éliminez les soldats, rentrez dans le bâtiment à gauche pour

trouver et détruire la dernière preuve. Ressortez, avancez, et rentrez dans le bâtiment de droite. Dénouez la corde pour faire tomber la caisse et ainsi cacher la presse. Ressortez et avancez au bout de la rue.

Niveau 4

> Objectifs :
- Chercher un Panzerfaust
- Arrêter les tanks

> Guide :
Avancez, tournez à droite et tuez rapidement le garde. D'autres soldats arrivent, alertés par les coups de feu, attendez-les et exterminez-les. Avancez encore, montez les quelques marches. Il y a un tank à votre gauche. Allez à droite derrière le petit muret et prenez les munitions. Vous trouverez aussi un Panzerfaust, utilisez-le pour détruire le tank. Avancez ensuite le long de la rue, tuez les gardes puis au bout, tournez à gauche et montez le long des escaliers. Avancez un peu et allez sur la droite, tuez le soldat, prenez les munitions et accroupissez-vous pour passer par la petite ouverture. Détruisez les 2 caisses pour prendre de nouvelles munitions et des soins, puis sortez par l'autre ouverture en vous accroupissant de nouveau. Vous arrivez dans une nouvelle rue, tournez à gauche et avancez en éliminant les soldats. Vous verrez ensuite un tank, faites alors demi-tour et allez tout au bout de la rue pour trouver un autre Panzerfaust. Le tank vous a suivi, utilisez cette mitrailleuse pour le détruire. Avancez ensuite le long de la rue, vous trouvez une place avec une petite statue, exterminez les gardes et prenez les munitions et soins. Avancez encore, tournez à droite et montez le long des escaliers. Utilisez le Panzerfaust pour tuer les gardes et détruire le tank. Attendez un peu et un second tank arrive sur la droite. Détruisez-le lui aussi. Avancez ensuite au bout de la rue sur la droite en éliminant les quelques gardes et approchez-vous de la porte à gauche.

Mission 002 : Renard du désert

Niveau 1

> Objectifs :
- Fuir de l'hôtel
- Trouver le dossier sur l'officier
- Trouver la carte du dépôt
- Quittez la ville par camion

>Guide:
Commencez par prendre les munitions dans votre chambre et par équiper la mitrailleuse. Sortez ensuite dans le couloir, éliminez le soldat à droite et descendez rapidement au niveau inférieur par l'escalier. D'autres soldats arrivent, exterminez-les. Sortez ensuite de ce petit hall par la seule porte. Avancez dans le couloir, tuez les soldats et, arrivé dans une petite salle, éliminez le garde qui se cache derrière une table. Sortez maintenant de cette salle par la porte et vous arrivez dehors. Tuez le garde sur la droite et avancez. Rentrez dans le petit bâtiment pour avoir des munitions, puis ressortez et allez à droite. Avancez, vous observez 2 portes de couleur, l'une est verte et l'autre rouge. Rentrez dans la maison sur la gauche et prenez le dossier sur la table. Ressortez maintenant de la maison en prenant garde aux soldats et avancez. Tuez 2 nouveaux gardes et abattez celui qui est en hauteur et tire par la fenêtre. Rentrez par la suite dans la maison sur la droite, faites le ménage et prenez les munitions puis sortez par l'autre porte. Allez sur la droite, avancez dans la rue en éliminant les gardes, descendez le petit escalier sur la gauche, avancez, montez le nouvel escalier, tuez le garde et ouvrez la grande porte. Avancez, allez à droite puis au bout du chemin en éliminant les gardes sur votre route. Descendez les petits escaliers sur la gauche, avancez un peu en tuant les soldats, et rentrez dans le bâtiment à droite. Sortez par l'autre porte, avancez encore en prenant soin d'éliminer les ennemis, et montez l'escalier sur la droite. Avancez maintenant le long du grand couloir en tuant les adversaires, vous finissez par arriver dans un bâtiment, prenez la carte accrochée au mur et passez par l'ouverture voisine sur la gauche. Descendez le long des pentes inclinées, tuez les soldats et sortez dehors. Avancez dans la nouvelle rue en faisant le ménage, vous arrivez dans une zone avec des colonnes, tuez les soldats et passez par la gauche. Avancez encore le long du petit chemin et montez à bord du camion.

Niveau 2

> Objectifs :
- Trouver les archives de chargement
- Trouver le déguisement
- Contacter la flotte américaine

> Guide :
Sortez de l'arrière du camion, tuez le soldat à gauche puis allez à droite. Tuez un nouveau soldat, avancez jusqu'à un nouveau camion, passez de l'autre côté et avancez encore. Tuez 3 autres soldats puis avancez. Au bout du chemin prenez à gauche, puis à droite et encore à gauche en tuant les soldats. Vous arrivez dans une enceinte plus grande, nettoyez-la de ses gardes et rentrez dans le petit bâtiment au milieu. A l'intérieur, tuez le garde et prenez les archives. Ressortez et avancez, une double-porte s'est ouverte, rentrez dans le grand bâtiment. Avancez sur la droite, tuez les soldats, et avancez encore. Au bout de la salle, après avoir tué les gardes, montez le long de l'échelle. Avancez un peu et descendez dans la nouvelle cour. Tuez les soldats, traversez la cour et grimpez le long de l'échelle en face. Rentrez dans la chambre, fermez la porte de la salle de bain en face pour bloquer la photographe. Prenez ensuite le déguisement sur son bureau. Avancez ensuite dans la chambre et sortez dans le couloir. Ne sortez surtout pas votre arme, allez sur la droite et montrez vos papiers aux gardes qui le désirent (bouton X). Au bout du couloir, ouvrez la double-porte grise, descendez les escaliers et ouvrez la nouvelle double-porte. Vous arrivez dans une nouvelle cour, allez en face et ouvrez la porte après avoir montré vos papiers. Montez le long des escaliers et utilisez l'appareil radio pour contacter la flotte américaine. Avancez ensuite dans la salle, équipez une arme et tuez le garde. Rentrez dans la petite pièce et approchez-vous de la fenêtre.

Niveau 3

> Objectifs :
- Trouver l'accès au dépôt d'armes
- Trouver les explosifs
- Détruire les 4 réservoirs de carburant
- Photographier la clé de codage

> Guide :
Avancez le long de la passerelle en gardant votre appareil photo et grimpez en haut de la tour grâce à l'échelle. Avancez et utilisez la nouvelle échelle pour descendre de l'autre côté. Avancez encore, rentrez dans la tour et descendez l'escalier. Dans la cour, allez tout de suite sur la gauche. Seulement un garde bloque une entrée, approchez-vous en, montrez-lui vos papiers et prenez-le en photo. Il libèrera ensuite l'entrée. Avancez et montez le long de l'escalier. A l'intersection allez sur la droite et ouvrez la porte à gauche en bout de couloir. Montrez vos papiers au garde, prenez le passe sur une table puis photographiez la clé de codage sur la table près de la porte.
Puis ressortez de la salle et retournez à l'intersection. Prenez maintenant à gauche, avancez, allez encore à gauche (inutile de rentrer dans la pièce dont la porte est fermée par un cadenas sauf si vous désirez des soins). Descendez le long de l'escalier, allez à droite et descendez un nouvel escalier vers le garde. Montez lui vos papiers, il s'en va. Attendez qu'il soit suffisamment éloigné pour faire sauter le cadenas de la porte (avec le pistolet silencieux). Ouvrez la porte et rentrez dans le dépôt. Prenez dedans les munitions et les explosifs posés sur l'étagère. Prenez garde au soldat qui arrive puis sortez du dépôt par l'autre porte et grimpez le long de l'échelle. Vous arrivez sur la tour. Descendez-en avec l'autre échelle, puis sautez dans la cour. Pensez à montrer vos papiers si les gardes vous le demandent, avancez et montez sur le toit du camion. Posez la bombe et redescendez, puis éloignez-vous rapidement par l'ouverture voisine avant que le camion explose. Avancez par la suite dans le petit sentier, montez sur le toit du nouveau camion, posez la bombe et enfuyez-vous par les escaliers sur la gauche. Le camion explose, il se peut que quelques soldats passent à l'assaut, débarrassez-vous en puis ré-équipez votre appareil photo. Avancez ensuite, rentrez dans la tour, descendez l'escalier et avancez jusqu'au garde. Identifiez-vous, avancez un peu et accroupissez-vous pour passer par la petite ouverture. Avancez et vous arrivez dans une nouvelle cour. Faites exploser les 2 derniers camions en vous protégeant, puis passez par la petite ouverture en tuant les soldats.

Niveau 4

> Objectifs :
- Saboter les armes anti-aériennes
- Allumer les balises d'atterrissage
- Fuir le Maroc par l'avion

> Guide :
Montez le long de l'escalier, rentrez dans la salle sur la gauche et prenez les munitions (n'oubliez pas les grenades). Sortez ensuite par l'autre porte, dirigez-vous rapidement sur la droite, entrez dans la tour et descendez. Tuez les soldats en vous déplaçant autour du tank, passez par l'ouverture, tuez les nouveaux soldats vers les palmiers, avancez rapidement dans le bâtiment puis allez sur la droite. Avancez en éliminant les nouveaux gardes, puis allez sur la gauche dès que possible. Montez en haut de l'escalier, tuez le garde et prenez les munitions. Redescendez et continuez votre avancée. Utilisez une grenade pour détruire l'arme anti-aérienne, puis la mitrailleuse voisine pour tuer les soldats et détruire le tank. Passez ensuite sur le pont de l'autre côté, avancez et détruisez une nouvelle arme anti-aérienne. Détruisez aussi le tank avec la mitrailleuse puis avancez. Un nouveau tank arrive mais par chance un avion allié l'attaque. Utilisez la mitrailleuse derrière lui pour l'achever s'il ne se fait pas détruire entièrement. Utilisez ensuite de nouvelles grenades pour détruire la troisième arme anti-aérienne. Puis passez par l'ouverture dans le grillage à côté de la mitrailleuse, rentrez dans le bâtiment, avancez et faites le ménage. Arrivé au haut du bâtiment qui se révèle être la tour de contrôle, allumez les balises puis redescendez en bas de la tour. Passez par la porte qui s'est ouverte, avancez en tuant les soldats, allez sur la droite et montez dans l'avion.

Mission 003 : Aventures en Crête

Niveau 1

> Objectifs :
- Prendre un passe avec photo
- Prendre le passe de la zone restreinte
- Prendre le passe d'archéologue
- Photographier la carte
- Trouver les horaires d'approvisionnement

> Guide :
Allez directement sur la gauche, rentrez dans le bâtiment et fouillez sur la gauche pour trouver parmi les paquets le passe avec photo. Tuez ensuite le garde et explosez tous les paquets pour avoir des munitions. Sortez ensuite de ce hangar par la petite ouverture en vous accroupissant. Tuez le garde dans le hangar, sortez dehors, attendez que le combat cesse dehors, avancez, achevez les gardes restants et tournez à gauche. Avancez légèrement, tournez à droite puis encore à droite. Attendez que le combat cesse, avancez et prenez les munitions. Continuez votre progression sur la gauche, abattez tout ce qui tire et rejoignez la route. Avancez, rentrez dans le bâtiment sur la gauche, éliminez les gardes et prenez le passe de la zone restreinte sur le dernier bureau. Ressortez et avancez encore, exterminez tous les soldats, rentrez dans la petite bâtisse pour trouver des soins. Puis ressortez, avancez le long de la route, attendez que les cous de feu cessent, rentrez dans la maison de droite pour obtenir des munitions. Ressortez et avancez au bout de la route. Gravissez l'escalier sur la gauche, puis celui à droite. Descendez le long de la route en éliminant les gardes et passez par la petite ouverture au fond à gauche en vous accroupissant. Ressortez de l'autre côté, rentrez dans la maison à gauche, tuez le soldat et prenez les horaires accrochés au mur. Ressortez et avancez au bout de la rue. Rentrez dans la dernière maison, exterminez le garde et prenez le passe d'archéologue sur le bureau. Photographiez ensuite la carte, ressortez et faites demi-tour. Tournez à gauche dès que possible, tuez le soldat, ouvrez la porte, éliminez d'autres ennemis et montez dans le camion à gauche.

Niveau 2

> Objectifs :
- Éliminer les archéologues
- Localisez le rapport de propagande
- Récupérer les reliques
- Détruire les stocks du bunker
- Localiser l'entrée du bunker

> Guide :
Note : Dans cette mission, détruisez toutes les caisses sur le sol (pour compléter le 4ème objectif). Tournez tout de suite à droite, passez par l'ouverture, et descendez le long du chemin. Avancez, tournez à gauche. A l'intersection continuez tout droit. Tuez l'archéologue avec le pistolet silencieux. Continuez à avancer dans le couloir, identifiez-vous

auprès des 2 gardes puis ouvrez la porte sur la droite. Tuez l'archéologue dans la nouvelle salle, puis ouvrez l'autre porte. Tuez un nouvel archéologue et prenez la relique dans la caisse. Faites ensuite demi-tour à l'intersection et dirigez-vous dans le couloir bleu. Au bout tournez à gauche puis ouvrez la porte à droite. Avancez, éliminez rapidement le garde puis l'archéologue. Ramassez ensuite les munitions et le rapport de propagande. Retournez ensuite dans le couloir et avancez. Au bout, tournez à gauche et allez au bout du nouveau couloir. Ouvrez la porte au fond à gauche, tuez l'archéologue et prenez une autre relique. Retournez dans le couloir et tournez à gauche. Au bout, au niveau de la carte, allez à droite et éliminez le dernier archéologue. Puis retournez vers la carte et partez sur la gauche. Montez les escaliers, avancez et descendez les escaliers dans la nouvelle salle. En bas allez tout droit et ouvrez la porte. Eliminez un autre archéologue (!) et prenez la dernière relique. Retournez vers l'entrée de cette salle (pièce avec des colonnes rouges) et ouvrez la porte sur la droite. Vous arrivez dans le bunker. Tuez les derniers gardes et vérifiez que tous les objectifs sont remplis. Si l'objectif "Détruire Stocks Bunker" n'est pas rempli, retournez fouiller le niveau et détruisez tout. Ensuite, avancez et allez à gauche.

Niveau 3

> Objectifs :
- Localiser le bunker artillerie
- Détruire tous les canons
- Localiser la salle de communication
- Détruire les moyens de communication

> Guide :
Avancez et descendez l'escalier. En bas, tuez les 3 gardes, prenez les munitions et avancez dans le couloir. Ouvrez la porte au fond, vous êtes dans la salle de communication. Détruisez la totalité des machines puis ressortez de la salle. Faites demi-tour dans le couloir et tournez à gauche. Avancez dans le couloir, tuez le garde et descendez le long de l'escalier. Arrivé en bas, faites le ménage et avancez. Vous arrivez vers une fontaine, tuez les ennemis et faites-en le tour. Continuez à avancer derrière puis, arrivé dans la salle avec le bassin, allez à gauche. Avancez encore, éliminez les soldats (méfiez-vous, certains utilisent des grenades). Allez ensuite à gauche, vous arrivez dans une nouvelle salle avec un bassin, prenez à droite.
Avancez légérement, allez à gauche, exterminez vos adversaires et ouvrez la porte à gauche. Avancez le long du couloir, tuez les soldats et ouvrez la double-porte au fond de la salle. Allez à droite, tuez 2 autres soldats et détruisez le canon à l'aide d'une grenade. Revenez ensuite à l'entrée, allez à gauche, éliminez les soldats et faites sauter l'autre canon. Sortez ensuite par la porte voisine.

Mission 004 : Wewelsburg l'antre du mal

Niveau 1

> Objectifs :
- Trouver un levier
- Trouver des cisailles
- Détruire la radio
- Voler le téléphérique

> Guide :
Avancez le long des rails et tuez le soldat à droite. Prenez son arme et continuez à avancer. Tuez les 2 soldats à gauche, avancez encore, éliminez 2 autres ennemis et traversez le petit pont. Tuez de nouveaux gardes et avancez jusqu'à la palissade bleue. Rentrez dans le bâtiment à gauche, montez à l'étage et prenez le levier. Ressortez du bâtiment, allez derrière et accroupissez-vous pour passer sous la palissade. De l'autre côté avancez, rentrez dans la maison et tuez les soldats. Prenez les munitions, ressortez, avancez et allez à droite. Vous rejoignez le chemin de fer, allez à gauche. Avancez puis arrivé au bout, tuez les gardes et tournez à droite. Avancez un peu, tuez le garde en hauteur à gauche et allez à droite. Avancez en tuant les soldats, puis à l'intersection continuez tout droit jusqu'au bâtiment. Rentrez dedans, éliminez les gardes et détruisez la radio. Retournez maintenant à l'intersection, et passez sur le pont. Vous arrivez vers un nouveau bâtiment, ne rentrez pas dedans tout de suite par la porte, avancez un peu plus, accroupissez-vous et rentrez par la petite ouverture à droite. En bas, tuez le soldat et prenez les cisailles. Montez ensuite grâce à l'échelle, allez à gauche, tuez les soldats et sabotez le tableau contrôle puis les freins à droite. Allez

ensuite à droite, avancez en exterminant les derniers soldats, puis montez dans le téléphérique.

Niveau 2

> Objectifs :
- Entrer dans le château
- Prendre le couteau d'Abraham
- Trouver les charges de démolition
- Prendre le contenu du coffre
- Trouver Valhalla

> Guide :
Tuez le garde qui passe devant vous puis allez à droite. Suivez le chemin et tuez le nouveau garde. Avancez encore jusqu'au château, tuez le garde en hauteur et rentrez dans la cour. Eliminez les gardes, avancez un peu et rentrez dans la salle de gauche, là où la porte est ouverte. Tuez les gardes, regardez à gauche et passez par la petite ouverture en vous accroupissant. De l'autre côté, avancez un peu et allez à droite. Prenez alors les charges de démolition sur le bureau. Faites maintenant demi-tour dans la pièce voisine de la cour. Avancez et ouvrez la porte à gauche. Avancez et allez dans la deuxième salle, prenez le couteau posé sur le socle du milieu. Faites ensuite demi-tour et allez au fond de la pièce. Passez par la petite ouverture sur la gauche. Vous arrivez dans une salle avec une table, traversez-la en tuant les soldats puis descendez les escaliers de l'autre côté. Avancez ensuite dans le petit couloir en éliminant les soldats, vous arrivez dans une salle circulaire. Tuez les ennemis, avancez et laissez-vous descendre dans le trou grâce à l'échelle. Avancez dans le nouveau couloir, vous arrivez dans la salle du coffre. Tuez les 2 chevaliers qui se réveillent derrière vous et utilisez les explosifs sur le coffre fort pour faire sauter la porte. Prenez ensuite le contenu du coffre et remontez au niveau supérieur. Allez à gauche, avancez dans le couloir, tuez les 2 soldats et prenez à droite. Avancez et passez par la grande ouverture. Continuez votre chemin et vous arrivez dans une salle avec un grand tableau sur le mur. Exterminez les soldats, allez à gauche et tournez-vous pour tuer le chevalier derrière vous. Montez ensuite les petits escaliers à gauche de ce tableau, puis allez à gauche. Traversez le couloir, puis au fond, allez à gauche. Traversez la petite salle et sortez par la porte, tuez les 2 chevaliers dans la pièce circulaire et sortez dehors par l'ouverture. Tuez le soldat dans la cour et allez à gauche. Avancez le long du couloir, tuez les soldats et descendez le long du petit escalier sur la droite. Eliminez les gardes dans la nouvelle salle et empruntez le couloir descendant. Vous arrivez dans une nouvelle zone : Valhalla. Tuez les 3 chevaliers, et passez par la porte en face.

Niveau 3

> Objectifs :
- Détruire le pont de la caserne
- Détruire la cabine de contrôle des sirènes
- Allez en lieu sûr

> Guide :
Avancez le long du chemin pour arriver dehors. Allez ensuite en face et prenez le petit chemin entre les arbres. Tuez 2 soldats, avancez encore, éliminez 3 soldats supplémentaires puis allez à gauche. Avancez encore, une moto arrive, tuez ses 2 occupants pour qu'elle explose. Puis avancez, empruntez le nouveau sentier et vous rejoignez une route. Tuez le garde à gauche et allez à droite. Avancez le long de la route en éliminant les nombreux soldats. Une autre moto vous fonce dessus, tuez rapidement son conducteur pour qu'elle explose. Arrivé au bout de la route tuez le garde puis empruntez le petit sentier sur la gauche.
Avancez, tuez les soldats et dirigez-vous dans le sentier en face. Au bout, tuez le soldat à droite puis allez à gauche. Eliminez vos adversaires et posez les 4 charges explosives sur le pont. Traversez-le rapidement (pour ne pas vous trouver bloqué après l'explosion). Avancez ensuite et tournez à droite. Marchez le long de la route, tuez les 2 soldats et tournez à gauche dès que possible. Avancez un peu, vous apercevez une habitation. Tuez les gardes autour, rentrez dedans et détruisez le système de contrôle des sirènes. Faites ensuite demi-tour vers la route et continuez à avancer. Une nouvelle moto arrive, détruisez-la. Tournez ensuite à droite dès que possible, descendez le long du petit chemin, tuez les gardes et allez à gauche vers le feu. Accroupissez-vous et passez par la petite ouverture derrière. Avancez dans la montagne et ressortez de l'autre côté. Avancez un peu, éliminez les gardes et tournez tout de suite à gauche. Il y a une nouvelle ouverture dans la roche, accroupissez-vous et passez par là. De retour dehors, tuez les 2 gardes et allez à gauche. Arrivé sur un petit chemin, allez à gauche, avancez et détruisez la nouvelle moto qui vous arrive dessus. Continuez votre progression et vous arrivez dans le village. Tuez les soldats et tournez à droite. Avancez dans le

passage et vous arrivez vers une fontaine. Eliminez les soldats, allez au bout à droite et rentrez dans la maison. Attendez au milieu le temps que le message "vous êtes dans un lieu sûr" s'affiche. Avancez ensuite et franchissez la porte.

Mission 005 : Croisade à Monté Cassino

Niveau 1

> Objectifs :
- Neutraliser la tour de garde
- Détruire les camions de ravitaillement
- Détruire le dépôt de ravitaillement
- Localiser l'entrée de la crypte

> Guide :
Avancez, tuez les 2 gardes puis celui qui est en hauteur. Allez maintenant sur la gauche, éliminez un nouveau garde et avancez le long du chemin en tirant sur tout ce qui bouge. Arrivé à une intersection, exterminez les soldats des 2 côtés et allez à gauche pour prendre des munitions. Allez ensuite à droite, prenez au bout le soin sur le muret et tournez à gauche. Avancez, tuez les soldats cachés vers les arbres, et avancez encore. Vous arrivez au niveau de la route, prenez les munitions sur la gauche et attendez que les camions arrivent sur la droite. Détruisez-les à l'aide de votre puissante arme et fusillez les soldats qui arrivent aussi. Lorsque le message "allez à la zone suivante" apparaît, montez sur la route (profitez-en pour prendre les munitions des soldats tués) et allez sur la gauche. Au bout, tournez à gauche et avancez. Tuez les soldats et vous arrivez sur une nouvelle route, allez à gauche. Avancez légèrement, d'autres camions arrivent, détruisez-les de la même manière que précédemment. Prenez aussi les nombreuses munitions sur les côtés de la route et avancez. Vous arrivez dans un petit camp, tuez les gardes, allez au fond à droite et posez une bombe pour faire sauter la tour de garde. Tirez ensuite sur tous les containers pour les faire exploser, et sortez de cet endroit par le chemin entre 2 bâtiments. Avancez le long du nouveau chemin, tuez le garde et rentrez dans la crypte en vous accroupissant. Approchez-vous ensuite de l'échelle.

Niveau 2

> Objectifs :
- Libérer le capitaine
- Sauver les pilotes des cellules
- Protéger le capitaine
- Détruire la salle de guerre
- Éliminer l'équipe de commandement

> Guide :
Commencez par fouiller la salle dans laquelle vous vous trouvez pour obtenir des munitions. Avancez ensuite, tuez le soldat et montez les escaliers sur la gauche. Arrivé en haut tuez le garde et allez sur la droite. Tirez sur le garde à travers la vitre, rentrez dans la salle en faisant un petit saut (bouton triangle), approchez-vous ensuite du capitaine et sortez par la porte. Avancez ensuite dans le couloir, tuez les gardes pendant que le capitaine ouvre une première porte. Rentrez dans la pièce et assurez-vous que le pilote sort. Avancez encore, tuez les soldats arrivant dans le couloir de droite pendant que le capitaine ouvre une deuxième porte. Faites de même, assurez-vous que le pilote sorte et prenez le soin avant de ressortir. Avancez maintenant au fond du couloir, le capitaine ouvre une troisième et dernière porte, couvrez-le. Une fois le nouveau prisonnier libre, faites demi-tour dans le couloir et tournez à gauche dès que possible. Avancez dans ce nouveau couloir en éliminant les gardes dans les pièces sur les côtés. Au bout du couloir, protégez le capitaine pendant qu'il ouvre une nouvelle porte. Revenez ensuite un peu dans le couloir, tournez à gauche, avancez, tournez encore à gauche et avancez dans le couloir. Tournez au bout et le capitaine ouvre la porte permettant de libérer le dernier prisonnier. Continuez ensuite à avancer, montez le long des escaliers. Tuez tous les gardes cachés derrière les colonnes et prenez les soins. Allez ensuite sur la droite, et ouvrez la porte au fond. Descendez les escaliers, tuez tous les gardes et détruisez tout le matériel présent dans la salle après avoir pris des munitions. Faites ensuite demi-tour, traversez la zone avec les colonnes en éliminant les nouveaux gardes dans l'autre sens et allez tout au bout.

Niveau 3

> Objectifs :
- Localiser le registre
- Détruire les munitions
- Détruire les stocks
- Détruire tous les half-tracks

> Guide :
Avancez dans la grande salle en éliminant tous les soldats sur les côtés. Au fond, tournez à droite, avancez dans le couloir en tuant les soldats. Arrivé dans la nouvelle cour, détruisez le half-tracks, puis éliminez les soldats. Avancez, gravissez les escaliers, prenez les soins et munitions sur la droite après avoir fait le ménage, puis allez à gauche. Vous arrivez à une intersection, tuez le soldat sur la droite et partez prendre les bonus. Revenez ensuite à l'intersection, et partez sur la gauche en abattant les nouveaux ennemis. Avancez encore et tournez à gauche dès que possible. Avancez le long du couloir, tuez les soldats et sortez. A l'extérieur, utilisez le Panzerfaust sur la droite pour tuer tous les soldats, détruire le half-tracks ainsi que toutes les munitions au sol. Avancez ensuite dans la cour et prenez à droite. Tuez les soldats et avancez dans le couloir.
Au bout, descendez grâce au plan incliné, tuez 2 soldats supplémentaires en bas et prenez des munitions et soins. Avancez dans la cour. Tirez quelques coups pour faire venir des soldats, tuez-les et partez sur le côté droit. Avancez très rapidement, au bout tournez à gauche et tuez le garde qui se sert de la mitrailleuse. Utilisez ensuite la mitrailleuse pour détruire toutes les caisses de stockage au sol. Prenez ensuite des soins et passez par la petite ouverture derrière la mitrailleuse. Avancez, tuez les soldats dans la salle suivante et prenez le registre posé sur la caisse. Continuez ensuite à avancer, traversez le couloir en éliminant vos adversaires, gravissez les escaliers. Dans la nouvelle cour tuez les soldats et détruisez le dernier half-tracks. Avancez ensuite et sortez par la porte au bout.

Niveau 006 : L'apprenti saboteur

Niveau 1

> Objectifs :
- Trouver le sac d'explosifs
- Obtenir les plans de l'usine
- Activer le générateur
- Activer le tram

> Guide :
Avancez, tournez à droite au bout du chemin et éliminez le garde. Avancez encore, tuez le garde en hauteur à droite de la maison puis les gardes au sol. Avancez jusqu'à la maison, tournez à droite, avancez le long du chemin en évitant de vous approcher des containers, au cas où des gardes tirent dessus. Avancez encore en longeant le mur de gauche pour éviter les tirs de mitrailleuse. Gravissez les escaliers, et tuez le garde en haut. Redescendez et rentrez dans le bâtiment de l'autre côté. Prenez les soins, le sac à dos et ressortez. Poursuivez votre chemin. Méfiez-vous sur la route du garde caché en hauteur dans la montagne, tuez-le en restant à distance. Arrivé à une petite intersection, allez à gauche. Avancez en prenant soin d'éliminer tous les soldats. Grimpez le long des escaliers. Vous arrivez dans une zone avec un feu, montez le petit chemin en face de vous et en haut vous trouverez votre complice. Ce dernier vous remettra les plans. Redescendez ensuite, avancez vers le feu et sortez de l'autre côté. Avancez le long du chemin en exterminant les gardes, descendez l'escalier, traversez le pont, remontez le nouvel escalier et avancez. Au bout, après avoir nettoyé les lieux, accroupissez-vous et passez par l'ouverture. Avancez mais restez caché. En effet, il y a une tour de garde dans la zone suivante. Regardez tout d'abord aux alentours et éliminez les soldats. Sortez ensuite rapidement de votre cachette et courez contre le mur de gauche. Avancez ensuite légèrement et courez jusqu'au bout de la zone suivante. Retournez-vous et tuez le garde qui arrive. Vous échapperez ainsi aux tirs de mitrailleuse. Continuez ensuite à avancer, éliminez les soldats. Arrivé au bout du chemin tuez les gardes à gauche et montez le long de l'échelle. Avancez encore et gravissez une nouvelle échelle. Avancez un peu, tuez les soldats et prenez les soins. Allez à droite, avancez, traversez le pont, et vous arrivez dans un village. Tuez les soldats, avancez et allez dans la maison au fond à gauche. Activez le générateur puis ressortez. Continuez à avancer dans le village, méfiez-vous de la mitrailleuse sur la droite. Tuez les nouveaux soldats, gravissez les escaliers et rentrez dans la maison à gauche. Activez le tram puis passez à droite une fois les barrières levées. Montez dans le tram.

Niveau 2

> Objectifs :
- Trouver la clé de la salle de contrôle
- Activer la commande de la porte
- Détruire la machinerie V1
- Détruire les stocks

> Guide :
Avancez un peu, prenez les munitions sur la gauche. Avancez ensuite dans le couloir en éliminant les soldats. Au bout tournez à gauche, continuez à avancer. Arrivé à une intersection allez à droite, tuez le garde et prenez la clé de contrôle qu'il laisse tomber. Revenez ensuite au début du niveau, dans le couloir, et tournez à gauche dès que possible. Avancez, éliminez tous les soldats, accroupissez-vous et passez par l'ouverture. Arrivé en bas du petit passage, tournez à gauche et avancez. Au bout tournez encore à gauche, exterminez les soldats. Avancez, gravissez les quelques marches, et allez à droite. Avancez et ouvrez la porte en face de vous. Utilisez la console pour ouvrir les portes. Ressortez ensuite de la salle, tuez les soldats et faites demi-tour. Descendez les escaliers et allez tout droit dans le couloir. Au bout, la porte s'est ouverte, nettoyez la salle et localisez les 3 machines pour les faire exploser. Ressortez de la pièce et retournez dans la zone où vous avez ouvert les portes. A l'intersection en haut des escaliers, allez à droite. Avancez et passez par l'ouverture à droite de la salle de contrôle. Avancez dans le couloir en liquidant les gardes. Au bout, allez sur la gauche et passez dans le tunnel descendant. Une fois en bas avancez dans le couloir. Tuez les gardes, prenez les bonus à droite et allez à gauche pour détruire de nouvelles machines. Faites maintenant demi-tour vers la salle de contrôle. Passez par la suite par l'ouverture voisine, avancez dans le petit couloir, montez le long de l'escalier et accroupissez-vous au fond de la salle pour passer par la petite ouverture. Arrivé en bas, dans la salle, tuez les soldats et détruisez les 3 dernières machines. Prenez ensuite des soins si nécessaire et sortez par l'ouverture. Avancez dans le couloir, et vous vous retrouvez face à l'escalier menant à la salle de contrôle. Allez sur la gauche et, arrivé à la salle, tournez à droite. Avancez et retournez en bas là où vous avez détruit les machines. Allez au fond de la salle et utilisez l'ascenseur. En haut, avancez, ouvrez la porte et progressez dans le couloir.
Tuez les gardes, allez tout d'abord à gauche pour prendre des soins, puis allez à droite. Avancez dans le couloir, tuez les nouveaux soldats. Arrivé à une intersection avec un chemin à droite, continuez tout droit, direction la salle de stockage. Tuez les gardes et posez les explosifs. Ressortez ensuite rapidement de la salle, retournez dans le couloir et tournez à gauche dès que possible. Le stock explose pendant que vous courez, avancez dans ce couloir pour sortir du dépôt.

Niveau 3

> Objectifs :
- Détruire le premier site de lancement
- Détruire le second site de lancement
- Quitter la ville

> Guide :
Tuez le garde en face de vous, avancez et tournez à droite. Eliminez de nouveaux soldats, et tournez à gauche. Avancez, franchissez la barrière et tuez le garde à droite. Allez ensuite à gauche, montez à bord de la moto. Vous n'avez maintenant plus grand chose à faire. Contentez-vous de tirer sur les soldats devant vous. Arrivé vers le premier site, votre pilote s'arrête, partez à droite, tuez les soldats et dynamitez le premier site de lancement. Faites maintenant demi-tour et remontez dans la moto. La course reprend, tuez les gardes jusqu'au prochain arrêt. Là, allez à droite, tuez les soldats et dynamitez le second site de lancement. Retournez après dans la moto, et la descente continue. Pensez à bien éliminer tous les soldats car si certains se retrouvent derrière vous ils n'hésiteront pas à tirer ou alors à faire exploser des objets sur les côtés lors de votre passage. Arrivé au bout de la ville, mission accomplie.

Mission 007 : Libération !

Niveau 1

> Objectifs :
- Trouver les cocktails incendiaires
- Détruire tous les half-tracks
- Neutraliser les gardes de la préfecture

- Entrer dans la préfecture de Paris

> Guide :
Avancez le long de la route, prenez les cocktails incendiaires à côté de l'obélisque sur la droite. Empruntez ensuite le chemin de gauche, tuez le garde, avancez en éliminant les gardes. Arrivé au bout, tournez à gauche et avancez. Passez par l'ouverture sur la droite, avancez en exterminant les gardes, prenez les bonus. Dès que vous avez rejoint la route allez à droite et avancez. Au bout tournez à gauche, puis à droite au bout de la rue suivante. Avancez, tuez les gardes, un half-tracks arrive, utilisez des cocktails pour le détruire. Continuez ensuite à avancer, tuez les gardes cachés derrière les colonnes sur la droite. Avancez encore, détruisez le second et dernier half-tracks qui patrouille. Eliminez ensuite les soldats, avancez, tuez d'autres soldats dans la petite allée, et vous rejoignez une nouvelle route. Allez sur la gauche, avancez le long de la rue, tournez et éliminez d'autres gardes. Avancez encore, vous approchez de la préfecture, tuez absolument tous les gardes pour remplir votre troisième objectif. Avancez encore un peu et tournez à gauche dès que possible pour arriver à la préfecture.

Niveau 2

> Objectifs :
- Éliminer les gardes
- Trouver la carte du métro
- Aller sur la place du marché

> Guide :
Grimpez le long de l'escalier en face de vous, prenez les cocktails et sortez. Avancez, tuez le garde en hauteur sur le balcon et tournez à gauche. Avancez, éliminez les gardes et descendez le long du petit escalier sur la gauche. Avancez, exterminez le garde, gravissez les escaliers de l'autre côté. Tuez le garde en hauteur, avancez et éliminez les soldats près de la mitrailleuse à gauche pour détruire la première barricade. Allez à droite, tournez à gauche dès que possible, tuez les 2 gardes et prenez des soins et munitions. Continuez ensuite votre progression le long de la route en éliminant le soldat. Au bout tournez à gauche, tuez les soldats derrière la nouvelle barricade. Détruisez ensuite la moto qui fonce sur vous, la deuxième barricade est détruite. Faites demi-tour et dans l'angle, accroupissez-vous pour passer par la petite ouverture. Une fois sorti du passage de l'autre côté, détruisez la nouvelle moto, allez en face, gravissez l'escalier et prenez les bonus. Redescendez, et avancez dans la rue en tuant les soldats. Tuez le soldat derrière sa mitrailleuse, allez à droite, détruisez une nouvelle moto et tournez à gauche. Avancez le long de la ruelle, accroupissez-vous pour passer sous les obstacles. Avancez dans la nouvelle rue sur la gauche jusqu'aux obstacles. Rentrez dans la maison à gauche, montez à l'étage et traversez le balcon. Redescendez de l'autre côté, tuez les soldats dehors et avancez. Arrivé au bout du chemin, accroupissez-vous et passez par la petite ouverture. Une fois de l'autre côté prenez le soin à gauche puis des cocktails à droite. Avancez, tuez les soldats dans le café avec le snipper. Tuez les autres gardes qui approchent et allez dans le café pour ramasser la carte du métro. Avancez ensuite au fond de la rue et descendez les escaliers à droite. En bas, avancez et tuez le soldat. Avancez encore, prenez les bonus et montez les escaliers. De retour dehors tuez le soldat et allez à droite. Avancez le long de la route en exterminant les ennemis. Tuez les gardes derrière les sacs pour détruire la deuxième barricade. Une nouvelle moto arrive, détruisez-la. Maintenant que le premier objectif est accompli, faites légérement demi-tour, tournez à droite dans la petite maison pour ressortir derrière les sacs de sable. Avancez, vous atteignez la place du marché.

Niveau 3

> Objectifs :
- Chercher un Panzerfaust
- Trouver votre contact
- Fuir par les tunnels du métro

> Guide :
Avancez, tuez les gardes et tournez à gauche. Eliminez de nouveaux soldats, avancez et prenez les nombreux bonus dont le Panzerfaust. Faites ensuite demi-tour au début du niveau et partez à droite. Vous arrivez dans une grande place, avancez et allez parler à votre contact. Tirez lui immédiatement dessus, il s'avère être un traître. Trop tard, des tanks arrivent, vous devez les détruire. Utilisez votre Panzerfaust pour les détruire et tuez aussi les soldats avec des armes plus légères. Vous trouverez des munitions et soins dans chaque coin de la place. Ceci étant fait, avancez, tuez le soldat à gauche qui sort de la fenêtre puis celui derrière la barricade. Passez ensuite par la petite ouverture à droite

en vous accroupissant pour ressortir de l'autre côté. Avancez, restez dans l'angle et tuez le soldat.
Un avion passe et lache des bombes. Dès qu'il est passé, foncez, traversez la rue et réfugiez-vous dans un bâtiment à droite. Là, tuez les soldats autour de vous. Avancez encore, regardez à droite, tuez les gardes pour prendre des bonus. Continuez maintenant votre progression dans la rue. Arrivé à l'angle, tuez les soldats qui arrivent et avancez. Une fois arrivé au bout, prenez le couloir bleu sur la gauche. Montez, et vous arrivez dans une nouvelle zone. Tuez là encore les gardes et détruisez le tank. Récoltez ensuite des soins et munitions. Localisez le nouveau couloir bleu, montez. Vous voici dans un autre endroit semblable au précédent, tuez tous les gardes et descendez dans le métro.

Niveau 4

> Objectifs :
- Obtenir les horaires des trains
- Déverrouiller les portes du train
- Dévier la première voie ferrée
- Dévier la deuxième voie ferrée

> Guide :
Avancez, descendez le long des escaliers. Allez à gauche, montez les escaliers et actionnez le système d'ouverture des portes. Redescendez dans la salle, tuez les soldats et entrez dans le train à droite. Nettoyez l'intérieur et partez pour aller dans le wagon suivant. Le train démarre, vous entrez dans le wagon suivant, tuez de nouveau les soldats. Direction le wagon suivant et là le train s'arrête. Sortez-en, allez à droite et avancez dans une nouvelle salle de contrôle. Prenez les horaires de train accrochés au mur, et actionnez la console pour dévier la première voie ferrée. Ressortez dans cette salle, avancez dans la nouvelle zone en tuant les gardes, puis allez à droite. Avancez, vous arrivez vers un nouveau quai, allez tout de suite à droite et avancez pour trouver une autre salle de contrôle. Actionnez le système pour dévier la deuxième voie ferrée et admirez le spectacle au travers de la vitre, les 2 trains se percutent.

Mission 008 : La revanche du Panzernacker

Niveau 1

> Objectifs :
- Localiser le journal

> Guide :
Avancez et tuez le chien qui vous fonce dessus. Avancez encore, franchissez la grille sur la droite, tuez les 2 chiens. Descendez dans les douves par la droite, éliminez 3 chiens et prenez des munitions. Remontez, rentrez dans la cour du château, tuez le nouveau chien et allez tout de suite à droite. Montez sur la petite plate-forme et sautez pour rentrer dans le château par la fenêtre. Tuez les chiens, prenez le journal et sortez par la gauche. Avancez dans le couloir, rentrez dans la pièce à droite pour prendre des munitions. Continuez à avancer, rentrez dans la première pièce à gauche pour trouver une jambe. Ressortez, avancez dans le couloir. Arrivé à l'intersection tuez les chiens à gauche et prenez les bonus. Puis allez à droite, avancez dans le nouveau couloir en éliminant les chiens. Vous trouverez un bras dans une salle à gauche. Avancez encore, allez tout d'abord à droite à la nouvelle intersection pour prendre des munitions et soins. Allez ensuite à gauche, avancez en exterminant les chiens et prenez la jambe. Briser ensuite la vitre voisine, et sortez dehors. Tuez rapidement tous les chiens, prenez les bonus, avancez et montez sur la petite plate-forme vers la fenêtre. Cassez la vitre, rentrez dans la salle, tuez les chiens, prenez le bras et avancez. Montez le long des escaliers.

Niveau 2

> Objectifs :
- Trouver le torse du Panzernacker
- Trouver la tête du Panzernacker

> Guide :
Gravissez les escaliers, prenez les munitions sur la gauche et tuez les soldats qui arrivent ainsi que le chevalier. Avancez dans la salle suivante, tuez de nouveaux adversaires et montez le long des escaliers. En haut tuez de

nouveaux soldats et sortez sur la terrasse. Avancez en exterminant les ennemis, une moto va arriver, détruisez-la. Avancez encore, rentrez dans le bâtiment et tuez les soldats. Avancez encore, prenez les munitions et soins après avoir nettoyé les lieux. Ressortez sur la terrasse, avancez encore, détruisez la moto qui vous fonce dessus et éliminez les ennemis derrière. Avancez, rentrez dans la pièce à droite pour trouver le torse. Ressortez et avancez encore. De nouveaux soldats arrivent, tuez-les et n'hésitez pas à rentrer dans les salles sur les côtés pour obtenir des munitions. Avancez encore, vous trouverez dans une maison à droite la tête. Ressortez, avancez jusqu'au bout de la terrasse. Arrivé au bout rentrez dans le bâtiment à droite après avoir réduit en poussière les chevaliers. Gravissez les escaliers, tuez les soldats, allez à gauche et avancez encore. Eliminez d'autres ennemis et descendez les nouveaux escaliers. Allez tout droit, au bout tournez à gauche et avancez. Vous arrivez dans une grande salle, exterminez tout ce qui bouge et sortez de l'autre côté. Avancez encore le long de la nouvelle terrasse. Au bout, rentrez dans le bâtiment à droite, avancez, tuez les ennemis et allez à gauche. Descendez enfin les escaliers.

Niveau 3

> Objectifs :
- Assembler le Panzernacker
- Fuir le château

> Guide :
Descendez les escaliers, avancez dans le couloir et rentrez dans la salle. Approchez-vous de la table du milieu et faites action (bouton carré) pour assembler votre Panzernacker. Une fois qu'il est activé, le principe est simple : avancer pour sortir du château. Seulement vous allez devoir affronter une véritable armée de Panzernacker. Ne vous précipitez pas mais ne laissez pas non plus partir votre allié seul devant. Vous trouverez quelques soins dans ce niveau, à vous de vous en servir suivant votre niveau de vie.

Medievil

© Sony / SCEE Studio Cambridge 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Cheat mode

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncé le bouton L2, et faites : Bas, Haut, , , , , Bas, Haut,

Cheat mode étendu

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncé le bouton L2, et faites :
, , , , , , Gauche, , Haut, Bas, Droite, , Gauche, Gauche, , Droite, , Gauche, Gauche, , , Bas, , , Droite.

Une fois ces codes tapés, allez en bas du menu pause, Deux nouvelles options sont apprues : debug et tricheries.

Medievil 2

© Sony 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et tenez la touche L2 enfoncée et appuyez sur , , , , , , Gauche, , Haut, Bas, Droite, , Gauche, Gauche, , Droite, , Gauche, Gauche pendant la partie pour activer le menu des cheats.

CODES ACTION REPLAY

Santé illimitée

800AED4A 3C00

Beaucoup d'or

800F1248 270F

Potions de vie illimitées

300F11C9 0009
800F11C4 0834

100% Calices des âmes

800EFB1C 0063

Toutes les armes

50001404 0000
800F11F0 1000

12 esprits enchantés

800F1288 000C

Cheat menu

E00D36BD 0001
300D36BD 0000

TUER LE PREMIER TYRANNOSAURE

Attendez qu'il soit immobile, courrez derrière lui et frappez deux fois son cerveau.

POTIONS DE VIE

La carcasse de Tyrannosaure

Après avoir tué ce boss, une potion de vie apparaîtra.

La galerie des monstres

Après le troisième pont, sautez dans le trou vers la montagne. Vous trouverez une potion de vie à la fin du chemin.

L'observatoire de Greenwich

Restez sur le quai à hauteur des bateaux. Mettez-vous face à eux et tournez à gauche. Continuez jusqu'à trouver unpassage sur la droite. Empruntez-le. Vous trouverez ensuite une porte que vous devez contournez. Derrière l'observatoire, se trouve une potion de vie.

Le jardin de Kew

Dès le début du niveau, suivez le chemin en évitant les deux citrouilles géantes. Tournez à gauche de suite après pour trouver la première potion de vie du niveau. Pour trouver l'autre, vous devez continuez le niveau. Après avoir placer la roue verte, et regarder la courte cinématique, allez au second endroit qu'elle indiquait. Grimpez sur la plante et entrez dans la porte en face. Puis dans la porte dans le mur. Sur la table, se trouve une potion de vie.

Dankenstein

Après avoir parlé au prof, sortez de la pièce, tournez à droite et entrez dans la porte. Continuez tout droit, sautez sur les rails, descendez par le pente. Ensuite, retournez-vous et allez à côté de la montée mais descendez encore et allez à droite où vous trouverez une potion de vie.

Wulfrum hall

Placez-vous devant les rochers en haut à gauche. Cassez les planches de bois pour passer par un petit trou. Avancez et montez l'escalier. Entrez ensuite dans la porte de droite et continuez par le couloir sans monter. Au bout, vous trouverez une potion de vie.

Whitechapel

Dans le club, parlez à la dame et elle vous donnera une potion de vie.

Les égouts

Après que le chef vous ai parlé, allez à droite et suivez le chemin. En bas, il y a deux taureaux prenez une arme et tapez-en un. Au bout d'un moment, celui-ci cassera le tas de pierre qui bouche l'entrée. Vous pouvez maintenant passer. Dans la salle suivante, Montez à l'échelle de gauche. Avancez puis tournez à droite où vous trouverez une potion de vie.

Les flèches de la cathédrale

Tout en haut, il y a deux gargouilles qui vous attaquent. débarrassez-vous en et allez à gauche. Au bout d'un moment il y aura une autre échelle. Allez ensuite toujours à droite jusqu'au rebord avec la potion de vie.

Les flèches de la cathédrale, la descente

Après être descendu avec le lustre tout en bas, allez dans la plus grande porte. Avancez puis retournez-vous lorsque vous serez tout en bas. Entrez dans la porte, derrière l'âme, vous trouverez une potion de vie.

Mega Man 8

© Capcom 1997

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Gauche, Gauche, , , , , , , Gauche, Haut.

VOIR LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES

A l'écran titre, mettez en surbrillance l'option Mode Bonus. Puis, maintenez simultanément enfoncés L1+ R1 et appuyez sur Start. Une option "Animation Test" apparaîtra sous l'option "Voice Test" dans le menu Bonus Mode.

Mega Man Legends

© Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Maintenez L1 ou R1 enfoncé, et sautez afin de rouler du côté opposé. Pendant ce laps de temps, vous êtes momentanément invincible.

ARGENT ILLIMITÉ

Jouez au jeu de chasse dans le studio et vous gagnerez 4000 pièces d'or si vous finissez avec un A.

Mega Man Legends 2

© Capcom 2001

+ D'INFOS FORUM

MODES DE DIFFICULTÉ

Après avoir terminé le jeu au moins une fois, sauvegardez votre parti puis rechargez-la. Vous pourrez alors choisir de refaire le jeu en mode facile ou difficile.

Mega Man X4

© Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR L'ARMURE NOIRE ET BLANCHE DE ZERO

Soulignez Zero à l'écran du choix du personnage. Maintenez la touche R1 enfoncée et appuyez six fois sur Droite. Relâchez R1, maintenez le bouton enfoncé et appuyez sur Start.

CHOIX DES ARMES

Voici quel arme utiliser face aux différents bosses.

Nom du boss	Arme	Récompense
WEB SPIDER	Twin Slasher X Buster	Lightning Web
SPLIT MUSHROOM	Ligtning Web	Soul Body
CYBER PEACOCK	Soul Body	Aiming Laser
STORM OWL	Aiming Laser	Double Cyclone
MAGMA DRAGON	Double Cyclone	Rising Fire
FROST WALRUS	Rising Fire	Frost Tower
JET STINGRAY	Frost Tower	Ground Hunter
SLASH BEAST	Ground Hunter	Double Slasher
SIGMA (Mort)	Rising Fire	
SIGMA (humain)	Lightning Web	
ULTIME SIGMA	Toutes les armes sont bonnes	

Mega Man X5

© Capcom 2001

ARMURE SUPER NOVA DE BUSTER

Mettez Buster en surbrillance à l'écran du choix du personnage, et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas. Un signal sonore indiquera que la manipulation a réussi. Puis, appuyez sur . Vous commencerez aors avec l'armure Super Nova de Megaman X4.

ARMURE NOIRE DE ZERO

Mettez Zero en surbrillance à l'écran du choix du personnage, et faites : Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut. Un signal sonore indiquera que la manipulation a réussi. Puis, appuyez sur .

UTILISER LE MOUVEMENT DE ZERO SUPREME SLASH

Appuyez rapidement sur la touche pour avancer + .

UTILISER LE COMBO SLASH DE ZERO

Appuyez sur , la touche pour reculer,

Mega Man X6

© Capcom 2002

+ D'INFOS FORUM

ARMURES BONUS

Placez l'option Game Start en surbrillance au menu principal, puis effectuez les manipulations suivantes :

Ultimate Armor X

Gauche, Gauche, Gauche, Droite.

Armure Noire du Chasseur ressucité

L1, L1, L1, R2.

POINT FAIBLE DES ENNEMIS

Commender Yammark	Ray Arrow
Rainy Turtloid	Ice Burst
Shield Sheldon	Metal Archor
Blizzard Wolfang	Magma Blade
Blaze Heatnix	Ground Dash
Infinity mijinion	Guard Shell
Metal Shark Player	Meteor Rain
Ground Scaravitch	Yammark option
Sigma 1	Yammark option
Sigma 2	Yammark option

S' AGRIPPER AU PLAFOND AVEC ZERO ET LA SHADOW ARMOR

Pour s'agripper au plafond maintenez la touche Haut enfoncée tout en appuyant sur ⊗ .

Megatudo 2096

© Banpresto 1996

+ D'INFOS FORUM

PAS DE SANG

Terminez le jeu en mode de difficulté Pro et sans utiliser de "continue". une nouvelle option vous permettra d'enlever le sang en mode Versus.

Men in Black : The Game

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION 1ÈRE MISSION : NEW YORK, INITIATION DE JAMES EDWARD

Vous vous trouvez dans un couloir. Prenez la première porte sur votre gauche. Dans la pièce, allez à gauche. Tuez la personne qui s'y trouve et désamorcez la bombe (pour cela, vous devez retirer le fil quand vous entendez le "BIP"et que la lumiere a fini de faire le tour). Ensuite, sortez de la pièce et tuez le malabar qui se trouve là. Allez maintenant dans la pièce de droite. Attention : un ennemi ! Tuez-le et prenez ses munitions. Sautez par la fenêtre (sauvegardez si vous voulez). Quand vous arrivez sur l'escalier de secours, descendez, prenez la trousse de secours et mettez-vous sur le bord de la plate-forme. Sautez (avec et Flèche Avant) dans la poubelle en dessous de vous.Tuez les 2 ennemis armés et sortez de la poubelle en donnant un coup de pied sur la plaque avant du conteneur. Tuez l'ennemi qui est là (si possible à la main) et qui vous dit : "T'es mort!". Puis avancez jusqu'à la palissade et les 2 ennemis qui s'y trouvent. Là, donnez un coup de pied dans la plaque pour passer de l'autre côté. Tuez l'ennemi, puis montez sur les caisses jusqu'à l'échelle. Tirez sur celui qui arrive vers vous et courez en zigzagant pour frapper l'autre qui vous tire dessus. Allez sur le bord du mur (en haut à droite) et sautez. Tuez les 2 ennemis et sautez encore. Vous arrivez au BOSS. Tirez-lui toutes les munitions qu'il vous reste (+ou- 20) et finissez-le à la main. Après l'avoir tué, fouillez son cadavre et trouvez-y une amulette. K va arriver vers vous et vous flashouiller. Vous avez fini la 1ère mission.

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

A l'écran des options, faites : Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, .

Men in Black : The Series : Crashdown

© Atari / Runecraft 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

ADMINISTRATOR	Débloquer les données du MIB
ALIENSEYEVIEW	Vue au dessus de la tête
BACKSTAGEPASS	Choix du niveau
HOTPEAS	Toutes les séquences FMV
MAGICPOCKETS	Toutes les armes
MARRYMEALECKS	Mourir en un coup
MENINBLURRR	Graphismes tachetés
NICELITTLEEXTRA	Bonus Niveau Hotel
ONESHOTSPLAT	Tuer en un coup
R8HARD	Invincibilité
RUNSLIKETHEWIND	Mode turbo
TINTEDSPECS	Lunettes de soleil
UFO	Munitions illimitées

Metal Gear Solid

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Dock

Descendez tout d'abord les escaliers en face de vous pour arriver dans l'eau. Sur votre droite, une demi-ration. Remontez et passez en rampant sous la conduite puis allez vous caler contre le mur devant vous. Attendez que le garde ne regarde plus puis foncez tout à droite vers le dernier axe vertical. Là, attendez que le garde ne regarde pas et parte sur la gauche, puis foncez vers le haut de la pièce jusqu'à un appareil de levage. Là, attendez que l'ascenseur descende et que le garde s'en aille pour aller dans l'ascenseur qui montera tout seul.

Héliport

Courez à droite de l'héliport et attendez que les deux projecteurs soient aussi loin que possibles l'un de l'autre. Puis foncez, ramassez les chaff grenades et continuez à courir jusqu'à la pièce à gauche. Puis placez-vous sur le mur du haut. Déplacez vous entre les caisses et évitez la caméra de surveillance pour aller prendre les stun grenades. Ressortez de la pièce et remontez un peu plus haut. Normalement, le garde est trop loin et vous pourrez monter dans le camion, entre les deux caméras. Vous y trouvez le socom. Ensuite, attendez un peu et foncez pour monter l'escalier en haut à droite près de la caméra. En passant juste en dessous, vous devriez ne pas vous faire remarquer. Il ne reste plus qu'à attendre que le garde en haut parte à gauche, et hop vous le suivez tranquillement jusqu'à la gaine de ventilation où vous vous infiltrez.

Tank Hangar

Avancez par la droite et continuez jusqu'à trouver un trou, descendez. Faîtes attention à la caméra à droite et descendez jusqu'à la pièce des livraisons tout à droite. Allez récupérer les thermal goggles en évitant la caméra. Sortez de la pièce, descendez encore et passez le pont à gauche. Là, en haut, une caméra. Passez la et descendez les escaliers. Derrière ceux-ci, des balles pour le Socom vous attendent. Quand la voie est dégagée, allez à droite pour trouver l'ascenseur avec écrit EV dessus. Appuyez sur le bouton et entrez. Allez en B1.

Cell

Descendez et allez à droite jusqu'à trouver une échelle. Empruntez-la. Suivez la conduite en n'oubliant pas de regardez par les grilles, quand vous en trouvez une. Dans la première canalisation à gauche, des balles pour le socom, revenez et continuez jusqu'au bout. Après la longue scène avec le chef du DARPA, tirez sur les vagues successives d'ennemis et ramassez les rations et les munitions. Ensuite, la clé du niveau 1 en poche, vous pourrez ouvrir toutes les portes qui portent le numéro 1. Revenez dans la pièce que vous venez de quitter pour y récupérer des munitions supplémentaires. Sortez et trouvez l'ascenseur pour descendre au niveau B2.

Armory

Sortez de l'ascenseur et descendez dans la pièce au milieu en bas pour y prendre des munitions. En faisant attention aux dalles piégées, foncez et allez dans la pièce à gauche. A l'intérieur, récupérez en vitesse les grenades et sortez. Allez dans la pièce du milieu en haut pour y prendre le C4. Rendez-vous vers l'ascenseur et placez l'explosif sur le mur avec les fissures bleues à droite de l'ascenseur. Faîtes de même de l'autre côté de l'ascenseur. Récupérez toutes les power ups et descendez alors tout en bas à gauche. Là, éclatez le mur à l'explosif, entrez dans une petite salle et utilisez une fois de plus le C4 sur l'autre mur. Ensuite, détruisez le mur du haut (pas celui à droite).

Tuez Revolver Ocelot quand il recharge son arme après 6 coups. Une fois assommé, approchez-vous de lui en tirant.

Vous récupérez la clé du niveau 2. Retournez alors dans la grande salle B2 et allez dans la pièce de niveau 2 en bas à droite. Mettez vos thermal goggles et évitez les capteurs infrarouges pour récupérer le Famas (vous pouvez aussi utiliser les cigarettes pour les capteurs). Ressortez par l'ascenseur et montez au Tank Hangar.

Tank Hangar

Appelez Meryl à la radio. Elle va vous ouvrir la grande porte à droite mais en attendant, sortez de l'ascenseur et allez par la porte à droite. Là, déplacez-vous lentement vers le garde assoupi et tuez-le. Prenez alors le supressor et utilisez-le. Sortez de la pièce et rendez-vous au deuxième étage du Tank Hangar. Passez la première porte pour y prendre la Cardboard box et les chaff grenades. Partez, traversez la passerelle et aller dans la pièce située en haut à droite. Ramassez le mine detector et les rations. Maintenant, redescendez, tuez les gardes et passez par la grande porte. Utilisez les thermal goggles pour éviter les capteurs et passez la porte au fond.

Canyon

Longez le mur de gauche en vous aidant du mine detector. Ensuite montez et continuez jusqu'à arriver au tank. Là tournez-lui autour en balançant des grenades sur la tourelle. Vous êtes automatiquement transporté au Nuke Building 1 ensuite.

Nuke Building 1

Courez à gauche pour prendre les rations. Dans cette entrée, descendez un peu plus bas et rampez pour passer en dessous de la porte. Collez-vous au mur du bas et cachez-vous avec la cardboard box. Une fois que le garde est passé, continuez à gauche et montez les escaliers. Ramassez ce que vous pouvez en avançant mais je vous conseille de ne pas vous attarder sur les bonus qui seraient hors de portée. Une fois les escaliers montés, allez prendre l'ascenseur et descendez au niveau B1.

Nuke Building B1

Allez à gauche dans les toilettes et tuez le garde prenant une pause. Maintenant, passez la porte en bas et allez dans le bureau. Tuez le garde et ouvrez toutes les portes possibles. Récupérez le Nikita et les munitions et repartez vers l'ascenseur pour descendre au niveau B2.

Nuke Building B2

Collez-vous au mur de droite, puis descendez jusqu'au mur du bas. Quand vous pénétrez par la deuxième porte, vous entendez un bruit de gaz. Là, dépêchez-vous de tirer un missile Nikita et de le guider jusqu'à l'interrupteur sur le mur en haut à gauche. Sortez pour respirer un peu et revenez pour visiter les deux pièces sur le mur de droite. Prenez les rations et le Gas Mask puis avancez dans le passage jusqu'à un choix à faire. Allez à gauche pour récupérer les différents bonus et revenez pour prendre à droite. Passez la porte. Suivez le Ninja et préparez-vous à combattre. Pour le tuer, n'utilisez que des coups de poing. Quand vous commencez à le battre un peu, il part se cacher. Là, utilisez les thermal goggles et continuez à frapper. Quand il commence à vous tourner autour, balancez une stun grenade et continuez à le dégommer. Au bout d'un moment, il va essayer de s'enfuir dans une grande boule bleue. Utilisez alors le Famas pour le zigouiller. Vous récupérez la clé du niveau 4. Ensuite, retournez sur vos pas jusqu'à l'ascenseur et remontez au niveau B1.

Nuke Building B1

Allez dans le grand bureau et tuez le garde qui patrouille sur la droite. Laissez vous remarquer par le garde sur la gauche. Quand il fuit, poursuivez le jusqu'à la dernière cabine dans les toilettes pour femmes et regardez dedans. Meryl va vous donner la clé du niveau 5 et la PAL key. A présent, passez la double porte à gauche de l'ascenseur et combattez Psycho Mantis.

Mantis va commencer par contrôler Meryl, utilisez une stun grenade pour le faire sortir. Attention, il prévoit ce que vous allez faire ! Evitez les objets qu'il vous balance et tuez-le. Quand il essaie de réveiller Meryl, réutilisez une stun grenade

jusqu'à ce qu'il se décourage. Une fois vaincu, sortez par la porte cachée derrière l'étagère en haut à droite.

Cave

Meryl part à droite, suivez le chemin enneigé et rampez sous le pont. Ensuite courez jusqu'à la cave en restant le plus à droite. Une fois arrivé en bas à droite, rampez pour parler à Meryl. Repartez par les portes aux nord.

Underground Passage

Meryl est touchée. Repartez en courant vers la première maison et allez au niveau B2. Entrez dans la pièce du niveau 5 en haut à gauche et récupérez le PSG1. Puis, courez jusqu'à l'endroit où Meryl a été touchée. Durant votre retour, vous pouvez vous arrêter dans le bureau dans le niveau B1 où vous trouverez la Carboard Box B.

Maintenant, préparez-vous à faire un concours de snip avec Sniper Wolf. Aidez-vous des pilules de Diazepam si vous voulez. Elle tire en courant et vous n'avez qu'à la toucher quelques fois. Une fois tuée, avancez dans le passage et essayez la porte à droite. Vous êtes capturé.

Torture

Pendant la torture, tout ce que vous avez à faire, c'est d'appuyer sur le bouton rond pour survivre. C'est long et l'autofire n'est pas permis par Ocelot. La fin du jeu va dépendre de votre résistance donc soyez fort !

Entre les scènes de torture, vous vous retrouverez dans une cellule. La première scène ne sert à rien. La deuxième fois, Otacon arrive et vous donne du Ketchup, une écharpe et la clé du niveau 6. Pendant ce temps, le garde va partir aux toilettes. Profitez en pour vous cacher sous le lit. Le garde va alors ouvrir la porte et vous laisser une chance de vous échapper. Quoiqu'il en soit, si vous réchappez à la torture, vous vous évaderez.

Suivez le passage jusqu'à la salle de torture sans oublier de ramasser la grosse caisse rouge qui contient toutes vos affaires. Sortez par la porte et faîtes attention au canon au-dessus d'elle. Partez de là en utilisant l'ascenseur jusqu'au Tank Hangar.

Le retour

Depuis le Tank Hangar, revenez jusqu'à l'endroit où vous avez battu Sniper Wolf. Quand vous arrivez à l'endroit où Meryl s'est faite shooter, ouvrez la porte avec la clé de niveau 6.

Communications Tower A

Longez le corridor et ouvrez la porte. L'alarme se met en route et ramassez en vitesse la corde et les stun grenades pour courir comme un diable. Montez les escaliers aussi loin que les autres, les repoussant avec des stun grenades quand ils s'approchent trop. Ne vous occupez pas de la porte à mi-parcours et continuez à courir.

Une fois en haut, sortez et montez les escaliers en haut à gauche. Après que le satellite soit détruit, utilisez la corde pour monter sur la corniche. Faîtes attention à la vapeur et aux balles dans la séquence qui va suivre. Dès que vous toucherez le sol, l'hélico va arrêter de vous poursuivre. Allez maintenant ouvrir la porte mais n'entrez pas. Armez votre PSG1 et dégommez les gars qui attendent de l'autre côté du pont. Une fois partis, remontez le chemin et ouvrez la porte.

Communications Tower B

Prenez le stinger et les munitions et sortez par la porte la plus basse. Là, courez à droite et suivez les escaliers jusqu'à ce que vous trouviez des escaliers cassés. A partir de là, retournez sur vos pas. Vous allez rencontrer Otacon. Commencez à monter les escaliers et avancez. Tous les 4 tournants, des canons vous attendront. Si vous lancez une chaff grenade, a passera tout seul. Ouvrez la porte et sortez. Voici Liquid Snake dans son hélicoptère. Evitez ses tirs, et montez jusqu'à ce qu'il commence à vous balancer des missiles. Là, sortez votre stinger et explosez-lui sa tête.

Une fois battu, entrez dans la tour et avancez jusqu'à trouver l'ascenseur et utilisez le pour descendre au rez-de-

chaussée. Dans l'ascenseur, 4 ennemis invisibles vont vous attaquer. Mettez vos thermal goggles pour vous en débarrasser. Quand vous sortez de l'ascenseur, allez à droite pour récupérer les rations et les munitions pour les PSG1. Ensuite, allez à avancer sur la droite pour sortir par la porte. Foncez alors à travers le couloir en évitant les tirs des canons.

Snowfield

Allez aussi loin que vous pouvez, vous vous faîtes shooter. Utilisez le Nikita et cela devrait suffire si vous vous cachez.

Entrez dans le bâtiment en haut et au milieu. Courez jusqu'en haut à droite et descendez les escaliers.

Blast Furnace

Débarrassez-vous du premier garde et ramassez les munitions. Puis allez à droite et avancez sur le plus long des deux ponts. Une fois traversé, allez vous coller sur le mur d'en face et montez . Baissez-vous pour éviter le crochet qui passe. Une fois passé, traversez le pont jusqu'aux escaliers. A gauche, ration et munitions. Descendez jusqu'au pont de droite et entrez par l'ouverture dans le mur sud.

Dedans, faîtes attention à la vapeur. Une fois dehors, prenez le body armor et les munitions et revenez. Allez à la porte au nord.

Cargo Elevator

Foncez en direction de la plate-forme et attendez que l'ascenseur monte. Allez dessus et activez-le en utilisant le panneau de contrôle à votre droite. Vous devrez tuer quelques gardes pendant la descente. Une fois en bas, montez puis allez à droite vers un autre ascenseur. Redescendez et allez aux portes au nord.

Warehouse

Vous allez combattre Vulcan Raven. Allez derrière lui et balancer lui un missile stinger. Une fois tué, allez au nord par la porte.

Passageway

Tirez une chaff grenade et courez. Sortez par la porte en haut. Allez sur votre droite et montez les escaliers pour récupérer les 15 missiles stinger.

Underground Base 1

Suivez le passage en dehors du REX, allez à droite et montez à l'échelle. Allez à gauche puis en haut et escalader l'échelle. Montez sur l'autre échelle et descendez par l'autre échelle en face. Tuez le garde après avoir avancé un peu. Continuez à avancer puis monter les escaliers.

Redescendez tout en bas et cherchez la PAL key. Si vous récupérez un objet appelé BOMB, allez dans l'inventaire et utilisez le comme une ration. Si vous n'arrivez pas à trouver la clé, shootez un rat dans l'eau et vous la trouverez sûrement.

Maintenant remontez jusqu'à la salle de contrôle et allez utiliser la clé sur l'ordinateur le plus à gauche. Après, vérifier les autres ordinateurs afin de comprendre qu'il vous faut changer la carte elle-même.

Foncez dans le warehouse et baladez-vous un peu en attendant qu'elle devienne bleue. Remontez et utilisez-la.

Retournez ensuite au Blast Furnace et utilisez la PAL key pour qu'elle devienne rouge. Allez maintenant l'utiliser dans la salle de contrôle.
L'alarme va alors se déclencher et du gaz va arriver dans la pièce. Appelez Otacon sur 141.12 et il ouvrira la porte.

Pour vaincre REX, balancez-lui une chaff grenade et tirez-lui dessus au Stinger. Au début vous ne lockerez que sur le

satellite. Ensuite, que sur la cabine où se trouve Snake. Evitez tous les autres tirs et la chaff grenade va déstabiliser les missiles si vous courez pour les éviter.

Maintenant battez-vous à mains nues contre Snake. Au début, faîtes-lui une combo de trois coups. Puis, vous ne pourrez lui infliger qu'un seul coup. Ensuite il réplique avec deux coups donc reculez un peu. Vous devez le faire tomber du rebord pour le vaincre.

The Chase

Vous devez maintenant vous échapper du complexe. Déjà, retournez par la porte d'où vous venez et prenez la ration. Puis allez à gauche. Suivez Meryl ou Otacon et entrez dans la voiture. Tirez sur les barils, puis, au prochain arrêt tirez sur tout le monde et ensuite les barils. Au dernier arrêt, tirez seulement sur tout le monde.

Tirez sur Liquid Snake et continuez en utilisant des rations si vous perdez de la vie. Vous avez terminé le jeu.

MUNITIONS INFINIES

Au cours du jeu, résistez à la torture par électrocution (CD 1) afin que Meryl reste en vie. En terminant le jeu avec elle, celle-ci vous donnera le bandana qui permettra d´avoir les munitions infinies.

FRÉQUENCES DU CODEC

140.85	Campbell
140.96	Mei Ling (sauvegarde)
141.80	Master
141.52	Nastasha
140.15	Meryl
140.48	Deepthroat
141.12	Otacon

INVISIBILITÉ

Au cours du jeu, soumettez-vous à l'interrogatoire. Si vous n'avez pas résisté à la torture (c'est à dire si vous avez avoué, avec le bouton Select), vous aurez alors le camouflage optique qui vous rend complètement invisible.

BATTRE PSYCHO MANTIS

Pendant le combat face à Psycho Mantis, branchez la première manette à l'emplacement de la seconde. De cette manière, Psycho Mantis ne pourra plus lire dans vos pensées. Vous pourrez alors le battre facilement.

BATTRE METAL GEAR

Restez entre les jambes du robot quand il se déplace. Il ne pourra pas vous voir. Au bout d'un moment, il s'arrêtera. Allez alors derrière lui. Prenez votre Stinger et envoyez une roquette sur son radar. Il perdra de la vie. Renouvelez l'expérience plusieurs fois pour le détruire.

BATTRE REVOLVER OCELOT

Pour vaincre Revolver Ocelot, tirez-lui dessus quand il recharge son revolver. Et surtout, soyez très mobile.

S'ÉCHAPPER DE LA PRISON

Après vous être fait capturé par Sniper Wolf, vous êtes soumis à la torture. Après avoir résisté 2 fois, Emmerich viendra vous voir. Quand il repartira, deux solutions :
1) Juste avant que le garde ne revienne, cachez-vous sous le lit
2) Allongez-vous par terre en sélectionnant la bouteille de ketchup. Appuyez sur action pour la briser et simuler une mare de sang.
Quand le garde reviendra, il paniquera et ouvrira la porte. Relevez-vous et frappez-le. Prenez garde quand vous viendrez chercher vos affaires dans la chambre de torture : il y a une camera. En plus, dans vos affaires, il y a une bombe !

BATTRE LE NINJA

Vous devrez battre le ninja à mains nues sans aucune arme. En effet, il arrête toutes les balles.
Comme il va assez vite, utilisez les grenades chaff pour le paralyser (quand vous le regardez de près, il ressemble à un robot). Mais, vous ne pourez que le toucher qu'une seule fois par grenade car à chaque fois que vous le touchez, il se met à genou. En répétant plusieurs fois l'opération, vous devriez le battre facilement.

COSTUME DE JAMES BOND

Après avoir fini le jeu deux fois (une fois avec Meryl, et une fois avec Atacon), et à condition de reprendre à chaque fois la sauvegarde donnée à chaque fin de jeu, vous aurez le costume de James Bond. Si vous finissez une nouvelle fois le jeu, le générique de fin sera différent (image et musique).

SCÈNES CACHÉES

Voir Meryl rougir

Lorsque vous aurez la possibilité de jouer avec Meryl, regarder-la en vue subjective de bas en haut.

Otacon sans courage

Lorsque vous combattrez avec le ninja, dès que vous en aurez l'occasion, allez taper contre l'armoire dans laquelle se cache le froussard : la réponse que vous obtiendrez sera un cri effrayé!

NE PLUS SE FAIRE ATTAQUER PAR LES CHIENS DANS LES CAVES

1ère méthode

Quand vous le pourrez, baladez-vous dans les caves avec le foular de Sniper Wolf bien en évidence.

2ème méthode

La toute première fois que vous arrivez dans les caves (avec Meryl), juste avant de passer la prochaine porte, sélectionnez dans votre inventaire un des 3 cartons disponibles du jeu. Ensuite, allez coller une droite à la belle Meryl et cachez-vous aussitôt sous votre carton. Cette dernière va alors, pour se venger, ordonner au chien de vous uriner dessus. Vous serez alors imprégné de son odeur. A chaque fois que vous aurez à passer dans les caves, vous ne risquerez plus rien (seulement si vous vous cachez sous ce même carton).

BATTRE RAVEN

Pour battre Raven, la première fois, tournez autour du tank en alternant claymores et grenades. La seconde fois, restez à couvert avec un bâtiment entre lui et Snake. Vous verrez qu'il tourne autour du bâtiment pour vous attraper. Là, posez des claymores et jetez des grenades au coin du bâtiment pour qu'il se les prenne en pleine poire.

AVOIR L'APPAREIL PHOTO

L'appareil photo se trouve au début du jeu près de l'endroit où vous devrez vous défaire de Revolver Ocelot (premier boss du jeu). Pour y aller, prenez l'ascenceur dans la salle où il y a deux chars. Allez au 2ème étage puis, récupérez de l'explosif et faites sauter la partie du mur qui sonne creux dans la salle. Vous arrivez dans un couloir où il faut de nouveau faire exploser un mur qui sonne creux. Alors, allez tout au bout de ce couloir et faites encore exploser un mur qui sonne creux (pas celui où se trouve Revolver Ocelot, mais le mur qui se trouve vraiment tout au bout du couloir). Il y a alors deux portes (niveau 4) et l'une d'entre elles vous amènera à l'appareil photo. Une fois que vous l'aurez, vous pourrez enregistrer vos photos mais il vous en coûtera 2 blocs de votre carte mémoire.

MERYL EN PETITE TENUE

1ère méthode

Au moment où vous devez entrer dans la cellule de Donald Anderson, vous devez emprunter un conduit d'aération. A l'intérieur, une grille donne sur la cellule de Meryl. Une fois que Snake aura vu Meryl, revenez sur vos pas et ressortez du conduit. Rentrez à nouveau et vous verrez que Meryl aura changé d'exercice physique. Renouvelez l'opération une seconde fois : elle aura encore changé d'exercice. Si vous recommencez une troisième fois, vous pourrez voir Meryl en petite culotte !

2ème méthode

Juste avant d'affronter Psycho Mantis, Meryl se précipite dans les toilettes. Suivez-la en courant. Elle n'aura pas eu le temps de se rhabiller complètement.

MEI LING VOUS TIRE LA LANGUE

Apeller Mei Ling (140.96) trois fois de suite sans sauvegarder. A la troisième fois, elle vous demandera de ne plus l'appeller. Mais, ne l'écoutez pas et appellez-la encore trois fois sans sauvegarder. Au bout de la sixième fois elle vous tire la langue.

CODES ACTION REPLAY

Version PAL

Energie infinie

```
800B7CD6 0200
800B6396 0200
```

Claymore infini

```
800B63AC 0010
```

C4 Infini

```
800B63AE 0010
```

Diazepam Infini

```
800B6E8 0009
```

Rations infinies

```
800B63E4 0005
```

Balles de PSG1 infinies

```
800B63B4 001A
```

Balles de Famas infinies

```
800B63A4 015F
```

Missiles de Stinger infinis

```
800B63AA 0019
```

Missiles de Nikita Infinis

```
800B63A8 0018
```

Balles de Socom infinies

```
800B63A2 00A8
```

Grenades infinies

```
800B63A6 0020
```

Grenades Stun infinies

```
800B63B6 0015
```

Grenades Chaff infinies

```
800B63B2 0018
```

Camouflage optique

```
800B63DE 000C
```

Bandana

```
800B63E0 000C
```

Avoir la plupart des objets

```
50000D02 0000
800B63CA 0001
```

Toutes les armes et munitions infinies

```
50001402 0000
800B63A2 270F
```

Invulnérabilité (les balles vous traverseront sans dommage)

```
800B6396 0600
800B7CB0 0001
```

Oxygène infini

```
800AD01C 0400
```

Carton A

```
800B63CE 0001
```

Carton B

```
800B63D0 0001
```

Carton C

```
800B63D2 0001
```

Vision de nuit

```
800B63D4 0001
```

Vision thermale

```
800B63D6 0001
```

Masque à gaz

```
800B63D8 0001
```

Appareil photo

```
800B63E2 0001
```

Carte PAL

```
800B63EA 0001
```

Détecteur de mines

```
800B63F0 0001
```

Disquette

```
800B63F2 0001
```

Carte PAN niveau 100

```
800B63EC 0001
```

Radar toujours actif

```
800ACFE8 0001
```

Version NTSC

Vies infinies

```
800B6396 0600
800B6398 0600
```

Munitions infinies

```
80067D70 0000
80067D72 0000
```

BATTRE SNIPER WOLF

1ère fois

Pour suivre plus facilement Sniper Wolf dans ses mouvements, mettez les lunettes infrarouge pendant le combat (très utile pour la seconde rencontre).

2ème fois

En arrivant sur le lieu du combat, avancez et faites-vous tirer dessus par Sniper Wolf. Alors, dès que le combat commence, allez sur votre gauche derrière les pierres, et collez-vous dessus en restant debout. De là, Sniper Wolf ne pourra pas vous toucher. Sortez le Nikita, tirez et guidez votre missile jusqu'à Sniper Wolf en passant sur les cotés. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire.

VOIR UNE PLAYSTATION DANS LE JEU

Après avoir battu le ninja rouge et sauvé Otacon, dans cette même pièce se trouve une Playstation noire. Elle se trouve à côté des ordinateurs.

AVOIR UN GILET PARE-BALLES

Dans la base souterraine de Metal Gear, allez dans la chaufferie. Rampez pour traverser les fumées, et observez partout en vue à la première personne. Vous découvrirez une sortie, c'est là que ce trouve le gilet pare-balles. Attention : il y a 2 caméras de surveillance.

EXPLOSER LE BRAS METALIQUE

Tirez 2 missiles Stinger sur le bras mécanique qui vous empêche de passer dans le niveau FURNACE pour le détruire.

VOIR LES LASERS

Pour voir les faisseaux lasers sans les lunettes thermiques, il vous suffit d'utiliser une cigarette.

FANTÔMES DE L'EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Dès que vous avez obtenu l'appareil photo, vous pouvez dans certain lieux voir apparaître les visages de l'équipe du jeu, nommés « Fantômes », que le joueur aura la possibilité d'exorciser (supprimer de l'image).

PSYCHO MANTIS LIT VOTRE CARTE MÉMOIRE

Si votre carte mémoire comporte des données d'autres jeux Konami lorsque vous affrontez Psycho Mantis, il vous fera des commentaires en rapport avec les jeux auxquels vous avez joué.

OBTENTION DU SOCOM ET DE SON SILENCIEUX

Vous avez trois moyens d'obtenir le SOCOM.

Premièrement :

Vous pourrez trouver le SOCOM derrière la caisse qui se trouve dans le camion de l'héliport.

Deuxièmement :

Lorsque vous arrivez dans le Hangar à Tank, prenez l'ascenseur pour aller en B2 (L'Armurerie). Le SOCOM se trouve dans la seule salle ouverte (en bas au centre sur le radar).

Troisièmement :

Après la scène avec le Chef du DARPA, le SOCOM vous attendra gentiment par terre.

Pour obtenir le Silencieux pour SOCOM, retournez au Hangar à Tank une fois que vous aurez la Carte PAN Lv.1. Le Silencieux se trouve dans la salle tout à droite du Hangar entre le Conduit d'Aération et le SAS de Sécurité 5.

Metal Gear Solid : Missions Spéciales

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODIFIER L'ÉCRAN DE SÉLECTION

A l'affichage du logo Konami, avant l'introduction du jeu, appuyez sur Start. De cette manière, vous aurez une image différente à l'écran de présentation. Vous n'aurez plus l'image d'un ninja, mais un ninja avec un masque abimé.

Metal Slug

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran des options, faites : .

MINI-JEUX

Quand vous avez fini le jeu, choisissez l'option "Another Story" pour pouvoir jouer à 3 mini-jeux.

Metal Slug X

© Virgin Interactive / SNK 2002

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Terminez le jeu pour débloquer l'accès à tous les niveaux dans les modes "Arcade Mission" et "Another Mission".

LISTE DES RANKS

Voici les points nécéssaires pour accèder aux différents ranks du jeu :

Super Devil	1000
General of army	990+
Lieutenant General	890+
Major General	780+
Brigadier General	700
Colonel	650+
Lieutenant Colonel	600+
Major	575
Captain	560+
1st Lieutenant	550+
2nd Lieutenant	500+
Chief Warrant Officer	475+
Warrant Officer	450+
Sergeant Major	425+
Master Sergeant	400+
Sergeant 1st class	350+
Staff Sergeant	300+
Sergeant	250+
Corporal	200+
Private 1st class	150+
Private	100+

Metalmol Panic Dokidoki

nc

+ D'INFOS FORUM

SCREEN PICTURE SELECTOR

A l'écran titre, faites : Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, ,
Vous pourrez également visionner le scène de fin.

Metropolitan Highway Battle R

nc

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes avec la manette 2 :

Argent maximum

Haut, , Bas, , Droite, , Gauche, , Select, Start

Toutes les parties

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

Parties secrètes

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

INFOS SUR LA VOITURE

A l'écran de choix de la voiture, appuyez sur L1 ou R1 pour afficher les dimensions du véhicule.

Mickey's Wild Adventure

© Sony / Traveller's Tales 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

`800B037C 0003`	Vies infinies
`800AFBF0 0033`	Invincibilité

CHOIX DU NIVEAU

Entrez dans le menu "Sound test". Mettez l'option "Music" sur "Ghosts 1", l'option "SFX" sur "Explosion". Puis l'option "Speech" sur "Lonesome". Ensuite, déplacez le curseur sur "Exit" mais n'appuyez pas dessus, maintenez simplement la flèche directionnelle de droite enfoncée jusqu'à entendre un son vous confirmant la bonne activation du code.

SANTÉ INFINIE

Entrez dans le menu "Sound test". Mettez l'option "Music" sur "Game Over", l'option "SFX" sur "Tap Watch". Puis l'option "Speech" sur "Woooh". Ensuite, déplacez le curseur sur "Exit" mais n'appuyez pas dessus, maintenez simplement la flèche directionnelle de droite enfoncée jusqu'à entendre un son vous confirmant la bonne activation du code.

Micro Maniacs

© Codemasters 2000

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX CONCURRENTS

Jouer avec Dynamo

En mode Challenge, terminez premier des 8 courses des deux premières lignes de la grille.

Jouer avec Roach

En mode Challenge, terminez premier des 16 courses des quatre premières lignes de la grille.

Jouer avec Toxin

En mode Challenge, terminez premier des 24 courses des six premières lignes de la grille.

Jouer avec Project-X

En mode Challenge, terminez premier des 32 courses de la grille.

CHEAT CODES

A l'écran des options, choisissez "Secret Options", puis maintenez enfoncé le bouton Select et faites l'une des manipulations suivantes :

Effet de flou

, , Droite, , Haut, Droite, , Haut,

Mode Tank

Bas, Haut, , , , , Droite,

Puissance maximale pour les spécials

, , R1, , Haut, , Bas, Haut, Bas, ,

Meilleure intelligence artificielle des ennemis

, Haut, , , Gauche, , , , , Bas

Tous les circuits (32)

, , , , Bas, Haut, Haut, Bas

Power-up illimités

, Gauche, , Gauche, , Haut,

Ralentir les adveraires gérés par l'ordinateur

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

Adversaires boostés

, , R1, , Haut, , Bas, Haut, Bas, ,

NOUVEAUX CIRCUITS

Banzai Bridge

En mode Challenge, terminez premier des 4 courses de la première ligne de la grille.

Hygiene Highway

En mode Challenge, terminez premier de 12 courses de la grille.

Disorient Express

En mode Challenge, terminez premier de 20 courses de la grille.

A-Maze-Ing Race track:

En mode Challenge, terminez premier des 28 courses des 7 lignes de la grille.

MicroMachines V3

© Midway / Codemasters 2000

+ D'INFOS FORUM

SUPER BOND

Au cours du jeu, faites une pause, puis : , Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas.

TRANSFORMER LES VÉHICULES EN OBJETS

Au cours du jeu, faites une pause, puis : Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche.

VITESSE DOUBLÉE

Faites une pause au cours du jeu, puis faites :

CODE ACTION REPLAY

`800129DA 00FF` Vies infinies

DÉMARRAGE RAPIDE

Pour effectuer un démarrage rapide, appuyez simultanément sur SELECT et sur : vous dépasserez tous vos adversaires au démarrage.

CHEAT CODES

Au moment d'inscrire votre nom, saisissez l'un des codes suivants. Si le code est activé, vous pourrez entendre un signal sonore. Entrez alors un vrai nom :

`3LIVES`	Donne 3 vies (seulement en multi-joueurs)
`CATLIVES`	Pour avoir 9 vies au lieu de 3
`CONFETTI`	Paramètres par défaut
`GIMMEALL`	Accès à toutes les pistes (seulement en multi-joueurs)
`NOTANKS`	Pas d'armes pour les tanks (seulement en multi-joueurs)
`TANKS4ME`	Pour jouer avec des tanks (seulement en multi-joueurs)

WINTERY Neige pendant la victoire du trophée

DEBUG MODE

Au cours du jeu, faites : , Haut, Bas, Bas, , , , , . Maintenant, faites l'un des codes suivants pour l'effet correspondant :

Remporter la course

Select +

Choix de l'angle de caméra

Select + Haut, Bas, Gauche, Droite

Zoom avant/arrière

Select + L2, R2

Les voitures des joueurs sont contrôlées par la console

Select +

Détruit tous les véhicules

+ + +

RALENTIR LES VÉHICULES CONTRÔLÉS PAR LA CONSOLE

Au cours du jeu, faites une pause, puis : , , , , , , ,

VUE ARRIÈRE

Faites une pause pendant une course, puis : Gauche, Droite, , , Gauche, Droite, ,

Midnight in Vegas

© Infogrames / 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER FACILEMENT

Au jeu de dés, misez toujours sur un double 1. Vous gagnerez à chaque fois. Pensez à sortir du jeu après chaque victoire car vous ne pourrez pas gagner deux fois de suite.

Mike Tyson Boxing

© Codemasters 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En mode World, renommez votre boxeur avec l'un des codes suivants :

BINGY	Petites têtes
BONGY	Grosses têtes
CLUBFUD	Jimmy Flex et stade Disco
GONE	Boxeur invisible
HURTS	Têtes qui tournent
NECK	Cous qui s'allongent
NORMAL	Désactive tous les codes
OLD MAN	John L. Sullivan et stade Docks
OUCH	Têtes qui grossissent
STUPID	Grosses mains et grands pieds

Millennium Soldier Expendable

© Infogrames / Rage Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CONTINUES SUPPLÉMENTAIRES

Faites pause puis appuyez sur , Haut, Bas, , , , , L1

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Faites pause et appuyez sur , Bas, Droite, , , Gauche, Haut,

MODE PREMIÈRE PERSONNE

Faites pause et appuyez sur L1, Haut, Gauche, , , L2, R1, L2

GOD MODE

Faites pause et appuyez sur Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1, L1, R1

CHOIX DU NIVEAU

Faites pause et appuyez sur Haut, Bas, Droite, Gauche, , , ,

Mission : Impossible

© Infogrames / X-Ample Architectures 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

 3. PGCILSOVNROL
 4. PQDFMSPTUMDI
 5. LHQJOSVRJJGP
 6. NDFSPSQOJUHN
 7. NGGIOSQVJRGL
 8. NQIFPSRTKMHI
 9. MGJJQJTVWRIL
10. MQKSEJLTLMJI
11. MJLNQULHLNJJ
12. MMRPEHLKLSJM
13. BBMRGUSPMWKB
14. BMNKSUGKOSKM
15. BJNNGUGHONKJ
16. CDPQSLGWPULD
17. FBNFMMROKUIN
18. FMPJNMTUWRIL
19. FBNSMRROKUIN
20. FMHINRTVWRIL
21. OMGLJSHVQLNF
24. DNGOLHIKJSNM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie infinie

```
8008FC0C 0196
8008FC1C 00FF
```

Temps infini

```
8008FD7C 00FF
```

Munitions infinies pour la plupart des armes

```
801F5812 0014
```

Extincteur d'incendie infini

```
801F5820 00FF
```

Pulvérisateur bleu infini

```
801F5852 0064
```

Masques infinies

```
801F5822 0063
```

CHEAT CODES

Allez dans l'option "Load Game", puis entrez l'un des mots de passe suivants. Ignorez le message d'erreur :

`BIONICJUMPER`	Sauter plus loin
`GOOUTTAMYWAY`	Mode Turbo
`IMINVINCIBLE`	Invincibilité
`IMTIREDTODAY`	Ralenti
`SCAREDSTIFFF`	Désactive l'intelligence artificielle
`SEECOOLMOVIE`	Voir les cinématiques
`TTOPFSECRETT`	Message programmeur
`YOUCANTKILME`	Invincibilité

MLB 2000

© 989 Sports 2000

+ D'INFOS FORUM

FAIRE UN HOME RUN

Quand vous êtes au poste du batteur, utilisez le puissant swing et appuyez simultanément sur Haut + Gauche + L2 + R1 + ⊗ lorsque la balle est lancée. Si vous touchez la balle, vous ferez un Home Run.

SUPER JOUEUR

A l'écran de création des joueurs, entrez le nom Scott Murray ou n'importe quel autre nom de l'équipe de développement du jeu pour avoir un super joueur.

MLB 2001

2001

+ D'INFOS FORUM

HOMERUN AUTOMATIQUE

Lorsque vous êtes à la batte, faites : , , , , , .

SUPER JOUEUR

A l'écran de création de joueur, entrez Scott Murray comme nom de joueur ou alors n'importe quel autre nom de l'équipe de développement du jeu.

MLB 2002

2002

+ D'INFOS FORUM

SUPER JOUEUR

Entrer Scott Murray comme nom lors de la création de joueur. Il peut frapper des homeruns jusqu'à 606 ft.

MLB 98

© Sony 1998

CIRCUITS FACILES (VERSION US)

Allez dans le mode "Create a position player". Mettez à zéro tous les attributs du joueur. Son poids doit être"heavy" (plus gros) et sa taille de 60 pouces (plus petit). Désormais, le joueur frappera des circuits à chacune de ses apparitions au bâton.

MLB 99

© Sony Computer Entertainment / Sony 1999

+ D'INFOS FORUM

SUPER JOUEUR

A l'écran de création de joueur, entrez Scott Murray comme nom de joueur.

ECOUTER LES MUSIQUES DU JEU

Mettez le CD du jeu dans un lecteur de CD audio et écoutez les pistes 2 et supérieures pour entendre les musiques du jeu.

Monkey Hero

© Take 2 Interactive 1999

TOUS LES OBJETS

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur L2 + R2 + + .

Monopoly

© Hasbro Interactive / Gremlin Interactive

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EMPÊCHER L'ORDINATEUR DE CONSTRUIRE DES MAISONS

Achetez une propriété dans chaque rue en commençant par le violet et en finissant par l'orange. C'est une astuce simple mais qui augmentera grandement vos chances de victoires.

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Argent infini joueur 1

```
800DA60C FFFF
800DA60E 00FF
```

COMMENCER AVEC 450 000 FRS

Lancez une partie à 3 joueurs humains plus un quatrième joué par le CPU. En début de partie, Proposez un échange aux deux autres joueurs : leur argent contre rien. Ils accepteront puisque les joueurs 2 et 3, c'est vous.

MEILLEURS MONOPOLES

Orange : Bas prix, bon taux de fréquentation et loyers quand même élevés
Jaune : Bon taux de fréquentation et loyers élevés
Bleu pale : très bas prix et bon taux de fréquentation
Chemins de fer : Bon taux de fréquentation (Seulement pour obtenir des fonds pour améliorer un autre monopole, mauvais comme monopole prédominant)
Bleu foncé : Évidemment, quand on tombe sur Promenade avec un hotel, c'est souvent la faillite, mais c'est rare et le cout des maisons est élevé

Monster Seed

© Sunsoft / NK System

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des options, faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les items

R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L2.

Voir la fin du jeu

L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2.

Monster Trucks

© Sony

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au menu principal (entrez le code pour chaque nouvelle course) :

Grand véhicule

L1, R2, L2, R1, Haut

Aucun dommage

Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Bas, L1, R2

Super adhérence

Gauche, L1, R2, R1, Gauche, R2, R2, R2

Téléportation

L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2
(ne fonctionne qu'en course d'endurance : tapez , un hélicoptère vous amènera au checkpoint suivant).

Super force

L2, Gauche, Droite, Haut, Bas, R2

Monstres & Cie : L'Ile de l'Epouvante

© Disney Interactive / A2M 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce guide vous explique comment obtenir les médailles de bronze, d'argent puis d'or sur chaque niveau de ce sympathique jeu.
Le jeu est fragmenté en trois « zones d'entraînement », chaque zone étant elle-même fragmentée en quatre niveaux avec trois médailles à obtenir par niveau (plus une course contre Léon par zone d'entraînement). Vous pouvez faire les niveaux à l'intérieur d'une zone dans l'ordre que vous souhaitez, celui que nous proposons n'est qu'à titre nominatif et fait en suivant l'ordre dans lequel ils sont affichés dans le tableau de choix du niveau. Nous tentons dans chaque niveau de vous donner un guide de progression (non exhaustif des actions à réaliser) puis surtout la localisation des trouillards et des jetons (dans les rubriques bronze argent et or) du niveau.
La solution a été réalisée avec la version PSone, dont le level design, les objectifs et la progression ne diffèrent pas du jeu PS2.

Début du jeu

Sorti de la « monstres académie » qui n'a rien à voir avec l'académie musicale à faire tous les ans des stars superficielles comme celles de TF1 mais bel et bien de former des terreurs d'élite après avoir réussi les faciles tests proposés (saut, double saut, destruction de caisses, collecte d'items, saut écrasement et épouvante des « trouillards »), vous arrivez sur l'île de l'épouvante. Chacune des trois zones (ville, désert, neige) comporte quatre niveaux et une course spéciale contre Léon. Dans chaque niveau, il y a trois niveaux de médaille à obtenir : bronze (effrayer les cinq trouillards de bas niveau), argent (obtenir les dix jetons Monstres & Cie) et or (effrayer les trois trouillards rouges restants).

La Ville

Le parc

Commencez par parcourir la zone pour collecter un maximum de cartouches et remplir votre jauge. Pensez à taper à plusieurs reprises dans les poubelles qui recèlent des cartouches. Ensuite, effrayez les trois premiers trouillards (bleu, vert et jaune) pour ouvrir la deuxième zone. Dans la deuxième zone, effrayez le quatrième trouillard (vert) et récupérez les cartouches : normalement, votre jaune dépassera le orange. Vous pourrez alors revenir en première zone et effrayer le cinquième trouillard (orange) et ainsi obtenir le bronze.
Pour faire la suite, il est nécessaire d'activer les trampolines, ce qui nécessite d'avoir eu le bronze sur les trois autres niveaux de la ville. Commencez par activer l'interrupteur dans la deuxième zone puis revenez dans la première zone et utilisez le trampoline pour monter sur la maison. De là, entrez dans le tunnel pour atteindre l'arbre et la cabane dans l'arbre, depuis laquelle vous pourrez obtenir l'argent. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à aller effrayer les trois trouillards rouges que vous pouvez maintenant atteindre avec les trampolines pour finir ce niveau à 100 %.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Dans le bac à sable du terrain de jeu, dans la première zone (bleu)
2) Sur l'échelle horizontale du terrain de jeu, dans la première zone (vert)
3) Derrière la maison de la première zone (jaune)
4) Au pied des marches dans la deuxième zone (vert)

5) Caché dans une des poubelles de la première zone (orange)

Argent (dix jetons monstres & cie) :
- 10 jetons dans la descente commençant dans la cabane dans l'arbre, ralentissez à fond (direction bas) pour les obtenir plus facilement

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans la deuxième zone, près de l'interrupteur (rouge)
2) A l'arrivée de la descente de la cabane dans l'arbre (rouge)
3) Sur une haie dans la première zone (rouge)

Le centre ville

Ici vous rencontrerez des voitures télécommandées : vous ne pouvez pas les détruire elles-mêmes, il faut détruire la télécommande avec un écrasement. Ramassez les cartouches dans la rue et dans le petit parc près de l'entrée pour avoir de quoi effrayer les trois premiers trouillards (deux verts et un bleu) afin d'ouvrir le magasin de jouets. Dans le petit parc, cassez les caisses pour obtenir des vies. Entrez dans le magasin et effrayez les deux trouillards qui s'y trouvent (orange et jaune). L'arrière boutique s'ouvrira dès le quatrième trouillard effrayé : cela ne vous servira à rien pour le moment car il vous faut obtenir le bronze sur les trois autres niveaux de la ville pour activer les trampolines et ainsi pouvoir accéder aux médailles suivantes.
Dans l'arrière boutique, sautez sur les tapis roulants où se trouvent des vies pour accéder aux toits où se trouvent des trouillards, des jetons, des trampolines et des bonus qui vous permettront d'obtenir les deux dernières médailles.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Dans l'égout à droite au croisement en face de l'entrée (vert)
2) Dans le petit parc près de l'entrée (vert)
3) Au milieu de la rue, pile en face de l'entrée, près d'un camion (bleu)
4) Au-dessus d'un étalage du magasin de jouets (orange)
5) Dans les allées du magasin de jouets (jaune)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton en prenant à gauche au croisement en face de l'entrée du niveau
- 1 jeton derrière un arbuste dans le petit parc près de l'entrée
- 2 jetons dans le magasin de jouet
- 1 jeton dès le début de l'arrière boutique
- 1 jeton après les trois tapis roulants de l'arrière boutique
- 1 jeton en l'air sur le toit du magasin de jouets
- 1 jeton après une passerelle sur les toits, près d'un tas de caisses contenant des vies
- 1 jeton sur une plate-forme accessible par le trampoline sur les toits
- 1 jeton sur une plate-forme isolée accessible par d'autres plates-formes mobiles

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Sur une plate-forme accessible par le trampoline sur les toits (rouge)
2) Cours sur des plates-formes sur les toits (rouge)
3) Dans l'arrière boutique, après avoir eu l'argent (rouge)

Les quais

Comme toujours, vous devez récupérer les cartouches, éliminer vos assaillants et détruire les caisses afin de pouvoir effrayer les cinq premiers trouillards (un bleu, deux verts, un jaune et un orange), ce qui ouvrira une nouvelle zone au bout du troisième : la salle des machines du bateau que vous explorerez une fois les trois médailles de bronze des autres niveaux de la ville acquises et ainsi les trampolines solidifiés.
Dans la salle des machines, soyez vigilant car plusieurs dangers vous guettent : des jets de vapeur par-dessus lesquels vous devrez sauter et des compresseurs qu'il faudra passer dans le timing. Une fois au bout, effrayez le premier trouillard rouge puis pressez l'interrupteur qui vous permettra d'accéder au deuxième trouillard rouge.

Bronze (cinq trouillards faibles)

1) Dans une caisse sur le quai (bleu)
2) Sur le quai de départ (vert)
3) Sur l'île avec le phare que vous rejoindrez en sautant sur les caisses flottantes (vert)
4) En haut du phare ; montez en utilisant les trois plates-formes (jaune)
5) A l'avant du bateau (orange)

Argent (10 jetons monstres & cie)
- 1 jeton juste à côté de l'entrée du niveau, sous le panneau de baignade interdite
- 1 jeton dans une caisse près de l'entrée du niveau
- 1 jeton dans une caisse près de la porte marquée « 1A » en face de l'entrée du niveau
- 1 jeton en hauteur (faire un double saut) juste à côté du jeton précédent
- 1 jeton dans une caisse sur le pont du bateau
- 1 jeton à l'arrière du bateau (sauter)
- 1 jeton dans une caisse dans le « trou » au milieu du pont du bateau
- 1 jeton dans la salle des machines
- 1 jeton en utilisant le trampoline sur le quai
- 1 jeton en utilisant le trampoline sur la caisse flottante

Or (trois trouillards supplémentaires)
1) Dans la salle des machines (rouge)
2) En haut du mat : sauter sur la caisse déposée par la grue activée à la salle des machines pour l'atteindre (rouge)
3) En haut du mat, une fois l'argent obtenu : sauter sur la caisse déposée par la grue activée à la salle des machines pour l'atteindre (rouge)

Le marché

Un niveau un peu plus développé plates- formes. L'objectif ne varie pas. Vous trouverez des vies dans les caisses et vous devrez les détruire pour vous frayer un passage. Dans la première zone vous trouverez trois trouillards : une fois ceux-ci effrayés, vous ouvrirez la bouche d'égout. Dans les égouts, sautez sur les caisses flottantes afin de rejoindre l'échelle menant au temple. Dans le temple, pour résoudre l'énigme, tapez sur les gongs de manière à aligner pour ouvrir les cages sur la statue.
Pour la suite, il est nécessaire d'avoir déjà obtenu le bronze sur les trois autres niveaux de la ville afin de solidifier les trampolines.
Utilisez le premier trampoline dès le début du niveau pour atteindre un rebord : vous voyez une cartouche et un jeton au-dessus d'un mur juste à côté : en vous élançant et sautant bien depuis ce mur, vous pourrez les atteindre ainsi que le deuxième trouillard rouge un peu plus loin.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Entre deux rebords, après avoir dû sauter sur les caisses flottantes (bleu)
2) Près de la bouche d'égout (jaune)
3) Près d'un trampoline (vert)
4) Dans le tas de caisses à l'entrée des égouts (jaune)
5) Sur la statue dans le temple, après avoir résolu l'énigme (orange)

Argent (dix jetons monstres & cie) :
- 1 jeton près du début
- 1 jeton sur une caisse flottante en face d'où se trouvait le trouillard bleu
- 3 jetons dans les caisses en bois réparties dans le niveau
- 1 jeton dans les égouts, après les caisses flottantes
- 1 jeton sur la statue dans le temple, après avoir résolu l'énigme
- 2 jetons en utilisant le trampoline au début du niveau
- 1 jeton en sautant sur le haut du mur depuis le rebord atteint par le trampoline au début du niveau

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) En utilisant le trampoline peu après le début (rouge)
2) En sautant sur le haut du mur depuis le rebord atteint par le trampoline au début du niveau (rouge)
3) Dans l'égout, une fois l'argent obtenu (rouge)

Poursuite Urbaine

Quand vous disposerez des quatre médailles de bronze, vous affronterez à la course Léon. Le meilleur pour ces séquences est Sulli. Pour sortir vainqueur de cette épreuve, vous devez arriver premier en bas de la piste et avoir récupéré au moins 75 jetons en route. Maintenez la direction haut enfoncée pendant les descentes pour accélérer, n'oubliez pas de sauter par dessus les trous qui jalonnent la route et suivez les chaînes de jetons pour les obtenir plus facilement. Lors des phases à pied, utilisez les trampolines plus que les caisses afin de gagner quelques précieuses secondes.

Le Désert

Le sphinx

Visitez la zone pour faire le plein de bonus puis attaquez-vous aux épreuves du sphinx. Quand vous sautez sur l'interrupteur devant lui, de petites dalles s'allument successivement devant lui, dans un premier lieu la dalle œil puis la dalle éclair. Pour réussir cette première épreuve, vous devez trouver la « grande » dalle œil qui est quelque part dans la zone et marcher dessus puis trouver la dalle éclair et l'activer également afin de résoudre le puzzle et obtenir le troisième trouillard. Répétez cela avec les deux énigmes suivantes pour avoir deux autres trouillards et obtenir le bronze (deuxième énigme : soleil puis scarabée puis vague ; troisième énigme : flamme puis œil puis lune/étoile puis 3 ronds). Pour la suite, il est nécessaire d'avoir les flèches super vitesse et donc d'avoir eu le bronze sur les trois autres niveaux du désert.
Quand vous aurez les flèches, prenez le jeton avec la rampe à droite puis allez à la gauche du sphinx et pressez le bouton : foncez et entrez dans le passage qui s'est ouvert en utilisant les flèches de vitesse. Dans ce passage, progressez en évitant les jets en sautant par-dessus. Faites l'écrasement pour casser la caisse métallique et trouver une vie.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Dans la zone devant le sphinx (jaune)
2) Egalement dans la zone devant le sphinx
3) Craché par le sphinx à la réussite de la première énigme (bleu)
4) Craché par le sphinx à la réussite de la deuxième énigme (vert)
5) Craché par le sphinx à la réussite de la troisième énigme (jaune)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 7 jetons dans la zone de plates-formes devant le sphinx
- 2 jetons dans le couloir dans le sphinx
- 1 jeton au sommet d'une colonne en roche, nécessitant les flèches de super vitesse.

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans le passage secret dans le sphinx (rouge)
2) Dans le passage secret dans le sphinx (rouge)
3) Dans la zone devant le sphinx, une fois l'argent obtenu (rouge)

L'oasis

Commencez par ramasser les bonus puis allez en haut de la montagne. Sautez dans le vide au niveau du jeton pour tomber sur un palmier et pouvoir entrer dans un passage secret où il vous faudra revenir avec les flèches super vitesse. Ressortez de la grotte et allez vous occuper de l'énigme des nénuphars. Elle est très simple puisqu'il s'agit d'un jeu de mémoire. Sautez sur le bouton afin de voir les nénuphars s'allumer dans un ordre : il vous suffit de le reproduire ensuite en marchant sur les nénuphars dans l'ordre. Répétez trois fois l'énigme pour faire apparaître trois trouillards.
La suite nécessite les flèches de super vitesse et donc d'avoir le bronze également sur les trois autres niveaux du désert. Revenez dans le passage secret maintenant que vous pouvez utiliser les flèches de vitesse. Ensuite, refaites la manœuvre comme pour entrer dans le passage secret mais n'entrez pas dedans et restez sur le palmier : sautez sur le tapis volant qui passe afin de rejoindre le trouillard du palmier. En prenant bien votre élan de là, vous pourrez obtenir le neuvième jeton (de la liste).

Bronze (cinq trouillards) :
1) Tout en haut de la montagne (orange)
2) Au bord de l'eau, près d'un château de sable (vert)
3) Apparaît lors de la résolution de l'énigme des nénuphars (bleu)
4) Apparaît lors de la résolution de l'énigme des nénuphars (jaune)
5) Apparaît lors de la résolution de l'énigme des nénuphars (rouge)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton sur un bloc dans la cascade la plus basse
- 1 jeton en suspension au-dessus de la rivière
- 1 jeton au-dessus de la grande cascade
- 1 jeton à attraper en sautant dans le passage secret depuis le haut de la montagne
- 1 jeton sur un rebord dans le passage secret
- 1 jeton au bord du lac à droite du début
- 1 jeton à droite de la porte d'entrée
- 1 jeton en utilisant les flèches de vitesse sur la rampe au-dessus du lac
- 1 jeton au-dessus d'un trampoline volant accessible depuis le palmier du trouillard orange
A cette liste, il manque en effet un jeton. Malgré que nous ayons fait le tour du niveau en long et en large plusieurs dizaines de fois, ce dernier jeton reste aux abonnés absents. A en lire le forum, nous ne sommes pas les seuls dans ce cas et l'hypothèse la plus probable reste un bug (spécifique aux versions PS1 peut- être). Ce dernier jeton semble être *normalement* localisé au-dessus d'un palmier.

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Encagé dans le passage secret : presser le bouton puis foncer avec les flèches de vitesse (rouge)
2) Sur un palmier (orange)
3) Sur un palmier une fois l'argent obtenu (rouge)

La tombe

Après avoir récupéré les bonus, vous devez récupérer trois cubes répartis dans la zone et les placer dans l'encoche avec le même symbole que dessiné sur eux en haut de l'escalier. Les trois blocs placés (un se trouve sur le sable, un près des encoches et un sur le toit), vous ouvrirez la tombe. Ne descendez pas tout de suite cependant et vérifiez que vous avez bien effrayé les trouillards dans cette zone. Vous devez, une fois à l'intérieur, visiter les pièces de gauche et de droite pour aller récupérer les blocs qui s'y trouvent et les mettre dans les encoches correspondantes à l'entrée : vous libérerez ainsi deux trouillards oranges à effrayer pour ouvrir la porte. Utilisez les plates-formes pour atteindre le rebord au fond de la salle secrète et posez le bloc vert dans l'encoche verte afin de libérer un trouillard et avoir le bronze.
Quand vous aurez les flèches de vitesse, c'est à dire une fois que vous aurez eu le bronze également sur les trois autres niveaux du désert, vous pourrez obtenir le dernier jeton pour l'argent à l'extérieur.
Pour compléter à 100% le niveau, vous aurez également besoin des molécules torpilles qui s'obtiennent en récoltant le bronze sur les quatre niveaux du monde de la glace. Commencez par obtenir le premier trouillard à l'extérieur en utilisant la flèche de vitesse qui vous amènera à une molécule torpille vous propulsant au premier trouillard. Il ne vous restera plus qu'à aller à l'intérieur de la tombe récupérer les deux derniers.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Derrière le monument de la tombe (bleu)
2) Sur le toit du monument de la tombe (vert)
3) Poser le bloc rouge dans l'encoche rouge à l'intérieur de la tombe (orange)
4) Poser le bloc violet dans l'encoche violette à l'intérieur de la tombe (orange)
5) Dans le passage secret à l'intérieur de la tombe

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton en utilisant le trampoline derrière le monument
- 3 jetons en montant à la paroi de la pièce à droite en entrant dans la tombe
- 1 jeton dans la pièce à gauche dans la tombe
- 4 jetons dans la salle secrète de la tombe
- 1 jeton en utilisant les flèches de vitesse à l'extérieur

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) A l'extérieur, en utilisant la flèche de vitesse vous éjectant sur une molécule torpille (rouge)
2) Dans le passage secret (rouge)
3) Devant les cubes de couleur dans la tombe une fois l'argent obtenu (rouge)

La pyramide

Ce niveau est un peu plus compliqué que les autres. Il y a quatre faces de la pyramide à explorer pour obtenir tous les trouillards du bronze. Pour toutes les explorer, vous devez faire tourner la mini pyramide en pressant le bouton pour changer la face puis entrer dans le couloir, et vous devez revenir à la mini pyramide à chaque fois que vous voulez changer. Chaque face à ses propres dangers : dans celle de l'œil, il vous est jeté des flammes, dans celle du cobra, il y a des serpents, dans celle du scarabée, il y a des chutes de pierres et dans celle du cercle, il y a des jets de vapeur. Une fois les flèches de vitesse et les molécules torpilles obtenues, vous pourrez vous attaquer à l'argent et l'or.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Au pied de la face de l'œil (bleu)
2) Dans la face de l'œil (vert)
3) Dans la face du cobra (bleu)
4) Au sommet de la face du scarabée (orange)
5) Au sommet d'un palmier dans la première zone (jaune)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton à droite du tunnel menant à la pyramide
- 1 jeton en bas de la face de l'œil
- 1 jeton en utilisant le trampoline au sommet de la face de l'œil
- 1 jeton dans la face du cobra
- 1 jeton au-dessus de l'entrée de la face du scarabée
- 1 jeton en bas de la face du scarabée
- 1 jeton dans la face du cercle
- 1 jeton dans un palmier
- 1 jeton en utilisant les flèches de super vitesse sur le couloir menant à la pyramide

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans la face du cercle (rouge)
2) Dans la face du cobra (rouge)
3) Au sommet d'un palmier en utilisant un trampoline une fois l'argent obtenu (rouge)

Poursuite Désertique

Quand vous disposerez des quatre médailles de bronze, vous affronterez à la course Léon. Le meilleur pour ces séquences est Sulli. Pour sortir vainqueur de cette épreuve, vous devez arriver premier en bas de la piste et avoir récupéré au moins 100 jetons en route. Maintenez la direction haut enfoncée pendant les descentes pour accélérer, n'oubliez pas de sauter par dessus les trous qui jalonnent la route et suivez les chaînes de jetons pour les obtenir plus facilement. Ne ratez pas les flèches de super vitesse qui vous aideront à mettre une raclée à Léon.

La Neige

La cabane à sucre

Vous commencez au bord du lac. Récupérez les bonus qui traînent puis utilisez le trampoline pour trouver une cartouche de plus. Montez sur le rebord en face de vous pour y effrayer les deux premiers trouillards. Depuis ce rebord, vous pouvez vous accrocher à une barre fixée sur la paroi à votre gauche : une fois accroché à celle-ci, maintenez la touche de direction à gauche pour progresser jusqu'à un nouveau rebord. Lâchez-vous dessus puis ramassez les deux jetons à proximité et effrayez le trouillard puis rejoignez la cabane. Ramassez les bonus autour de la maison et dans les seaux puis prenez les bûches qui traînent afin de les ajouter au tas de bois accolé à la maison. Une fois que vous aurez

ajouté trois lots de bûches au tas, vous pourrez sauter dessus pour rejoindre une corniche bordant la maison puis le toit. Depuis le toit, vous pouvez sauter dans la cheminée pour obtenir le premier trouillard rouge et un jeton. Pour ce qui est du reste, vous avez besoin des molécules torpilles que vous obtiendrez en obtenant le bronze sur les trois autres niveaux de la neige.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Sur le rebord en face du pic en pierre auquel vous montez avec un trampoline (vert)
2) Sur le rebord en face du pic en pierre auquel vous montez avec un trampoline (jaune)
3) Sur le rebord après vous être accroché à la barre (orange)
4) Sur le rebord en face de celui où vous arrivez avec la barre (jaune)
5) Sur le toit de la cabane (orange)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton sur un îlot dans le lac
- 2 jetons sur les rebords en hauteur
- 1 jeton au-dessus du tas de bois de la cabane
- 1 jeton dans la cabane
- 2 jetons en utilisant la molécule torpille au début du niveau
- 3 jetons en utilisant la molécule torpille sur le toit de la cabane

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans la cabane (rouge)
2) En utilisant la molécule torpille sur le toit (rouge)
3) Sur le pic en roche au début du niveau en utilisant un trampoline une fois l'argent obtenu (rouge)

La station de ski

Ramassez les bonus dans cette première zone puis cassez le mur de neige recouvrant un trou dans la paroi bordant le lac. Ensuite, passez derrière les bâtiments en métal pour rejoindre la remontée mécanique. Chopez une nacelle et sautez sur les rebords à votre droite en route pour y découvrir un trouillard (premier rebord), un jeton et un trampoline (deuxième rebord). Faites également cela depuis la station du haut : le parcours descendant est aussi bordé de deux rebords, l'un avec un trouillard l'autre avec un jeton et un autre trouillard.
Quand vous aurez les molécules torpilles, reprenez le trampoline sur le deuxième rebord en montant car il y a en une située au-dessus. Reprenez la remontée et une fois en haut, effrayez le deuxième trouillard rouge puis cassez le mur de neige à droite. Ensuite, dirigez-vous vers les pistes de snowboard : il y en a deux différentes à faire. Faites-les toutes les deux pour obtenir les derniers jetons.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Sur le lac gelé au début du niveau (bleu)
2) Il fait un château de neige près du lac gelé au début du niveau (jaune)
3) Sur le premier rebord bordant la remontée mécanique (bleu)
4) Sur le premier rebord bordant la remontée mécanique en sens descendant (vert)
5) Sur le deuxième rebord bordant la remontée mécanique en sens descendant (orange)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 2 jetons sur le lac gelé au début du niveau
- 1 jeton en bas de la remontée mécanique
- 2 jetons sur les rebords bordant la remontée mécanique
- 1 jeton en utilisant la molécule torpille au-dessus du trampoline dans la remontée mécanique
- 4 jetons dans les pistes de snowboard

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) En utilisant la molécule torpille au-dessus du trampoline dans la remontée mécanique (rouge)
2) Derrière l'arrivée de la remontée mécanique (rouge)
3) Une fois l'argent obtenu sur le lac gelé au début du niveau (rouge)

La banquise

Après avoir ramassé les bonus près des igloos près d'où vous commencez et où se trouvent deux trouillards, suivez à contresens les flèches de vitesse afin d'arriver non loin du lac où vous trouverez les trois trouillards restants pour le bronze. Pour la suite, vous avez comme toujours besoin des molécules torpille que vous obtiendrez une fois le bronze obtenu sur les trois autres niveaux de la neige. Revenez à la première flèche torpille, activez l'interrupteur puis foncez jusqu'à l'igloo qui s'est ouvert grâce aux flèches. De là, vous pourrez aller jusqu'au château et pouvoir effrayer ainsi deux trouillards de plus.
Ensuite, sautez sur l'escalier en blocs à droite puis sautez sur la pente enneigée en face et entrez dans le passage pour glisser le long du château.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Derrière un bloc près des igloos du début (vert)
2) Près des igloos du début, en train de faire des cercles en courant (jaune)
3) Sur la corniche longeant le lac (orange)
4) En haut de la petite montagne après la corniche du trouillard précédent (jaune)
5) Sur un îlot dans le lac (orange)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton près des igloos du début
- 1 jeton à la première flèche de vitesse
- 1 jeton sur la corniche longeant le lac
- 1 jeton en sautant vers l'îlot dans l'eau
- 1 jeton en utilisant la molécule torpille près du lac
- 2 jetons dans l'igloo
- 1 jeton dans le château
- 2 jetons avec la descente du château

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans l'igloo en utilisant les flèches de vitesse (rouge)
2) Dans le château via l'igloo
3) Sur un pic en roche, une fois l'argent obtenu, accessible avec un trampoline + molécules (rouge)

Les cavernes

Commencez en prenant le tunnel de droite. Sautez dans les bassins pour vous faire porter au niveau supérieur par le geyser. Suivez le tunnel teinté de violet au fond pour arriver dans la caverne à gauche de la caverne d'entrée. Descendez prendre les bonus et effrayer votre troisième et votre quatrième trouillard. Remontez avec le geyser puis entrez dans le tunnel. Sautez par-dessus le gouffre et continuez à avancer pour trouver le cinquième trouillard.
Une fois que vous aurez débloqué les molécules torpilles en obtenant le bronze sur les trois autres niveaux de la zone. Prenez le trampoline dans la salle après le gouffre et continuez dans le tunnel. Passez le pont et appuyez sur le bouton puis poursuivez jusqu'au second gouffre. Sautez de l'autre coté et avancez. Une fois le tunnel vert passé, vous arriverez à une molécule torpille. Utilisez la puis continuez dans le tunnel derrière vous pour arriver à un trampoline et à l'avant dernier trouillard.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Dans la caverne au fond du tunnel à droite de l'entrée (vert)
2) Après avoir utilisé le premier geyser dans la caverne à droite de l'entrée (jaune)
3) Dans la caverne au fond du tunnel à gauche de l'entrée (bleu)
4) Dans la caverne d'entrée du niveau (orange)
5) Au bout du tunnel après le gouffre

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton dans la caverne au fond du tunnel à droite de l'entrée
- 1 jeton dans la caverne à droite de l'entrée, en utilisant le geyser au niveau supérieur
- 1 jeton en utilisant le geyser dans la caverne de gauche

- 1 jeton en sautant par-dessus le gouffre
- 1 jeton dans la salle du cinquième trouillard
- 1 jeton au-dessus du trampoline après le geyser dans la salle du cinquième trouillard
- 1 jeton au-dessus du second gouffre
- 2 jetons en utilisant la molécule torpille
- 1 jeton en prenant le trampoline tout au bout du parcours (après l'utilisation de la molécule torpille)

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Sur une corniche dans la salle après le gouffre (rouge)
2) Sur un bloc en utilisant le trampoline au bout du parcours (rouge)
3) Sur le pont glacé après avoir eu l'argent (rouge)

Poursuite Arctique

Quand vous disposerez des quatre médailles de bronze, vous affronterez à la course Léon. Le meilleur pour ces séquences est Sulli. Pour sortir vainqueur de cette épreuve, vous devez arriver premier en bas de la piste et avoir récupéré au moins 125 jetons en route. Maintenez la direction haut enfoncée pendant les descentes pour accélérer, n'oubliez pas de sauter par dessus les trous qui jalonnent la route et suivez les chaînes de jetons pour les obtenir plus facilement. Lors des phases à pied, ne vous attardez pas sur les surfaces friables et profitez des molécules torpilles pour battre encore une fois ce fourbe Léon ! A bientôt !

Mortal Kombat 3

© Acclaim / Midway 1995

+ D'INFOS FORUM

JOUER SMOKE

Pour jouer Smoke, lorsque l'écran montre les dispositions légales, faites un tour avec le joystick en partant de la droite et dans le sens des aiguilles d'une montre. Entrez alors rapidement la séquence suivante :
R1, R1, R1, R1, R1, R1, .

NOUVELLES OPTIONS

Au moment où les différents logos apparaissent à l'écran, faites rapidement : , R1, R1, R2, R2, R1, R1. A cet instant, vous entendrez "you never win". Ensuite, dès que le logo MK3 se montre, appuyez aussitôt sur la touche Haut. Vous aurez alors droit à de nouvelles options.

CONTINUES INFINIS

Pendant l'introduction du jeu, (où l'on voit Raiden) faites : Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Bas. Si le cheat code a été activé, vous entendrez Goro vous dire "Excellent!".

CODES ACTION REPLAY

```
801CBE6C 00A6    Energie infinie joueur 1
801CBEC4 0000    Energie à zéro joueur 1
801CBEC4 00A6    Energie infinie joueur 2
```

Mortal Kombat 4

© Acclaim / Midway 1998

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC GORO

Version Européenne

Pour pouvoir jouer avec Goro, finissez le jeu avec Shinnok en mode arcade. Ensuite, commencez une partie avec un joueur. A l'écran de chiox du joueur, sélectionnez Hidden avec HP et faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, et appuyez simultanément sur Block et Run (en maintenant enfoncé jusqu'au début du combat). Si votre manipulation a réussi, vous voyez apparaître Goro.

Version US

Pour avoir Goro, finissez le jeu avec Shinnok dans n'importe quel mode. Ensuite, recommencez une partie. A l'écran de choix du joueur, sélectionnez Hidden et placez-vous sur Shinnok. Appuyez simultanément sur Block et sur Run. Sélectionnez un niveau de difficulté : si vous avez respecté les consignes, vous voilà avec Goro !

JOUER AVEC NOOB SAIBOT (VERSION US)

Pour avoir Noob Saibot, finissez le jeu avec Reiko (n'importe quel mode). Ensuite, commencez une partie en mode 2 joueurs, et tapez le code 012012 (0 étant la tête squelettique initiale). Si tout a bien fonctionné vous devriez voir au bas de l'écran l'inscription "Noob Saibot enable". Quittez alors la partie, recommencez un tournoi et dans l'écran de sélection des joueurs, allez sur Hidden. Rendez-vous ensuite sur Reiko et appuyez sur Run et Block.

CHEAT MENU

Commencez une partie à 2 joueurs et entrez le combat kode : 302 213. Quittez le combat et allez dans les options sur "vs screen enabled". Maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 et R1 pendant une dizaine de secondes, jusqu'à ce que vous entendiez une voix qui vous indiquera que le cheat code a fonctionné. Un menu s'ouvrira avec les options suivantes :

`Ending` Voir la fin du personnage après seulement un combat

`Fatalite 1` A la fin du combat, faites la 1ère fatalité en vous plaçant à n'importe quelle distance et en appuyant simultanément sur Bas + Poing fort.

`Fatalite 2` Même principe que précédemment mais pour la seconde fatalité

`Level fatality` Voir la fatalité des pics ou de la prison dans n'importe quel stage. Quand l'adversaire est K.O, mettez-vous au corps à corps et appuyez sur Bas + Poing fort

CHEAT CODES

Commencez une partie en mode 2 joueurs, et entrez l'un des codes suivants :

`001 001`	Run infinis
`010 010`	Dommages maximum désactivés
`020 020`	Pluie rouge
`050 050`	Combat explosif
`111 111`	Armes infinies
`123 123`	Pas de puissance
`222 222`	Armes aléatoires
`321 321`	Grosse tête
`555 555`	Plusieurs armes
`666 666`	Combat silencieux

CODES ACTION REPLAY

Temps infini

```
800AACB8 0064
```

Rounds sans fin

```
800AAEE4 0000
```

Le joueur 1 est toujours Noob Saibot

```
800AAF30 0011
```

Le joueur 2 est toujours Noob Saibot

```
800AAF3C 0011
```

Le joueur 1 est toujours Goro

```
800AAF30 000F
```

Le joueur 2 est toujours Goro

```
800AAF3C 000F
```

Le joueur 1 est toujours Meat

```
800AAF54 0001
```

Le joueur 2 est toujours Meat

```
800AAF58 0001
```

Combat à travers les murs

```
800AAE76 0101
800AAE74 0101
```

Toucher partout

```
8006200A 2400
```

Mortal Kombat II

© Acclaim / Midway 1996

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGE ALÉATOIRE

A l'écran de choix du personnage, appuyez sur Haut + Start.

Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero

© Acclaim / Midway 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

CRVDTS	Crédits
GTTBHR	Un millier de vies
NXCVSZ	Urne de vitalité pleine

CODES DES NIVEAUX

THWMSB	Niveau Wind
CNSZDG	Niveau Earth
ZVRKDM	Niveau Water
JYPPHD	Niveau Fire
RGTKCS	Niveau Prison
QFTLWN	Niveau Bridge
XJKNZT	Niveau Fortress

Mortal Kombat Special Forces

© Infogrames / Midway 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Sur le menu de configuration, appuyez sur Gauche, Droite, L1, L2, R1, R2, , . Vous entendrez alors un son et une option "Cheats" fera son apparition. Cette option apparait également lorsque vous aurez terminé le jeu. Grâce à elle, vous aurez des munitions à bloc, toutes les armes et toutes les combos.

REGAGNER DE L'ÉNERGIE

Une fois que vous aurez activé le cheat mode, commencez votre partie et appuyez sur , , , , , pour regagner de l'énergie.

Mortal Kombat Trilogy

© Acclaim / Midway 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONFIGURATION CACHÉE

Dans le menu des options, vous pourrez voir un point d'interrogation qui paraît inaccessible. Maintenez simultanément enfoncés les boutons Haut, L1, L2, R1 et R2 jusqu'à ce que l'écran tremble. Alors, les options suivantes seront disponibles dnas ce nouveau menu :

1 Button Fatalities

Vous permet de réaliser une fatalité avec un seul bouton et ce, même si vous n'avez pas fait la Mercy, pour pouvoir faire les Animality, Babality, Friendship ou Brutality.

L1, R1 : Friendship
L2, R2 : Animality
: Brutality
: Fatality 1
: Fatality 2
: Babality

Instant Aggressor

La barre "Aggressor" se remplit dès que le premier coup porté.

Normal Boss Damage

Les coups des Boss n'enlèvent pas d'énergie supplémentaire.

Low Damage

Les coups reçus n'enlèvent presque pas d'énergie.

Health Recovery

Les barres d'énergie se remplissent après chaque coup reçu

PERSONNAGES CLASSIQUES

A l'écran du choix des combattants, appuyez sur Select pour choisir Rayden, Jax, Kung Lao ou Kano et faite Select. Ces personnages reprendrons l'apparence qu'ils avaient dans Mortal Kombat 1.

CHOIX DU NIVEAU

Dans la grille de sélection des joueurs, mettez votre carré sur Sonya et faites Haut + Start. Choisissez votre combattant et vous pourrez alors choisir votre tableau.

PERSONNAGE CAMÉLÉON

Placez-vous sur personnage ninja et appuyez sur les touches R1, R2, , jusqu'au début du combat.

BATTRE LES BOSS

Goro
Reculez dès le début du combat.
-S'il saute vers vous, uppercutez-le.
-S'il avance, mettez-lui un bon coup de pied circulaire dans la face au bon moment.
-Si vous êtes dans un coin, changez de côté.
Vos boules de feu n'auront pas beaucoup d'effets. Le mieux est de prendre Sub-Zero. Faites une glissade suivie d'un uppercut. Gelez-le, puis s'il fait la toupie, baissez-vous et assenez-lui un uppercut dans les dents.

Kintaro
Kintaro se bat à peu près comme Goro, mais il possède une technique supplémentaire.
-Courez en permanence pour lui faire face et évitez-le lors qu'il se prépare à vous écraser.

Motaro
Ne tirez pas de boule de feu contre lui, elles ne servent à rien.
Jouez avec Scorpion. Grappin puis uppercut et vous en viendrez à bout.

Shao Kahn
Restez baisser et attendez qu'il fasse son cuop avec le genou pour vous relever. Bloquez toutes ses attaques (sauf la boule de feu qui passe au dessus de vous).
-S'il fait son coup de genou, répliquez par un uppercut et dès qu'il tombe, enchaînez un combo dévastateur.
-S'il vous provoque en rigolant, dépèchez-vous d'allez le frapper pour le calmer.

JOUER AVEC CHAMELEON

Pour jouer avec Chameleon, choisissez un perso ninja Sub-zero, Noob saibot, Ermak...) puis au moment de l'écran avec les colonnes appuyez simultanément et maintenez Gauche + + + R1 + R2 jusqu'à ce que le combat commence.

Moto Racer

© Electronic Arts / Delphine Software International 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans le menu principal, faites rapidement l'une des combinaisons suivantes. Il y aura alors un zoom sur le logo et un signal sonore pour indiquer que le code a fonctionné.

Circuits de nuit

Haut, ○ , L1, Bas, △ , L2, ○ , Gauche, R1, ✕

Mini Moto

Haut, Bas, R2, L2, Bas, Haut, L1, ✕

Moto retour de Jedi

Haut, Haut, Haut, Bas, L1, R2, L2, R1, ○ , ✕

Moto sans pilote

Gauche, Gauche, △ , Droite, Droite, Haut, Bas, L1, R1, ✕

Pilote sans moto

Droite, Droite, ○ , Gauche, Gauche, Bas, Haut, L2, R2, ✕

Super Moto

Haut, Haut, Haut, △ , R1, △ , R2, Haut, Haut, ✕

Tous les circuits

Haut, Haut, Gauche, Droite, Bas, Bas, ○ , R2, △ , ✕

Tous les circuits en sens inverse

Bas, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, ○ , L2, △ , ✕

Tous les adversaires limités à 50 km/h

Bas, Bas, Bas, ○ , L1, ○ , L2, Bas, Bas, ✕

Voir la fin

○ , △ , ○ , △ , ○ , △ , L1, Haut, R2, ✕

Voir les crédits

○ , △ , ○ , ○ , △ , ○ , Haut, Droite, Gauche, ✕

Mode mirroir

Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , R1, L1, ,

Moto Racer 2

© Electronic Arts / Delphine Software International 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

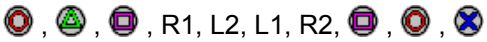
MODE MIRROIR

Pour avoir le mode mirroir, gagnez le championnat de motocross en mode simulation ou arcade.

CHEAT CODES

Entrez ces codes à l'écran titre du jeu puis validez-les avec Start.

Fin du jeu

 , R1, L2, L1, R2,

Gagner les championnats

R2, R2, R2, L2, L2, L2, Haut, Haut,

Tous les championnats terminés

R2, L2, Droite, Haut, Gauche,

Moto plus rapide

Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche,

Sauts plus hauts

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

Adversaires limités à 50 Kmh

CERCLE}, , Droite, Gauche, L1, R1,

CODES ACTION REPLAY

Un tour suffit pour gagner :
800C02E8 0003
800D262E 0002

Moto Racer World Tour

© Sony / Delphine Software International 2000

+ D'INFOS FORUM

ADVERSAIRES PLUS LENTS

Au menu principal, appuyez sur Bas, Haut, Haut, Droite, , , R2.

NOUVEAU MODE

Au menu principal, appuyez sur , , , , Haut, Haut, Gauche.

CODES ACTION REPLAY

Temps supplémentaire en mode Arcade
```
80110e6Cffff
```
Commencer au dernier tour (Sachsenring)
```
d010f3a4ff00
8010f3a4ff02
```
Victoire rapide (circuit de Sachsenring)
```
d010f3a4ffff
8010f3a4ff02
```
Commencer au dernier tour (Suzuka)
```
d01128f8ff00
801128f8ff02
```
Victoire rapide (circuit de Suzuka)
```
d01128f8ffff
801128f8ff02
```
Commencer au dernier tour (Isle Of Man - Road)
```
d010e968ff00
8010e968ff03
```
Victoire rapide (circuit de Isle Of Man - Road)
```
d010e968ffff
8010e968ff03
```
Commencer au dernier tour (Barcelona)
```
d0108808ff00
80108808ff05
```
Victoire rapide (circuit de Barcelona)
```
d0108808ffff
80108808ff05
```
Commencer au dernier tour (USA Park)
```
d0114c18ff00
80114c18ff02
```
Victoire rapide (circuit de USA Park)
```
d0114c18ffff
80114c18ff02
```

Commencer au dernier tour (Stade De France)
d0109590ff00
80109590ff03
Commencer au dernier tour (Eastern Creek)
d010fa80ff00
8010fa80ff02
Victoire rapide (circuit de Eastern Creek)
d010fa80ffff
8010fa80ff02
Commencer au dernier tour (Reygades)
d0112168ff00
80112168ff01
Victoire rapide (circuit de Reygades)
d0112168ffff
80112168ff01
Commencer au dernier tour (500cc Sachsenring)
d010f370ff00
8010f370ff02
Victoire rapide (500cc Sachsenring)
d010f370ffff
8010f370ff02
Commencer au dernier tour (500cc Suzuka)
d01128c4ff00
801128c4ff02
Victoire rapide (500cc Suzuka)
d01128c4ffff
801128c4ff02
Commencer au dernier tour (500cc Isle Of Man-Road)
d010e920ff00
8010e920ff03
Victoire rapide (500cc Isle Of Man-Road)
d010e920ffff
8010e920ff03
Commencer au dernier tour (500cc Eastern Creek)
d010fa48ff00
8010fa48ff02
Victoire rapide (500cc Eastern Creek)
d010fa48ffff
8010fa48ff02
Commencer au dernier tour (500cc Isle Of Man-Hills)
d010cc48ff00
8010cc48ff02
Victoire rapide (500cc Isle Of Man-Hills)
d010cc48ffff
8010cc48ff02
Commencer au dernier tour (Dragster)
d010b5b4ff00
8010b5b4ff06
Victoire rapide (Dragster)
d010b5b4ffff
8010b5b4ff06
Commencer au dernier tour (250cc Barcelona)
d01085e0ffff
801085e0ff05
Commencer au dernier tour (250cc USA Park)
80114bb8ff00
80114bb8ff02

Victoire rapide (250cc USA Park)
80114bb8ffff
80114bb8ff02
Commencer au dernier tour (250cc Stade De France)
d010937cff00
8010937cff03
Commencer au dernier tour (250cc Reygades)
d0112120ff00
80112120ff01
Victoire rapide (250cc Reygades)
d0112120ffff
80112120ff01
Commencer au dernier tour (Belo Horizonte)
d0107c08ff00
80107c08ff04
Commencer avec un bon score en Freestyle
d0108ae80000
80108ae8270f
Temps supplémentaire en Freestyle (faites L2+R2)
d00df06afcff
8010a5e4d334
Commencer au dernier tour (Traffic)
d010f414ff00
8010f414ff01
Victoire rapide (Traffic)
d010f414ffff
8010f414ff01
Temps infini
d0108a005780
80108a00ffff
Commencer au dernier tour (Isle Of Man-Town)
d010dfc4ff00
8010dfc4ff03
Victoire rapide (Isle Of Man-Town)
d010dfC4ffff
8010dfc4ff03
Commencer au dernier tour (Dragster 2)
d0111b2cff00
80111b2cff01
Victoire rapide (Dragster 2)
d0111b2cffff
80111b2cff01

TOUTES LES MOTOS

Au menu principal, appuyez sur , , , , Droite, Haut, Droite

MODE DÉBRIDAGE POUR TOUTE LES MOTOS

Effectuez la manipulation Droite, Gauche, Bas, Haut, , Haut, Bas.

FIGURES

Maintenez la touche L2 enfoncées lors d'un saut et effectuez les combinaisons suivantes pour réaliser des figures.

Aerial
Gauche, Droite

Nothing
Gauche, Haut, Droite, Bas

Saran wrap
Droite, Bas, Gauche, Haut

Barney
Bas, Haut, Bas, Haut

Frontfendergrab
Bas, Bas, Haut, Haut

Hellclicker
Droite, Droite, Gauche, Gauche

Tailstand
Haut, Haut, Bas, Bas

MINI MOTO

Si vous voulez réduire la taille de votre moto, faites la manipulation suivante sur le menu principal : Haut, R1, Gauche, Bas, L2, .

Motor Toon Grand Prix

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OPTIONS AVANCÉES

Lorsque vous sélectionnez les items au menu des options, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2.

Motor Toon Grand Prix 2

© Sony 1996

+ D'INFOS FORUM

JEUX CACHÉS

Combat tanks

Terminez le championnat premier en mode HARD

Submarine X

Terminez le championnat premier en mode PROFESSIONAL

Motor Toon Air

Terminez le championnat premier en mode EXPERT

Staff Pictures

Finissez premier dans tous les championnats

CHEAT CODES

Pour avoir les goodies

Sur le menu principal, mettez le curseur sur "Goodies", puis validez-le. Une fois entré dans ce menu, faites les manipulations suivantes selon le goodie que vous désirez activer. Pour avoir de nouveaux persos, maintenez L1 et pressez Select, maintenez L1+L2+R2 puis pressez Select, maintenez R1+R2 et pressez Select. L'indication "Extra Characters" apparaîtra alors.

Pour avoir des options inédites

Sur le menu principal, mettez le curseur sur "Option" puis maintenez simultanément les boutons L1+L2+R1+R2, puis validez avec l'un des boutons du paddle. Une fois dans le menu des options, faites Bas pour faire défiler les nouvelles options.

Submarine-X

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1+R1 et pressez Select, maintenez R1+R2 et pressez Select, maintenez L1+R1 et pressez Select, maintenez L2 et pressez Select. L'indication "Submarine X" apparaîtra alors.

Motor Toon "R"

Une fois dans le menu "Foodies", maintenez L1 et pressez Select, maintenez L1+R2 et pressez Select, maintenez L1+R2 et pressez Select, maintenez R1+R2 et pressez Select, maintenez R1 et pressez Selct. L'indication "Motor Toon R" apparaîtra alors.

Tank Combat

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1+R1 puis pressez Select, maintenez L1 puis pressez Select, maintenez L1 puis pressez Select, maintenez R1+R2 puis pressez Select. L'indication "Tank Combat" apparaîtra alors.

Pour avoir de nouvelles pistes

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1 et pressez Select, maintenez R1 et pressez Select, maintenez L1+R1 et pressez Select, maintenez L1 puis pressez Select. L'indication "Additional Tracks" apparaîtra alors.

CODE ACTION REPLAY

`800DC296 0600` Nombre de pièces infinies

Motorhead

© Fox Interactive / Digital Illusions

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sous le menu d'options :

COWRULES	Voitures et pistes de division 2
FRAGTIME	Voitures et pistes des divisions 1 et 2
INSANITY	La démo durera 3 minutes, avec 8 voitures et des effets spéciaux de caméra
LASTCODE	Toutes les voitures et toutes les pistes
NOCHEATS	Désactive tous les cheat codes
SOFTHEAD	Vue en 25 images par seconde avec effet de vitesse
SUPERCAR	Vue de tête
TURBOMOS	Circuit Nolby Hills, voitures et pistes de divisions 1 et 2

Mr. Driller

© Namco 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU EGYPTE PLUS SIMPLE

Essayez de rester autant que possible sur le côté gauche du niveau.

Ms. Pac-Man : Maze Madness

© Sony / Namco 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

8010961A 0001 Débloquer le Skate Mode
80109510 0001 Gagner une cerise
80109512 0001 Gagner une fraise
80109514 0001 Gagner une pêche
80109518 0001 Gagner une pomme
8010951A 0001 Gagner une poire
8010951C 0001 Gagner une banane
8010951E 0001 Avoir la clé or
80109520 0001 Avoir la clé rouge
80109522 0001 Avoir la clé bleue
80109524 0001 Avoir la clé verte
80109526 0001 Avoir la clé violette

Mtb Dirt Cross

nc

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PILOTES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le mode "Full Season" en mode de difficulté normal pour débloquer Patti N. et Decker T.

COURSE SUPPLÉMENTAIRE

Terminez premier du mode "Full Season" en mode de difficulté Hard afin de débloquer la course MTB Park. Terminez premier de cette course pour la rendre accessible dans les autres modes de jeu.

MTV Music Generator

1999

+ D'INFOS FORUM

SÉQUENCES VIDÉO DE JAY-Z ET LIMP BIZKIT

Au menu principal, maintenez le bouton R1 enfoncé et faites :
, Gauche, Droite. Un signal sonore confirmera l'activation du code.

MTV Snowboarding

© Atari

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC TSERING

Obtenez 8.000 points dans le niveau Alaska pour débloquer Tsering. Il est très fort dans le Big Air.

NIVEAU ALASKA EN MODE CHALLENGE

Qualifiez-vous pour le MTV Challenge, puis terminez premier.

MTV Sports : Pure Ride

© THQ / Radical Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM

SÉQUENCES VIDÉOS

Pour débloquer les séquences vidéos suivantes, vous devez terminer les compétitions suivantes :
Oakey et Halfpipe : Terminez toutes les épreuves Specialist Halfpipe.
Bones et Slopestyle : Terminez toutes les épreuves Specialist Slopestyle.
Pecker et Big Air : Terminez toutes les épreuves Specialist Big Air.
Brad Schuffele boarder : Gagnez la coupe Etnies Thirty-Two en mode Tour Challenge.
Marc Montoya boarder : Gagnez la coupe Swiss Army Open en mode Tour Challenge.
Blaise Rosenthal boarder : Gagnez la coupe Sims Invitational en mode Tour Challenge.
Michele Taggart boarder : Gagnez la coupe MTV Sports Finals en mode Tour Challenge.

MTV Sports Skateboarding

© THQ 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran Lifestyle entrez le code PASWRD en guise de mot de passe pour accéder à toutes les planches, tous les costumes, tous les terrains et tous les skaters.

NIVEAU LUNAR ET JIMMY SWEETLOVE

Terminez 1er du mode Lifestyle avec n'importe quel personnage.

NIVEAU HADES ET CHUCKY MULGRAVE

Terminez en tête du mode Stunt.

MAD MIKE HOOLIGN

Remportez le mode MTV Hunt.

TED "E" BEAR

Si vous trouvez toutes les icônes des skateboards en mode MTV Hunt, vous débloquerez alors l'accès à Ted "E" Bear.

CHANGER LES VÊTEMENTS ET SKATEBOARDS SUPPLÉMENTAIRES

Remportez n'importe quel niveau pour voir apparaitre un nouveau vêtement et un autre skate.

Muppet Monster Adventure

© Sony / Psygnosis 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu principal, faites les manipulations suivantes. Si les codes sont correctement entrés, vous entendrez un cri de poule.

Toutes les transformations

, R2, , Gauche, Droite, R2, Haut, Bas, , R2

99 vies

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

Arme poule

, , , , , , , , ,

+1000 objets

, R2, , Gauche, Haut, Bas, Droite, , L2,

+10 jetons Muppet

Gauche, Haut, Bas, Droite, , R2, , , L2,

Temps infini

Bas, L2, R2, R2, Haut, L1, L1, R1, Bas, Haut

Débloquer toutes les images dans la gallerie

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

Débloquer tous les niveaux

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

Choix du niveau

R2, R2, R2, R2, R1, L1, L1, L1, R1, R2

Invincibilité

L2, R2, R1, L1, R2, L2, R2, R1, L1, R2

information de debug

Haut, Droite, R2, , Gauche, R1, Gauche, Haut, Gauche, L2

Charger le niveau du tunnel

L2, L1, L1, R1, R2, R3, R3, , Gauche, Haut

Caméra volante

, Gauche, R2, Haut, R1, L2, R1, Haut, R2, Haut

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

`d00ccb780000`	Obtenir toutes les médailles dès la première collectée
`800ccb78ffff`	
`800ccb8a03e7`	Atteindre les objectifs au Peacock Purgatory
`800ccbf203e7`	Atteindre les objectifs au Hallways Of Doom
`800b88fe03e7`	Maximum d'étoiles
`300ccb8600ff`	Tous les bonus du niveau 1
`300b89090003`	Energie infinie
`300b89080009`	Vies infinies

GAGNER FACILEMENT DES PIÈCES MUPPETS

Les pièces Muppets réapparaisent toujours au même endroit dans les niveaux déjà terminés. Retournez-y pour les récolter.

BONNE FIN

Si vous terminez le jeu avec un score de 100 %, vous aurez droit à une autre fin.

Muppet RaceMania

© Jim Henson Interactive / Traveller's Tales 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lorsque les muppets courent au-dessus du logo, faites une des manipulations suivantes. Un message confirmera que le code a été correctement saisi.

Tous les pilotes

Tous les pilotes et tous les véhicules

Accès au circuit The Studio

Accès au circuit Arches

Accès au circuit Fraggle Rock

Accès au circuit final The End

N-Gen Racing

© Infogrames / Curly Monsters 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Argent supplémentaire:

Appuyez sur R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1

Nouveaux jets:

Appuyez sur R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1

400 MILLIONS DE CRÉDITS

Appuyez sur R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1 au menu principal.

TOUTES LES PISTES

Appuyez sur R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1 au menu principal.

JETS CACHÉS

Sur le menu principal, appuyez sur R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1 pour obtenir des jets cachés.

N2o

© Infogrames / Gremlin Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants. Après avoir entré le symbole, le libellé correspondant au code s'affichera à l'écran.

Ecran liquide activé
Vies illimitées
Accès jusqu'au niveau 30
Accès à tous les niveaux
Accès bonus tous niveaux
Armes illimitées
Firewalls illimités
Cinquième vaisseau activé
No bonus points reset
Cheat mode désactivé

Nagano Winter Olympics 98

© Konami 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MÉDAILLES D'OR DANS TOUTES LES ÉPREUVES

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, , , , Gauche, Gauche, Droite, , Bas, Bas, Haut, , .

Namco Museum Vol.1

© Namco 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

Bosconian

```
80157514 0003
```
Vies infinies

Galaga

```
801A4144 0103
```
Vies infinies

New Rally X

```
800BEF60 0003
```
Vies infinies

Pacman

```
80117A88 0003
```
Vies infinies

Pole Position

```
8013196E 5A00
```
Temps infini

Rally X

```
800BDED8 0003
```
Vies infinies

Toypop

```
800FD518 0003
800C5DE8 001A
```
Vies infinies
Temps infini

Namco Museum Vol.2

© Namco 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

Super Pacman

`801E1006 0300` Vies infinies

Dragon Buster

`800C99A4 0003` Bombes infinies

Gaplus

`80151104 0003` Vies infinies

Grobda

`800CAFA8 0003` Vies infinies

Mappy

`801E4274 0300` Vies infinies

Xevious

`8019C760 0003` Vies infinies

VAISSEAU SUPPLÉMENTAIRE À GAPLUS

Au début du jeu, laissez les vaisseaux se mettre en place. Ensuite, tirez sur le deuxième en partant de la gauche. Un drapeau apparait. Attrapez-le !

Namco Museum Vol.3

© Namco 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

Dig Dug

`8012544C 0003` Vies infinies

Phozon

`80168D90 0302` Vies infinies

Galaxian

`8010EC5C 0003` Vies infinies

Ms. Pacman

`801359A8 0003` Vies infinies

Pole Position 2

`80135548 7800` Temps infini

The Tower Of Druaga

`8016664A 0003` Vies infinies

Namco Museum Vol.4

© Namco 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEU BONUS

Allez dans l'écran "Return Of Ishtar" du musée, et appuyez rapidement sur Droite, Gauche, Haut, Bas, .

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Pour augmenter le nombre de crédits à tout moment en cours de partie, appuyez sur le bouton Select et choisissez la quantité voulue.

NOUVELLE INTRO

Pour voir une nouvelle séquence d'introduction, maintenez L1 et R1 lorsque vous voyez le logo Namco.

Nascar 2000

© Electronic Arts / Stormfront Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Concourir avec Alan Kulwicki

A l'écran de sélection de la voiture, faites : L1, R1, L2, R2, , R1, L1, R2, L2, .

Concourir avec Benny Parsons

A l'écran de sélection de la voiture, faites : L1, R2, R1, L2, , R2, L1, R1, L2, .

Concourir avec Bobby Allison

A l'écran de sélection de la voiture, faites : L1, R1, L1, R1, , L2, R2, L2, R2,

Concourir avec Cale Yarborough

A l'écran de sélection de la voiture, faites : L1, L2, R1, R2, , R1, R2, L1, L2,

Concourir avec Davey Allison

A l'écran de sélection de la voiture, faites : R1, L1, R1, L1, , R2, L2, R2, L2,

Concourir avec David Pearson

A l'écran de sélection de la voiture, faites : L1, R1, R2, L2, , R1, L1, L2, R2,

Circuit du Montana

A l'écran de sélection de la voiture, faites : L1, L1, R1, R1, , L2, L2, R2, R2,

Nascar 2001

© Electronic Arts / EA Black Box

+ D'INFOS FORUM

VOITURE BLACK BOX CLASSIC

Gagnez le challenge Short Track.

VOITURE BLACK BOX EXOTIC

Gagnez la Half Season.

VOITURE EA SPORTS

Gagnez le challenge Road Course.

NOUVEAUX CIRCUITS

Allez dans le menu des options, puis dans "Credits" et "Developers", et attendez la fin de la séquence cinématique. Effectuez ensuite les manipulations indiquées pour obtenir les courses suivantes.

`Proving grounds`	Maintenez R1 et faites Gauche, ◯ , Haut, Bas, Droite, Droite, Droite
`Treasure Island`	Maintenez L2 et faites ▢ , ◯ , ▢ , Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Droite, ✕

Nascar Racing 98

© Sierra / Papyrus Design

NOUVELLES VOITURES

Voiture inédite

Sélectionnez le mode Course Simple puis, dans l'écran de sélection des voitures, placez votre curseur sur celui de Bobby Labonte. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton ⊗ et faites : Haut, Bas.

1Voiture de sport EA
Choisissez le mode Exhibition. Puis, à l'écran de sélection des voitures, placez votre curseur sur celui de Kenny Wallace. Ensuite maintenez enfoncé le bouton ⊗ , puis faites : Haut, Bas.

Nascar Racing 99

© Sony / Stormfront Studios 1998

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC BOBBY ALLISON

Participez à une saison de championnat en participant au moins à la moitié des courses, et finissez dans les cinq premiers sur le circuit de Charlotte.

Nascar Rumble

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES PISTES ET TOUTES LES VOITURES

Tapez le code C9P5AU8NAA à l'écran des mots de passe dans les options.

CLASSE ELITE ET SÉQUENCE FMV CACHÉE

Tapez le code KMZWA8AWAA à l'écran des mots de passe dans les options.

EVITER LES ATTAQUES

Pour éviter de vous faire attaquer par une tornade ou par un glaçon, appuyez rapidement plusieurs fois sur .

NBA Hoopz

© Midway 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran Versus, faites l'une des manipulations suivantes pour avoir l'effet correspondant. Les chiffres indiqués mentionnent, dans l'ordre, le nombre de fois où vous devez appuyer sur les boutons : , , afin de changer les icônes. Une fois que les icônes ont été changées, appuyez sur la croix directionnelle dans la direction mentionnée. Par exemple, pour réaliser "1-2-1 Droite", faites , , , , Droite :

Code	Effet
0-1-1 Bas	Tir au ralenti
0-1-4 Droite	Uniforme maison
0-2-3 Gauche	Terrain de plage
0-2-4 Droite	Uniforme visiteur
1-1-0 Bas	Montrer les hotspots
1-1-1 Droite	Ballon ABA
1-2-1 Gauche	Tirs mous
2-2-2 Droite	Pas de faute
3-0-0 Droite	Grosses têtes
3-0-1 Haut	Pas de hotspots
3-2-0 Gauche	Terrain de rue
3-1-2 Haut	Turbo infini
3-3-0 Gauche	Petites têtes
4-4-4 Gauche	Pas de "goaltending"
5-4-3 Gauche	Joueurs tout petits
5-4-4 Gauche	Jouer avec Dr Atomic

NBA in the Zone 2

© Konami 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER STARS

Pour pouvoir jouer avec les joueurs ayant un contrat spécial avec la NBA (et normalement non disponibles dans le jeu), commencez normalement une partie, puis allez dans "Starting Lineup" (5 majeur), dans le menu Options d'avant match. Remplacez alors vos joueurs par ceux ayant des noms comme Guard, Forward, Center (par exemple, dans l'équipe des Chicago Bulls, le M-Guard correspond en réalité à Mickael Jordan).

INTERCEPTIONS

Voici un bon moyen pour récupérer aisément le ballon lorsque vous venez de marquer. Juste après avoir marqué votre panier, placez-vous rapidement au milieu du cercle de la raquette et ne bougez plus. Attendez que l'ordinateur engage. La plupart du temps, il va tenter de faire la passe à un partenaire placé derrière vous. Vous n'aurez qu'à appuyer sur la touche d'interception (par défaut) pour gagner le ballon. Cette astuce peut marcher plusieurs fois consécutivement. Vous pouvez employer la même technique contre un partenaire humain, en effectuant un pressing très haut et en essayant d'intercepter la balle d'engagement.

NBA Jam : Tournament Edition

© Acclaim / Iguana Entertainment 1996

+ D'INFOS FORUM

JOUEURS SECRETS

Maintenez enfoncés L1 et R1 en composant les codes suivants :
Adrok : ADR April 6
Alex Telucia : DEL October 19
Andy Catling : CAT January 2
Asif Chaudri : CHD May 5
Barry Hutchinson : BAR April 9
Bill Clinton : BIL June 3
Brett Gow : GOW July 17
Carol Blazejowski : BLZ January 14
Charlotte Hornet : HOR June 12
Chicago Bull : BEN Septembre 20
Chris Kirby : CHR December 18
Darren Falcus : DAZ August 6
Darren Hodgeson : HOG December 31
Darren Tunnicliff : SAT May 7
Eric Kuby : KUB April 14
Eric Samulski : AIR January 21
Franck Thomas : FNK February 8
Fresh Prince : FRS February 2
Hillary Clinton : HIL November 6
Heavy T : HEA January 9
Jamie Rivett : REV July 6
Jason Falcus : JAS November 16
Jason Whitaker : JAX March 1
Jay Moon : JAY August 24
Jazzy Jeff : JAZ October 9
John Carlton : CAL March 25
Kim Gordon : GOR July 3
Larry Bird : LAR January 15
Lee Renaldo : REN February 4
Mark Thienvanich : THI November 1
Mark Turmell : TUR January 31
MC Adam Yauch : MCA April 9
Mike Muskett : MUS December 24
Minnesota Timberwolf : WOL March 7
Nat Gunter : GUN January 11
Paul McHugh : BAA July 12
Pete Wanat : WAN June 10
Phoenix Gorilla : APE April 2
Prince Charles : CHA May 4
Rob Gray : ROB February 24
Sal Divita : DIV July 3
Seth W.Rosenfeld : STH December 8
Shawn Rosen : SAW April 10
Steve Shelly : SHY June 8
Tom Higgins : TOM February 19
Tony Goskie : GOS January 6

Ziggy Hill : ZIG April 7
Aller au dernier match de la saison : END January 1
Gagner la saison : FIN January 1

CHEAT CODES

Saisissez les codes suivants une fois que vous avez choisi votre équipe, sur l'écran Tonight's Matchup :

Baby Mode

Big Heads

Full-Court Jams

Gauche, Droite,

Full-Court Push

Bas, Bas, , Droite, Droite

High Shots

Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Haut, , Bas.

Huge Mode

Mammoth Heads

Maximum Power

Droite, Droite, Gauche, Droite, , Droite

Power-Up Fire

Bas, Droite, Droite, , Gauche

Power-Up Goaltending

Droite, Haut, Bas, Droite, Bas, Haut

Power-Up Offense

Power-Up Three-pointers

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

Power-Up Turbo

, Bas, Bas, Haut, Haut

Faire tomber tous les adversaires

Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche,

Faire tomber toute son équipe

Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche,

Quick Hands

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, , Droite

Shot-Percentage Display

Haut, Haut, Bas, Bas,

NBA Jam Extreme

© Acclaim / Sculptured 1996

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGE SECRET

Pour jouer avec le personnage secret Kirby, faites L1, R1 et entrez CHR comme initiales. Choisissez DEC comme mois et 18 pour le jour.

CODES ACTION REPLAY

`8007D4D8 0000`	Votre score
`8007D4D4 0000`	Le score adverse
`800A22B0 0000`	Le joueur 1 gagne toujours

NBA Live 2000

© Electronic Arts 1999

JOUER AVEC JORDAN

Mour jouer avec Mickael Jordan, battez-le en un contre un, en niveau Superstar.

JOUEURS DE LÉGENDE

Appuyez sur ◎ dans le menu Setup. Choisissez l'icône du joueur, appuyez sur Droite et sur ⊗ pour aller sur Créer un joueur. Entrez les noms et prénoms suivants. Un message confirmera la manipulation. Appuyez alors sur START pour retourner à l'écran Setup. Appuyez sur ◎ pour afficher le menu rapide. Placez-vous sur l'icône de l'étoile et appuyez sur ⊗ pour afficher l'écran qui permet d'utiliser les joueurs de légende. Choisissez votre joueur et appuyez sur ⊗ pour l'ajouter à la liste des personnes libres. Vous pouvez maintenant faire signer ce joueur dans votre équipe.

Joueur	Décennie	Prénom	Nom
Andrew Phillip	50	Whiz	Kid
Bill Russell	60	All	Defensive
Bill Sharman	50	Charity	Stripe
Bill Walton	70	Shot	Blocker
Billy Cunningham	70	Leaping	Kangaroo
Bob Cousy	50	B-Balls	Cooz
Bob Lanier	70	Big	Foot
Bob Pettit	50	Crash	Boards
Carlo Braun	50	Hard	Wood
Charles Barkley	80	Mound of	Rebound
Cliff Hagen	50	Hook	Shot
Dave Bing	70	The	Duke
Dave Cowens	70	Red	Head
David Robinson	90	Spurs	Admiral
Dolph Schayes	50	Set	Shot
Dominique Wilkins	80	High	Light
Earl Monroe	70	Magic	Pearl
Earvin Johnson	80	Magical	Guard
Elgin Baylor	60	Offensive	Force
Gary Payton	90	Human	Glove
George Gervin	80	Chilled	Iceman
George Yardley	50	Yard	Bird
Grant Hill	90	Class	Act
Hakeem Olajuwon	80	The Dream	Machine
Hal Greer	60	Jump	Shot
Harry Gallatin	50	Iron	Horse
Isiah Thomas	80	Bad Boy	Zeke
James Worthy	80	Big	Game
Jerry Lucas	60	Lucas	Layup
Jerry West	60	The Mr.	Clutch
John Havlicek	70	John	Hondo
John Stockton	90	Jazz	Man

Julius Erving	80	Doctor's	In
Karl Malone	90	Mailman	Delivers
Kevin McHale	80	Sixth	Man
Larry Bird	80	Celtics	Pride
Larry Costello	50	Cross	Over
Lenny Wilkins	60	Player	Coach
Michael Jordan	80	Come Fly	With Me
Mitch Richmond	90	Live	Coverman
Moses Malone	80	Free	Throws
Nate Archibald	70	Big	Tiny
Oscar Robertson	60	Bucks	Big O
Patrick Ewing	90	Player	President
Paul Arizin	50	Pitchin'	Philli
Pete Maravich	70	Passing	Pistol
Reggie Miller	90	Outside	Threat
Richard Guerin	50	Play	Maker
Rick Barry	70	Foul	Shot
Robert Parish	80	Celtic	Chief
Sam Jones	60	Bank	Shot
Scottie Pippen	90	Complete	Game
Shaquille O'Neal	90	Little	Warrior
Shawn Kemp	90	Power	Dunker
Tommy Heinsohn	60	Flat	Shot
Walt Bellamy	60	No	Comment
Walt Frazier	70	Cool	Clyde
Wes Unseld	70	Glass	Cleaner
Willis Reed	60	Soft	Touch
Wilt Chamberlain	60	Big	Goliath

NBA Live 2001

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

`800a881000c8`	200 points pour la première équipe
`d00a88100000`	La première équipe commence avec 100 points
`800a88100064`	
`800a88100000`	0 point pour la première équipe
`300a88180009`	Time Out infini pour la première équipe
`800a8e6400c8`	200 points pour la deuxième équipe
`d00a8e640000`	La deuxième équipe commence avec 100 points
`800a8e640064`	
`800a8e640000`	0 point pour la deuxième équipe
`300a8e6c0009`	Time Out infini pour la deuxième équipe
`801386ec03e7`	Creation Points infinis
`d00b34bafdff`	Temps illimité pour les tirs en maintenant R2
`800b056801f1`	
`d00b05140000`	Commencer au quatrième quart-temps
`800b05140003`	
`d00b05140000`	Commencer dans les arrêts de jeu
`800b05140004`	

BATTRE MICHAEL JORDAN EN UN CONTRE UN

Marquez un point et la balle ira en mode « winner ». Quand Jordan regarde la balle, allez avec le turbo en Bas à Gauche et faites rapidement un tour autour de lui. Allez vers le panneau et dunkez.

BASKET FACILE

Quand on inspecte la balle pour vous, faites semblant de tirer et ils sauteront. Contournez-les et dunkez.

SAUVEGARDER LES POINTS DE CRÉATION DE JOUEURS

Achetez les options pour créer un super joueur. Créez votre basketteur en utilisant ces options. Sauvegardez la liste et chargez le challenge avec votre memory card. Si vous avez correctement effectué ce qui précède, vous vous retrouverez avec le joueur que vous venez de créer plus tous les points avec lesquels vous avez achetez les options

PASSES TRÈS FORTES

En un contre un, appuyez sur L2 + ⊗ pour passer rapidement le ballon à votre adversaire

PASSER LE BALLON ENTRE LES JAMBES DE L'ADVERSAIRE.

En un contre un, appuyez sur R2 + ⊗ pour passer le ballon entre les jambes de l'adversaire.

PASSES ENROULÉES

En un contre un, appuyez sur R1 + ⊗ pour faire une passe enroulée à votre adversaire.

NBA Live 2002

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2001

+ D'INFOS FORUM

BRASSARD D'IVERSON

Pour obtenir l'effet du brassard d'Iverson, choisissez tous les brassards lors de la création d'un joueur. Cela y ressemblera à peu près.

JOUER AVEC KAREEM ABDUL-JABBAR

Sur l'écran des équipes de légendes des années 80, maintenez les touches R1 + R2 + L1 + L2 enfoncées et appuyez sur , , , , , , , , , et Select. Allez ensuite au mode exhibition et appuyez sur L2 pour les récompenses. Vous devriez y voir inscrits "Legends". Activez cette option et allez à la page Roaster. Placez Kareem Abdul-Jabbar dans une équipe et commencez une partie en mode exhibition avec cette équipe pour jouer avec lui.

MICHAEL JORDAN

Même si Michael Jordan n'est pas présent dans le jeu, vous pouvez vous amuser à le créer. Lorsque celui-ci fera une action, le commentateur l'annoncera comme Michael Jordan.

AUGMENTEZ LES STATISTIQUES DES SUPER STARS

Entrez dans le menu de création de joueurs. Si votre liste de joueurs est vide, une super star du basket apparaitra. Appuyez sur R2 pour modifier ses statistiques. Appuyez sur L2 pour revenir à l'écran précédent et sur Start pour vous occuper d'un autre joueur.

NBA Live 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

NOUVEAUX PERSONNAGES

B-Rich

Entrez dans l'écran de création de joueur et entrez DOLLABILLS en guise de nom de famille.

Busta Rhymes

Entrez dans l'écran de création de joueur et entrez FLIPMODE en guise de nom de famille.

DJ Clue

Entrez dans l'écran de création de joueur et entrez MIXTAPES en guise de nom de famille.

Ghetto Fabulous

Entrez dans l'écran de création de joueur et entrez GHETTOFAB en guise de nom de famille.

Hot Karl

Entrez dans l'écran de création de joueur et entrez CALIFORNIA en guise de nom de famille.

Just Blaze

Entrez dans l'écran de création de joueur et entrez GOODBEATS en guise de nom de famille.

NBA Live 97

© Electronic Arts 1996

+ D'INFOS FORUM

40 JOUEURS SECRETS

Entrez les noms des programmeurs, sans oublier d'appuyez sur START à la dernière lettre de chaque nom :
Amory Wong
Allan Johanson
Brian Krause
Dom Humphrey
Daniel Ng
Robert White
Dan Scott
David Bollo
Sebastian Reinarz
Sheila Allan
Michael Vanaselja
Casey Rond'brien
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso
Kim Gill
Mark Soderwall
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam MacKay-Smith
Traz Tamji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Crow
Tarrnie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Ivan Allen
Brian Wideen
Brent Nielson
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean Rond'brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson

NBA Live 98

© Electronic Arts / EA Sports 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES SECRETS

Pour avoir le menu secrets, tapez d'abord comme nom : Secrets. Ensuite, allez dans le menu secret (bouton) et tapez les codes suivants :

`Seaweed`	Terrain aquatique
`Scary`	Equipe locale halloween
`Freaky`	Visiteurs halloween
`Lizard`	Equipe locale caméléon
`Reptile`	Visiteur caméléon
`Eyepatch`	Possibilité de créer un joueur avec un bandeau pirate
`Monocle`	Possibilité de créer un joueur avec un monocle
`Prisoners`	Les hitmen !
`Toque`	Possibilité de créer un joueur avec la toque E.A

NBA Live 99

© Sony / NuFX

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC UN GORILLE

A l'écran de création d'un joueur, entrez le nom "BIG BOY". Puis, entrez les caractéristiques de Charles Barkley. Le gorille des Phoenix Suns devrait maintenant apparaître dans la liste.

EQUIPES CACHÉES

Choisissez de créer une nouvelle équipe et entrez l'un des noms suivants afin d'activer l'équipe de développeurs du jeu correspondante :

Emplacement	**Nom d'équipe**
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels

NBA Shoot Out

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC L'ÉQUIPE ALL STAR GAME

Pour jouer avec l'équipe All Star Game 94/95 (Phoenix), effectuez la combinaison suivante lorsque vous êtes sur l'écran "Exhibition" : R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2.
Pour jouer avec l'équipe All Star Game 95/96 (Chicago), la combinaison à effectuer est : R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2.

NBA Shoot Out 2001

© Sony / 989 Studios

+ D'INFOS FORUM

ALLEY OOP

Maintenez R2 + ⊗ pour faire un Alley Oop.

ECOUTER LES MUSIQUES DU JEU

Placer le cd du jeu dans votre lecteur Cd pour écouter les musiques du jeu. Les musiques ne commencent qu'à partir de la piste 2.

NBA Showtime

© Midway 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC LA MASCOTTE D'UNE ÉQUIPE

Entrez les initiales suivantes avec le n°PIN afin de jouer avec la mascotte de l'équipe correspondante :

Mascotte	Code	PIN
Utah Jazz	BEAR	1228
Chicago Bulls	BENNY	0503
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
Phoenix Suns	GORILA	0314
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Seattle Sonics	SASQUA	7785
New Jersey Nets	SLY	6765
Houston Rockets	TURBO	1111

JOUER AVEC DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Utilisez les initiales ci-dessous avec les n°PIN afin de jouer avec l'un des membres de Midway.

Nom	Fonction	Code	PIN
Beth Smukowski	Creative media	BETHAN	1111
Chris Skrundz	Creative media	CMSVID	0000
Dan Thompson	Programmeur	DANIEL	0604
Dave Grossman	Creative media	DAVE	1104
Jim Tianis	Creative media	DIMI	0619
Eugene Geer	Artiste	E GEER	1105
Andy Eloff	Hadrware	ELOFF	2181
Rob Gatson	Programmeur	GATSON	1111
Jim Gentile	Artiste	GENTIL	1228
Brian LeBaron	Testeur	GRINCH	0222
Mark Guidarelli	Programmeur	GUIDO	6765
Jeff Johson	Programmeur	JAPPLE	6660
Jason Skiles	Programmeur	JASON	3141
Jennifer Hedrick	Artiste	JENIFR	3333
Jennifer Hedrick	Nouveaux habits	JENIFR	1111
Jon Hey	Son et musique	JONHEY	8823
Alex Gilliam	Testeur	LEX	0014
Mike Lynch	Hardware	LYNCH	3333
Matt Gilmore	Artiste	MATT G	1006
Paulo Garcia	Testeur	PAULO	0517
John Root	Artiste	ROOT	6000
Sal DiVita	Artiste	SAL	0201

Paul Martin	Support PC	STENTR	0269
Larry Wotman	Creative Media	STRAT	2112
Tim Moran	Creative Media	TIMCRP	6666
Tim Bryant	Artist	TIMMYB	3314
Mark Turmell	Chef programmeur	TURMEL	0322

NCAA Football 2000

© EA Sports

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran des codes secrets :

ALMOSTNO.1	Equipe Pennsylvanie 1994
BADCALL	?
BIGSCREEN	Voir la séquence d'introduction
BRICKWALL	La défense tacle toujours
BRUTUS	Equipe Ohio 1970
CONTROVERSEY	?
FATIGUES	Equipe Miami 1986
FORTYSEVENONE	Equipe Oklahoma 1957
GAMEOFCENTURY	Equipe Nebraska 1971
GIMMEDABALL	Les receveurs attrappent toujours la balle
GOFOR2	Equipe Nebraska 1983
GREENGANG	Equipe Oregon 1994
HEDGES	Equipe Georgie 1976
HURTQB	Equipe Virginie 1988
ICBM	Très longs coups de pied
INSIDENOUTSIDE	Equipe Army 1947
INTHEGAME	Equipe EA Sports
LASERBEAMS	Equipe Tiburon
LINEBACKERINT	Equipe Pennsylvanie 1986
MINDREADER	Voir la console jouer
MIRACLE	Equipe Collège de Boston 1984
MONSTERD	Equipe Miami 1987
PIXGALORE	La défense intercepte toujours
SCHOONER	Equipe Oklahoma 1971
SMOKEY	Equipe Tennessee 1997
SPLITVOTE	Equipe Michigan 1997
STADSGALORE	Tous les stades en mode Exhibition
STAFFUP	Maximum de points de recrutement
TIMEFLIES	?
TOUCHTHEROCK	Equipe Clemson 1981
TURNOVER	Equipe état de Washington 1997
UNSTOPPABLE	Equipe avec de super statistiques

NCAA March Madness 99

© Electronic Arts / Black Ops Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En mode Exhibition, à l'écran de sélection du contrôleur, entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

FATTONY	Gros joueurs
OLDTIME	Joueurs classiques des années 60-70
OOMPA	Petits joueurs
ROSWELL	Equipe d'aliens

Necronomicon : The Dawning of Darkness

© Wanadoo 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Quelqu'un frappe à la porte, allez ouvrir : c'est votre ami Edgar. Il vous confie une petite pyramide. On refrappe à la porte : cette fois c'est le docteur Egleton. Il vous donne ses coordonnées. Retournez dans le salon. Prenez la clef près du téléphone et utilisez-la sur le tiroir central du secrétaire. Prenez l'argent et les clefs de la moto. Sortez de la maison et utilisez les clefs sur la moto. Allez à droite.

A Pawtuxet, n'hésitez pas à demander des renseignements aux gens que vous croisez. Prenez la rue à droite à l'autre bout du village et perlez avec la vieille. Donnez-lui de l'argent puis allez à l'épicerie (le bâtiment blanc). Parlez à Crumb jusqu'à ce qu'il vous propose une carte. Prenez-en une à gauche et payez-la. Pour la consulter, il vous suffit d'aller dans l'inventaire et de cliquer sur la 3e icône en bas. Elle vous permet de vous déplacer plus vite d'un endroit à l'autre.
Achetez aussi des allumettes puis utilisez la carte pour aller chez Edgar (au nord de Pawtuxet).
Sonnez, le portier vous dit qu'Edgar est sorti. Ne l'énervez pas trop sinon il vous tue.

Retournez à Providence et allez chez le père d'Edgar (à l'ouest de votre maison). Parlez-lui et visitez la pièce : observez le portrait, puis sortez.

Retournez à Pawtuxet et parlez à l'épicier Crumb. Donnez-lui de l'argent puis sortez. Allez au port et parlez à l'homme en bleu sur son bateau.

Allez à la Gazette de Providence (le bâtiment qui vient d'apparaître sur la carte). Parlez au rédacteur puis allez dans la salle des archives. Rassemblez un maximum d'informations sur Pawtuxet. N'hésitez pas à utiliser le tabouret.

Retournez à Pawtuxet et parlez à l'homme en bleu (dans le port). Faites demi-tour et allez voir Black Fish dans la maison en face. Il demande de l'alcool. Retournez à l'épicerie et parlez à Crumb puis donnez-lui de l'argent. Il vous donne un alcool très fort ; sortez. Retournez voir Black Fish et donnez-lui la bouteille. Sortez et allez dans la rue qui monte vers l'église ; parlez à l'homme en gris.

Allez chez Edgar et parlez-lui. Puis sortez.

Retournez chez vous et utilisez les coordonnées du Dr Egleton sur le téléphone. Parlez-lui puis sortez.

Allez chez le père d'Edgar et montez à l'étage. Allez dans la chambre au fond à droite. Observez l'étagère à droite et prenez le livre rouge en bas. Dans le secrétaire, ouvrez le 3e tiroir et prenez la clef. Puis sortez.

Allez chez Edgar et utilisez la clef pour ouvrir la porte. Allez devant l'armoire derrière la table et prenez le parchemin dans le tiroir central du bas. Prenez aussi la lettre dans le petit tiroir en haut à droite. Dirigez-vous vers la porte de sortie ; Edgar vous interpelle, puis sortez.

Retournez chez vous et parlez au Dr Egleton.

De retour chez Edgar, entrez dans la salle à manger et ouvrez le tiroir du bas du petit placard d'angle sur votre gauche ; prenez la clef, poussez le médaillon et prenez la carte. Enfin, sortez.
Retournez chez vous et montrez la carte au Dr Egleton.

Utilisez votre carte pour aller au bungalow au sud de Pawtuxet. Entrez dans la propriété et allez derrière la maison. Entrez dans la cabane à outils et prenez les clefs de la voiture. Retournez à l'entrée et utilisez les clefs pour ouvrir le coffre de la voiture ; prenez le pied-de-biche. Allez devant la porte d'entrée du bungalow et utilisez le pied-de-biche pour défoncer la porte. Dans la pièce, allez à droite et poussez le meuble. Ouvrez la trappe dans le mur et utilisez la clef trouvée chez Edgar pour ouvrir la boîte. Prenez la clef et le médaillon. Sur la table, prenez le calendrier. Ouvrez le dossier sur le petit meuble de l'autre côté de la pièce et prenez les documents. Allez dans la salle devant l'escalier ; au fond, poussez le tonneau et ouvrez la trappe. Il y a une plaque où il faut mettre les bons symboles : en haut à gauche, mettez " Cassiel " ; en bas, mettez le symbole de Saturne (le symbole au bas du médaillon) ; et en haut à droite, mettez les deux flèches encastrées. Quand la serrure s'ouvre, mettez la clef dedans, puis descendez. Avancez dans le souterrain et utilisez les allumettes sur les torches pour éclairer votre passage. Quand vous arrivez devant une grille, prenez la porte à droite. Utilisez la dernière allumette sur le chandelier et tirez le levier contre le mur.

Disque 2

Prenez le briquet sur la table. Ressortez de la bibliothèque et allez à droite. Utilisez le briquet sur la lanterne puis revenez. Devant la grille, prenez la porte à droite. Prenez le chemin de droite et ouvrez le cercueil. Soulevez la main du cadavre puis prenez la clef. Revenez dans la bibliothèque et prenez le livre rouge sur la table au fond à droite. Montez les escaliers et prenez le livre vert sur l'étagère. Ressortez de la salle et prenez la porte au fond à droite. Vous faites tomber votre lanterne au fond d'un puits. Allez à droite en longeant le mur. Allumez une torche à droite : attention, vous avez un temps limité et vous ne pouvez plus sauvegarder pour l'instant. Allez jusqu'au puits central en marchant entre les oubliettes (ne tombez pas dedans) et prenez la hache, puis revenez. Retournez dans la bibliothèque et utilisez la hache sur le cadenas du coffre. Ouvrez-le, prenez les clefs et allumez la lanterne avec le briquet. Allez vers l'armoire au fond et ouvrez-la avec une des clefs. Prenez le pétrole et la malle. Ressortez et revenez dans la salle aux puits. Longez encore le mur à droite jusqu'à une grille. Ouvrez-la avec la clef. Avancez et entrez dans le laboratoire ; traversez-le et entrez dans la chaufferie. Remplissez 3 fois la chaudière avec du charbon, mettez du pétrole, puis allumez avec le briquet ; levez la manette. En haut de la chaudière, baissez le levier du milieu puis tournez la valve. Sortez puis revenez de l'autre côté du labo.

Face à la porte, allez à gauche et tournez la valve sur la machine. A gauche de la porte, ouvrez le boîtier et baissez le disjoncteur. Enfin de la lumière ! Allez devant l'évier à gauche et prenez la seringue. Allez au stock de bocaux (mur opposé à l'évier) et mélangez le contenu du deuxième et du sixième bocal de l'étagère du bas dans le flacon. Aspirez le mélange avec la seringue. Allez face à la machine contenant un cerveau, versez le liquide dans l'entonnoir et tournez la manette. Face au clavier, baissez le bouton du milieu (à gauche), puis réglez la fréquence à droite pour que le son soit bon. Parlez au cerveau grâce au clavier : il vous parle un moment d'Eliphas Levi. Allez de l'autre côté de la salle, devant les tiroirs. Ouvrez le tiroir " charbon " et prenez la clef et une pastille. Ouvrez le tiroir " euphorbe " : l'étiquette est effacée, il est à droite du tiroir " lys blanc ", au-dessus du tiroir " ail ". Prenez de l'euphorbe. Allez devant la porte à gauche de celle de la chaudière : c'est une autre plaque où il faut mettre des symboles. En haut à gauche, mettez " Samuel " ; en bas, mettez le symbole de Mars (symbole masculin si vous préférez) ; et en haut à droite, mettez une sorte d'épée. Puis mettez la clef dans la serrure. Dans la salle aux jarres, prenez le couloir tout à gauche. Avancez 5 fois et prenez les sels de la jarre avec l'étiquette " E.L. " (Eliphas Levi). Continuez, passez la porte et descendez dans la salle. Sur le chandelier à droite de la table, posez la pastille de charbon. Dans la mallette (4e icône en bas à gauche de l'inventaire), prenez le 3e flacon (styrax) et versez-le sur la pastille de charbon, puis allumez ça avec le briquet. Dans le tiroir, prenez la feuille d'Eliphas Levi et posez-la sur l'hexagramme. Posez aussi l'euphorbe et les sels, puis prenez dans la mallette la 3e pierre (diamant) et mettez-la dans le trou au milieu. Allumez le tout avec le briquet et écoutez Eliphas Levi.
Dans l'asile, après avoir tué Edgar, prenez la clef à côté du corps.

Allez chez Edgar et ramassez le courrier par terre. Dans la salle à manger, prenez le parchemin sur le petit placard à droite du miroir. Descendez l'escalier et ouvrez la porte grâce à la clef. Prenez la statuette à gauche et le colis à droite. Ouvrez la commode et prenez le Necronomicon.

Retournez chez vous et montrez le Necronomicon au Dr Egleton.

Allez à la bibliothèque de Providence. Avancez et entrez dans la grande salle. Traversez la pièce et prenez la porte à droite. Parlez au bibliothécaire, puis montrez-lui le Necronomicon. Ressortez, traversez la bibliothèque et entrez dans le dernier rayon à gauche. Sous la fenêtre, prenez le livre intitulé " La lune, porte des âmes " de Diane Hécate. Apportez-le au bibliothécaire. Observez le livre puis ressortez. Prenez la porte en face et descendez. Prenez la porte à gauche ;

ouvrez l'étagère de gauche et prenez le livre intitulé " Le dragon rouge ", puis apportez-le au bibliothécaire. Observez le livre puis ressortez. Entrez dans l'avant-dernier rayon à gauche. Sous la fenêtre, prenez le livre intitulé " Langage des Initiés ", puis apportez-le au bibliothécaire. Sur la carte, posez ces objets au bon endroit : la statuette au sud de l'océan Atlantique ; la carte en Afrique ; la lettre en Europe centrale ; le colis en Amérique du Sud ; et la gazette au Groenland. Reliez tous les points pour former un hexagramme ; le sixième point apparaît sur votre carte.

Rendez-vous à ce sixième point. Observez les symboles sur la petite pyramide de votre inventaire, puis reproduisez les mêmes sur ceux de la plate-forme. Allez en face de la serrure qui s'est ouverte et utilisez la clef des Anciens qui se trouve dans la mallette. Mettez ensuite la petite pyramide dans l'encastrement et prenez les trois autres. Dirigez-vous vers la pyramide de l'autre côté de la plate-forme et appuyez sur le bouton triangulaire. Descendez ensuite les escaliers et prenez la porte du milieu. Avancez dans les galeries jusqu'à une dalle ronde. Montez des escaliers, avancez dans le labyrinthe jusqu'à ce que vous trouviez une salle verte. Appuyez sur le piédestal central, puis abaissez une ligne complète de boutons. La grille s'ouvre. Entrez et tournez la clepsydre. Vous devez passer les 5 salles (à chaque fois 1 porte sur 3 est ouverte) et entrez par la grande porte qui s'est ouverte, avant la fin du temps limité. Avancez dans le long couloir, descendez les plates-formes jusqu'à apercevoir Owens. Contournez le gros bâtiment et entrez. Il y a plein de salles avec un piédestal ; à chaque fois, appuyez sur tous les triangles jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous trouviez une porte ouverte sur le côté. Avancez devant le piédestal et insérez les pyramides aux bons endroits (essayez toutes les combinaisons, il n'y en a que 6). Avancez, appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez dans le labyrinthe. Utilisez les boutons carrés sur les murs pour ouvrir ou faire tourner les portes. Quand vous arrivez dans une salle avec des grandes colonnes, placez-vous au milieu, face aux symboles et dos à la porte. Vous ne pouvez plus sauvegarder. Dépêchez-vous d'appuyer sur les symboles dans cet ordre : 2 barres verticales ; 3 barres horizontales ; 3 barres verticales ; 1 rond ; 2 barres verticales ; 2 barres horizontales ; 1 rond ; 1 barre verticale ; 2 barres verticales ; 1 barre horizontale. Entrez et prenez vite le cristal avant qu'Owens ne répande les Ténèbres sur Terre.

Need for Speed : Conduite en Etat de Liberté

© Electronic Arts 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans le menu des pseudos, entrez les codes suivants pour conduire de nouveaux véhicules :

`FLASH`	Voiture fantôme
`HOTROD`	Dragster
`NFS_PD`	Voiture de police (en mode Poursuite seulement)
`WHIRLY`	Hélicoptère (seulement dispo en mode Test Drive)
`PHANTOM`	Obtenir la Phantom

TABLEAU DE BORD SPÉCIFIQUE

Après avoir choisi un véhicule, débutez la course en appuyant sur Start. Puis, maintenez rapidement enfoncées les boutons Haut + + pendant le chargement de la course. Lorsque l'ecran devient noir, relâchez tout.
Vous verrez alors que vous aurez un tableau de bord specifique pour chaque voiture (en mode interne)...

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE EN HOT PURSUIT

En mode Hot Pursuit, à un joueur, n'entrez pas de nom pour avoir plus de temps.

MEILLEURE VOITURE

Choisissez l'un des modes suivants : Single race, Test drive ou Hot Pursuit. Prenez une voiture et appuyez sur Start. Alors, appuyez vite simultanément sur Gauche + + . Relâchez les 3 boutons lorsque l'écran de chargement disparaît. Votre voiture sera tellement lourde qu'il vous suffira de percuter les autres voitures pour les envoyer dans le décor.

RALENTIR LES ADVERSAIRES

Débutez une partie en mode Tournament ou Special events. Choissisez une voiture, et appuyez sur Start. Très vite, appuyez simultanément sur Gauche + + . Attendez que l'écran de chargement disparaisse et relâchez les 3 boutons.

VOITURES BONUS

Finissez le mode Hot Pursuit avec toutes les voitures de police. pour chacune des voitures, vous obtiendrez une voiture bonus : BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice et Lamborghini.

CLIGNOTANTS ET PHARES

Au cours du jeu, maintenez enfoncé le bouton L1 et faites Gauche ou Droite pour activer les clignotants. Maintenez enfoncé le bouton L1 et faites Bas pour allumer les phares.

VISION BROUILLÉE

Pour conduire avec une vision brouillée, choisissez une voiture et appuyez sur Start pour charger la course. Avant l'apparition de l'écran de chargement, maintenez simultanément enfoncés les boutons Haut + L2 + R1 jusqu'à ce que l'écran de chargement disparaisse.

PLUS D'ARGENT

Choisissez le mode 2 joueurs à super enjeu, avec une seule carte mémoire que vous mettrez alternativement dans les deux fentes, l'une à la suite de l'autre à la demande de la console. Prenez alors joueur 1, gagnez la course, et vous obtiendrez une voiture facilement. Vous pourrez alors la vendre et renouveler l'opération aussi souvent que nécessaire afin de gagner un maximum d'argent.

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Argent infini

```
80115DD0 C9FF
80115DD2 3B9A
```

Tous les trophées et les critériums en or

```
50000D01 0000
30115FAD 0001
30115FBB 0001
```

Need for Speed : Porsche 2000

© Electronic Arts / Eden Games 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran des crédits, faites rapidement : Droite, Gauche, Haut, Bas, , afin d'activer le cheat mode et de débloquer toutes les voitures et tous les circuits en mode Quick Race. Puis, allez en mode Evolution et utilisez un des codes suivants en guise de nom :

BEEG	Ere dorée
BEEM	Ere moderne
PALB	Mission 2
PALC	Mission 3
PALD	Mission 4
PALE	Mission 5
PALF	Mission 6 et voiture GT2
PALG	Mission 7
PALH	Mission 8
PALI	Mission 9 et voiture 917K
PALJ	Mission 10
PALK	Mission 11
PALL	Mission 12

MUSIQUE

Mettez le CD du jeu dans un lecteur CD Audio, et lancez la piste 2 pour écouter la musique du jeu.

GAGNER LA COURSE

Activez les cheat codes, choisissez une course et qualifiez-vous dans le mode Factory Driver. Au début de la course, maintenez L2 + R2 enfoncé. Le son s'arretera mais vous serez placé en première place. Maintenez de nouveau L2 + R2 pour gagner.

VOITURES SUPPLÉMENTAIRES

Réussissez les épreuves de conduite du mode Test Driver pour débloquer de nouvelles voitures.

CHEAT MODE

Créez un nouveau joueur et entrez l'un de ces codes en guise de nom pour activer les cheat codes.

`Gulliver`	Petites voitures téléguidées
`Smash Up`	Mode Smash Up Derby en multijoueur
`Dakar`	Conduite style Rally
`yraGyraG`	Toutes les voitures ont 933 points
`fetherw8`	Voitures plus lourdes
`fuzzyfuz`	Autoriser la police dans les Quick Race

GAGNER DE L'ARGENT

Pour gagner des sous facilement en mode évolution, il suffit d'acheter des voitures d'occasion au garage, de les réparer puis de les revendre. Le coût d'achat+réparation étant inférieur au prix de revente, l'opération est plutôt intéressante...

Need for Speed II

© Electronic Arts 1997

+ D'INFOS FORUM

HUIT CAMÉRAS PENDANT LE JEU

Au cours du chargement, appuyez simultanément sur les boutons : , , , , L1, L2, R1 et R2.

CHEAT CODES

Allez dans le menu mot de passe et tapez les codes suivants pour faire apparaître des engins sur la route pendant la course :

ARMYME	Camion de l'armée
BEETME	Saab
BNZME	Mercedes
BUGME	Coccinelle
BUSME	Bus
CITME	Deux chevaux
CRATME	La cage en carton
JEPME	Jeep américaine
LCME	4 x 4
LIMOME	Limousine
LOGME	Le tronc d'arbre
MAZME	Mazda
OUTHME	Les toilettes
QUATME	Audi Quattro
SEMIME	Semi-remorque
STDAME	Stand A
STDBME	Stand B
STDCME	Stand C
TRAMME	Car
TREXME	Dinosaure
VANME	Camionnette
VOVME	Volvo break
YJME	Jeep normale
WAGOME	Wagon

Pour que le deuxième joueur puisse bénéficier des mêmes possibilités, remplacez "ME" par "US".

Essayez aussi les codes suivants :

LILZIP	Super bolide
POWRUP	Super moteur
SHOTME	Tous les circuits deviennent accessibles

BATTRE LES RECORDS DU TOUR

Pour pulvériser les records du tour, passez en mode 2 joueurs. Laissez un tour (ou deux) d'avance à l'une des deux voitures. Puis, conduisez la seconde voiture. En fait, le programme, pour que le jeu soit plus amusant, avantage la voiture en deuxième position. Cette astuce permet de gagner 4 à 5 secondes au tour sur les premiers circuits...

Need for Speed III : Hot Pursuit

© Electronic Arts 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans l'écran des options, tapez l'un des pseudos suivants puis validez par ⊗ :

`1JAGX` Donne la Jaguar XJR 15
`AMGMRC` Donne une Mercedes Benz CLK GTR
`GLDFSH` Circuit galerie sous-marine
`MCITYZ` Circuit en ville
`MNBEAM` Circuit station spatiale
`PLAYTM` Circuit chambre d'enfant
`ROCKET` Active véhicule caché El Nino supercar
`SEEALL` Active une nouvelle vue (via menu options)
`SPOILT` Tous les circuits et toutes les voitures
`XCAV8` Circuit cavernes
`XCNTRY` Circuit cross

ELIMINER LES CONCURRENTS

Commencez une partie puis maintenez les boutons Start, Select, R1 et L2 . Il vous suffira alors de klaxonner durant le jeu pour que vos concurrents s'envolent.

NOUVELLE LANGUE POUR LA POLICE

Choisissez une voiture. Quand vous appuyez sur Start, maintenez simultanément enfoncés les boutons suivants avant que l'écran de chargement apparaisse :

Accent du sud

Haut + R1 + L2

Police allemande

Haut + R2 + L1

Police espagnole

Bas + R2 + L1

Police italienne

Gauche + R2 + L1

Police française

Droite + R2 + L1

Ralenti

Haut + +

RACCOURCI DANS ROCKY PASS

Après la ville, il y a un virage extrêmement serré. Vous pouvez l'évitez en passant sur l'herbe à gauche.

NFL Blitz

© Midway

+ D'INFOS FORUM

BLOQUEUR SUPPLÉMENTAIRE

Appuyez sur Turbo + Saut + Passe quand vous tirez.

NFL Blitz 2000

© Midway / Avalanche Software 1999

+ D'INFOS FORUM

JOUER HORS DU TERRAIN

Allez en haut à gauche de l'écran et appuyez deux fois sur Haut.

NFL Gameday

© Sony

+ D'INFOS FORUM

EXTRAITS ANIMÉS

Au début d'une partie, maintenez enfoncées les boutons L1, L2, R1 et R2 de la manette 1. Lorsque le logo NFL Gameday apparaît, appuyez sur Start en maintenant toujours les boutons enfoncés. Des images apparaîtront. Gardez toujours les 4 boutons enfoncés durant les extraits amimés.

CHEAT CODES

Au menu principal, appuyez sur Select pour aficher l'écran de la carte mémoire. APpuyez à nouveau sur Select pour afficher l'écran des mots de passe, et entrez l'un des codes suivants :

BIG.BOYS	?
CANNON.ARM	Quarterbacks envoient des passes en boulet de canon
CRUNCH.TIME	Coups puissants
DEFENSE	Meilleure défense
EEGGCODE13	?
EEGGCODE14	?
EEGGCODE15	?
JUICE	Appuyez sur ⊗ pour booster pendant que vous courez
MAYHEM	Les joueurs touchés sont blessés
OFFENSE	Meilleure attaque
PICK.CITY	Interceptions faciles
SKELETON	Equipes squelette
SNAKE	Equipes serpent
STEROIDS	Mouvements spéciaux très rapides
STICKUM	?
URNOTREDE	1 joueur contre un ordinateur très fort

NFL Gameday 2000

© 989 Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Allez dans le menu Easter Egg et entrez l'un des codes suivants :

989SPORTS	Joueurs de 989 Studios
BETTIS	Meilleur retour
BIG_BALLS	Gros ballons
BIG_HITS	?
BLINDERS	?
COFFEE_BREAK	?
CREDITS	Voir les crédits
DAVIS	?
EVEN_TEAMS	Tous les joueurs ont les mêmes caractéristiques
FLEA_CIRCUS	Petits joueurs
GD_CHALLENGE	Niveau de difficulté caché
GLOVES	Les receveurs sont plus adroits
GOLIATH	Gros joueurs
HAMSTRUNG	Blessures augmentées
HANGTIME	?
HOME_COOKING	Pas de pénalités pour l'équipe receveuse
JACK_HAMMER	Plus de hits
JUICE	?
PENCILS	Joueurs grands et sveltes
PISTON	?
PRESIDENTS	Les joueurs ont des noms de présidents
PUPPETS	?
SLIDE_SHOW	Voir les majorettes après le jeu
SLOW_CPU	Joueurs contrôlés par la console très lents
STAMINA	Les joueurs ne sont pas fatigués
STEEL_LEG	?
SWIMMERS	?

EQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran de sélection des équipes, appuyez sur pour accéder aux équipe All-Star. Appuyez deux fois sur pour accéder aux équipes du Super Bowl.

ECOUTER LES MUSIQUES

Mettez le CD du jeu dans un lecteur de CD audio et jouez les pistes 2 et supérieures pour entendre les musiques du jeu.

NFL Gameday 2002

© Sony Computer Entertainment / 989 Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Dans le menu Easter Egg, entrez l'un de ces codes.

989_SPORTS Equipe des programmeurs de 989
ALL_BOBO Toutes les équipes Bobo
BASKETBALL Equipes NBA
BIG_PIG Gros ballon
BOOSTER Joueurs rapides
CREDITS Voir les crédits
ENDURANCE Beaucoup d'endurance
EURO_LEAGUE Equipes européennes
FASHION_SHOW Avoir des photos des pom-poms girl après les matchs
FATIGUE Moins de fatigue
GIANTS Grands joueurs
GRUDGE_MATCH Stade GameDay
HAM INJURY Avoir des crampes en courant
JACKHAMMER ?
LINE_BUSTER Meilleure ligne de défense
OVAL_OFFICE Equipes des présidents des Etats-Unis
RED_ZONE Equipe des programmeurs de Redzone
ROCKETMAN Le porteur du ballon fait des étincelles
SMARTER_CPU L'équipe du CPU est plus forte
STICKEM Meilleurs receveurs
SUPER_FOOT ?
PENCILS Joueurs grands et maigres
POP_WARNER Joueurs volants
TINY Gros joueurs
TWO_D Joueurs en 2D
UNBEATABLE Equipe invincible

NFL Gameday 98

© Sony

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION US)

Allez dans les options, puis dans le menu Easter Egg, et entrez l'un des codes suivants :

`BIG FOOT`	Longs coups de pied
`BLIND REF`	Pas de pénalités
`BUSY REF`	Pénalités fréquentes
`FIRE DRILL`	Les joueurs se déplacent rapidement en tous temps
`FLEA CIRCUS`	Joueurs très petits
`GLOVES`	Les joueurs attrapent plus de passes
`HORSEMEN`	Joueurs sans tête
`LOOK MA`	Joueurs sans main
`SHOW OFF`	Appuyez sur le bouton Jump et vous continuerez de courir après avoir roulé

NFL Xtreme 2

© 989 Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à la place du nom à l'écran de création des joueurs :

AIRCRAFT CARRIER	Jouer sur un vaisseau
BIG BEN	Gros joueurs
BIGHEAD BOBBY	Grosses têtes
CITY SCAPE	Terrain urbain
COINHEAD COREY	Têtes plates
EGYPT SPHINX	Terrain égyptien
GEORGE GIRAFFE	Long cous
LAMEBOY LENNY	Animations inversées
LUNAR FIELD	Terrain lunaire
MONKEY MICKEY	Longs bras
POOL TABLE	Table de billard
SHRIMPY SEAN	Petits bras
TINY TOM	Petits joueurs

NHL 2000

© Electronic Arts / EA Canada 1999

SE MOQUER DE SES ADVERSAIRES

Appuyez sur après avoir marqué un but pour vous moquer de l'équipe adverse.

EQUIPE EA SPORTS

Sélectionnez le mode Exhibition, puis appuyez plusieurs fois sur L2 + R2 pendant le jeu.

PLUS DE GARDIEN

Commencez un match normalement puis appuyez sur Start et changez d'équipe. Dans le choix du gardien, mettez sortir. Appuyez deux fois sur Start et voilà, l'quipe adverse n'aura plus de gardien.

NHL 2001

© Electronic Arts / EA Sports 2000

+ D'INFOS FORUM

SARCASMES

Après avoir marqué un but, gagné un combat, remporté un match, ou quand l'équipe adverse écope d'une pénalité, maintenez enfoncé le bouton .

NOUVEAUX JOUEURS

A l'écran de création d'un joueur, entrez l'un des noms suivants. Répondez OUI, pour utiliser ses caractéristiques, puis ajustez-les comme désiré :

`Animal`	The Animal
`Bruce Willis`	The dude
`Chris Pronger`	Super défenseur
`Dominik Hasek`	Super gardien
`Ed Belfour`	Super gardien
`Garth Snow`	Goal des Pittsburgh Penguins
`Hammer`	The Hammer
`Jaromir Jagr`	Super attaquant
`Jean-Francois Labbe`	Goal des New York Rangers et de Hartford Wolf Pack
`Keith Tkachuk`	Super attaquant
`Nicklas Lidstrom`	Super attaquant
`Olaf Kolzig`	Super attaquant
`Owen Nolan`	Super attaquant
`Patrick Roy`	Super gardien
`Pavel Bure`	Super attaquant
`Peter Forsberg`	Super attaquant
`Rob Blake`	Super attaquant
`Sandis Ozolinsh`	Super défenseur
`Steve Yzerman`	Super attaquant
`Wayne Gretzky`	Jersey numéro 99

JOUEUR AVEC DE SUPER STATISTIQUES

Pour créer un joueur avec de super statistiques, allez dans le menu de création des joueurs. Entrez le nom d'une star de la NHL (par exemple Chris Pronger, Jaromir Jagr ou Patrick Roy) et confirmer ce choix. Revenez ensuite et modifiez le nom sans toucher aux statistiques qui seront alors celles d'un très bon joueur.

NHL 97

© Electronic Arts / Visual Concepts 1996

JOUER AVEC DES BUTS DE HOCKEY

Entrez NETHOCKEY à la place du nom du joueur. Ce code vous permettra de jouer avec des buts de hockey au lieu de jouer avec des joueurs.

NHL 98

© Electronic Arts / EA Sports 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans l'écran des Passwords qui se trouve dans le menu des options. Là, entrez l'un des mots de passe suivants :

BIGBIG	Joueurs énormes
BRAINY	Avoir des grosses têtes pendant le match
EAEAO	Equipe des Eablades (programmeurs du jeu)
FREEEA	Les créateurs se retrouvent dans "Free agent"
NHLKIDS	Joueurs minuscules
PLAYTIME	Transforme les joueurs en mutants
STANLEY	Voir une vidéo de la coupe Stanley

SUPER JOUEURS

Pour avoir les meilleurs joueurs dans votre équipe, allez dans le menu pour créer un joueur. Tapez les noms des programmeurs qui sont dans les dernières pages du manuel. Vous aurez alors des joueurs au maximum de leurs possibilités que vous n'aurez plus qu'à transférer dans votre équipe.

MARQUER À COUP SÛR

Voici comment marquer un but avec 80% de chances de réussite en Rookie, 50% en Pro, et 30% en All Star. Il vous suffit de partir sur la gauche à fond (en maintenant enfoncé pour l'accélération). Essayez de vous frayer un chemin dégagé (l'idéal étant d'intercepter le palet en infériorité numérique alors que même les défenseurs sont à l'avant). Allez vers les buts et piquez à droite au dernier moment. Vous passez devant le gardien. Attendez d'arriver presque au deuxième poteau (si vous l'avez fait au bon moment, aucun défensuer ne pourra vous gêner) et faites un petit shoot avec ou un coup du poignet avec , et il est quasiment certain que le palet va rentrer.

NHL 99

© Electronic Arts / EA Sports 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

`3RD`	Troisième chandail si disponible
`BIGBIG`	Gros joueurs
`BOS`	Séquence d'approche du stade de Boston
`BRAINY`	Grosses têtes
`COL`	Séquence d'approche du stade du Colorado
`DET`	Séquence d'approche du stade de Detroit
`EAEAO`	Equipe EA Blades
`FREEEA`	Equipes EA Blades et EA Storm (combats en vue si les 2 équipes s'affrontent)
`GREATSKATE`	Joueur parfait
`MOUNTI`	Ajoute un but à votre équipe
`PLAYTIME`	Petit joueur et grand gardien
`SPEED`	Jeu plus rapide
`SPEEDY`	Jeu beaucoup plus rapide
`VICTORY`	Séquence de fin

JOUEUR PARFAIT

Pour avoir un joueur parfait, créez un joueur ayant le même nom que l'un des développeurs du jeu. Par exemple : Jeff Dyck (vous trouverez les noms à la fin de la documentation).

BRUITAGE SUPPLÉMENTAIRE

Après avoir marqué un but, appuyez sur et vous entendrez un bruit (sonnerie, cris de fans, etc...)

NHL : Blades of Steel 2000

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMBATS FACILES

Si vous menez au score au cours d'une partie, appuyez sur pour percuter un joueur qui se trouve près de vous. Si vous avez de la chance, il va s'énerver et commencer un combat avec vous... Une autre bonne méthode de provoquer un affrontement est de toucher continuellement un joueur avec la même personne. Si vous le faites correctement, l'adversaire va finir par perdre son sang froid et lancer un affrontement.

NHL Championship 2000

© Fox Interactive / Radical Entertainment 1999

VICTOIRE DANS UN COMBAT RAPIDE

Pour remporter un affrontement en 5 secondes, faites : , R1, R2, L2, L1.

NHL FaceOff 2000

© Sony / 989 Studios 2000

99 POINTS PAR JOUEUR CRÉÉ

Créez un joueur en entrant l'un des noms suivants. Entrez "1" comme numéro, et 150 comme poids. Prenez un joueur droitier, ne changez aucun autre attribut. Allez alors à l'option "Sign Free Agents". Le joueur nouvellement créé aura alors un nombre à côté du "1", un poids de plus de 150, et des caractéristiques à 99. Faites signer le joueur dans votre équipe.

```
Raja Altenhoff
Tom Braski
Craig Broadbooks
Josh Hassin
Tawn Kramer
Alan Scales
Kelly Ryan
Jody Kelsey
Chris Whaley
Peter Dille
Craig Ostrander
```

NHL FaceOff 2001

© Sony / 989 Studios 2001

NOTATION DES ÉQUIPES

99	North American All-Stars
97	Canada
97	Colorado Avalanche
97	USA
96	Sweden
95	Detroit Red Wings
94	Dallas Stars
94	Philadelphia Flyers
94	World All-Stars
93	St. Louis Blues
92	Czech Republic
91	New Jersey Devils
88	Russia
88	Toronto Maple Leafs
87	Los Angeles Kings
87	Phoenix Coyotes
87	Pittsburgh Penguins
86	Buffalo Sabres
86	New York Rangers
86	Ottawa Senators
86	Washington Capitals
85	Finland
85	Florida Panthers
85	San Jose Sharks
84	Anaheim Mighty Ducks
84	Edmonton Oilers
83	Boston Bruins
83	Carolina Hurricanes
83	Chicago Blackhawks
82	Germany
81	Vancouver Canucks
79	Calgary Flames
79	Montreal Canadians
79	New York Islanders
78	Slovakia
74	Columbus Blue Jackets
74	Tampa Bay Lightning
71	Nashville Predators
70	Minnesota Wild
69	Atlanta Thrashers

NHL FaceOff 98

© Sony / Killer Game

+ D'INFOS FORUM

JOUEURS BONUS

Il est possible de créer des joueurs ayant des statistiques maximales en suivant cette astuce. Allez dans le mode pour créer un joueur et entrez un des noms que vous trouverez dans les crédits au dos de la documentation (Killer Game Credits). Après avoir saisi le nom et le prénom, appuyez sur L1 ou R1 pour aller au joueur suivant. Puis, revenez à nouveau au joueur précédement créé. Les statistiques seront à 99.

NHL Powerplay 98

© Virgin Interactive / Radical Entertainment

+ D'INFOS FORUM

DEUX NOUVELLES ÉQUIPES

Au menu principal, choisissez Start the game. A l'écran suivant, choisissez Exhibition et ensuite appuyez sur les boutons , , , en les maintenant simultanément enfoncés jusqu'à l'image suivante. Quand l'image des équipes apparaît, lachez les 4 boutons et faites défiler les équipes : vous pourrez trouver deux nouvelles équipes : Virgin Blaster et Rad Army. Ces équipes ont de très hauts pourcentages.

NHL Rock the Rink

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MEILLEURE ÉQUIPE

Marquez un total de 500 buts pour avoir une équipe constituée des 6 meilleurs joueurs de la NHL.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

BAILEY	Equipes de NHL
IAMWEAK	Mouvements bonus dans n'importe quel mode
NO_CHANCE	Test sonore
POWER_SLAM	Toutes les planches

SCÈNES DE JOIES PLUS LONGUES APRÈS UN BUT

Faites une pause au cours du jeu, puis : Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, , ,

DEUX JOUEURS EN MODE KING OF THE RINK

A l'écran titre, faites : Select, , R2, L1, Droite, Gauche, Bas, .

NARGUER L'AUTRE ÉQUIPE

Appuyez sur R2 après avoir marqué un but.

TURBO ILLIMITÉ

Remportez le NHL Challenge avec une équipe que vous avez créée.

VITESSE DOUBLÉE

Remportez le mode King Of The Rink 4 fois consécutivement.

Nicktoons Racing

© Infogrames

+ D'INFOS FORUM

CONDUCTEUR MYSTÈRE

Remportez toutes les courses en mode de difficulté Easy.

Nightmare Creatures

© Activision / Kalisto 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select. Un signal sonore confirmera l'entére du code. Débutez alors une partie pour accéder à une option qui vous permettra de choisir n'importe quel niveau du jeu.

CODES DES NIVEAUX

Ignatius

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

Nadia

2. Haut, , , Gauche, , , ,
3. Haut, , , Haut, , , ,
4. Haut, , , Haut, , Haut, Haut,
5. Haut, Haut, , Haut, , Bas, Bas,
6. Haut, Bas, , Haut, , Gauche, Gauche,
7. Haut, Gauche, , Haut, , , , ,
8. Haut, Droite, , , , , , ,
9. Bas, , , , , , , ,
10. Bas, , , , , , Bas, Haut
11. Bas, , , , , Haut, Gauche, Haut
12. Bas, , , , , Gauche, , Haut
13. Bas, Haut, , , , Gauche, , Haut
14. Bas, Bas, , , , , , Haut

15. Bas, Gauche, , , , , , Haut
16. Bas, Droite, , , , , Haut, Haut
17. Gauche, , , , , , Bas, Haut
18. Gauche, , , , , Haut, Droite, Haut
19. Gauche, , , , , Bas, , Bas
20. Gauche, , , , , Gauche, , Bas

CHEAT MODE

A l'écran des mots de passe, faites : Gauche, Haut, , Bas, , , , Bas (sur certaines versions, il faut entrer : Gauche, Haut, , , Bas, , , Bas). Vous aurez alors des continues illimités, le choix du niveau et la possibilité de vous mettre dans la peau d'un monstre.

Nightmare Creatures II

© Konami / Kalisto 2000

+ D'INFOS FORUM

PASSEZ À TRAVERS LES MURS

Tenez enfoncées les touches L1 + R2 + + puis appuyez sur Select au menu principal.

VIES INFINIES

Faites une pause au cours du jeu (en appuyant sur Start). Maintenez simultanément enfoncées les boutons R2 + L1 +

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, mettez en surbrillance l'option "New Game". Maintenez ensuite simultanément enfoncés les boutons L1 + R2 + + + Select. Mettez à nouveau en surbrillance l'option "New Game" et appuyez sur Droite pour choisir un niveau, puis pour commencer à jouer.

ENNEMIS INVINCIBLES

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu cheats en tapant R2 + L1 + + + Select entrez le code , , Select.

POXER-UPS ILLIMITÉS

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu cheats en tapant R2 + L1 + + + Select et entrez le code L1 + R1 + Select.

CONTINUES ILLIMITÉS

Appuyez sur L1 + R2 + R1 + Select au menu principal.

VIE DE L'ENNEMI

Appuyez sur L2 + R2 + + Select au menu des cheats pour afficher la vie des ennemis.

TUER EN UN COUP

Appuyez sur L1 + L2 + R1 + carré + Select au menu des cheats.

Ninja : L'Ombre des Ténèbres

© Eidos Interactive / Core Design 1998

+ D'INFOS FORUM

CONSEIL POUR COMBATTRE

D'une manière générale, ne vous laissez pas encercler par vos ennemis, mais essayez de les prendre un par un. La plupart du temps, il vous faudra les mettre à terre plusieurs fois avant de les terrasser. Dans ce cas, une fois que l'un d'eux est à terre, ne bougez surtout pas, laissez-le revenir vers vous et frappez-le avec la même arme sans changer de direction : il n'aura pas le temps de riposter.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran où la console vérifie votre carte memoire (quand l'écran inscrit "checking memory card"), faites très vite : L2, L2, L2, R2, R2, R2. Puis, commencez une partie et vous pourrez alors choisir votre niveau.

TOUTES LES ARMES

Faites pause en cours de jeu, puis : R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2. Retournez au jeu et renouvelez ce code pour changer d'armes(6 armes différentes).

INVINCIBILITÉ

Faites une pause au cours du jeu, puis : L2, L2, L2, R2, R2, R2, , , , , , . Lorsque vous reviendrez dans le jeu, vous serez transformé en squelette invincible.

RÉDUIRE L'ÉNERGIE DU BOSS

Lorsque vous combattez un boss, faites une pause. Puis, faites : L2, L2, L2, R2, R2, R2, , , , , , .

CHEAT CODES

Lorsque le "Press Start" brille à l'écran principal faites :

Baby mode

Lorsque le "Press Start" brille à l'écran principal faites : L2, L2, L2, Select, Select, Select, R2, R2, R2

Grosses têtes, mains et pieds

Lorsque le "Press Start" brille à l'écran principal faites : Select, Select, Select, L2, L2, L2, Select, Select, Select

Extra gore

Mettez la pause pendant le jeu et faites : L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, , , , , ,

SOLUTION COMPLÈTE

Les Bois

Vous commencez votre aventure dans l'angle d'une petite clairière. Exercez vos différents talents de ninja afin de vous familiariser avec le personnage, puis descendez.

Cette clairière vous réserve déjà quelques mauvaises surprises, à commencer par une ruche accrochée à l'arbre, près du premier coffre, tout de suite en bas et à gauche, qui vous tombera dessus (non sans dommages) si vous passez en dessous...

Ouvrez les deux coffres et ramassez une potion et quelques ronds. Avancez dans cette clairière, long corridor enclavé entre la forêt et de petits versants, afin d'ouvrir deux autres coffres. Juste après, vous rencontrez un petit comité qui se fait dorer quelques bonnes poules : agacés par votre intrusion, ces derniers vous attaquent. Tuez-les pour faire apparaître un coffre contenant la clé qui ouvre la porte. Cette dernière ainsi passée, vous combattez deux autres humains. Ouvrez les deux coffres avant d'arriver devant deux puissants guerriers armés de haches. Les combats deviennent plus difficiles : pensez à utiliser vos couteaux et magies si vous ne voulez pas gaspiller vos quatre modestes vies. Après avoir éliminé tous vos adversaires, vous trouverez un autre coffre contenant la seconde clé, celle qui vous offre un nouvel accès... (Attention, le coffre à gauche de la seconde porte est piégé : si vous l'ouvrez, éloignez-vous-en vite pour éviter les lances qui tombent). Vous pénétrez dans une troisième zone de combat : mémorisez votre arrivée par un éventail. Vous continuez donc à fracasser joyeusement vos adversaires avant de longer une falaise de laquelle il ne faut pas tomber et d'arriver à un passage infesté de pièges (évitez la très large épée afin d'ouvrir les deux coffres). Vous continuez votre progression sur une légère pente où quelques rondins vont glisser derrière vous pour vous transformer en descente de lit. Ayez les bons réflexes afin de sauter par-dessus ces rondins, quelques trous et autres pièges à loup qui jonchent le terrain.

Tout en bas, vous activez un éventail et vous examinez une grosse pierre qui libère le passage d'un pont de bois. Vous traversez ce pont tout en expédiant quelques guerriers dans un profond sommeil. Ouvrez le coffre tout au bout et descendez par la gauche. Votre dextérité va être mise à contribution car vous devrez passer quelques lames tournantes plus que gênantes. Plus loin, vous bataillez encore, ouvrez un coffre protégé par quelques pièges et continuez votre chemin par la droite (attention au prochain coffre, il est piégé). Vous arrivez devant une rivière, où un éventail vous attend. Vous glissez et vous vous retrouvez les pieds dans l'eau : au sol, repérez bien les parties sur lesquelles vous pouvez marcher, c'est d'ailleurs en les repérant que vous saurez où aller (vous faites le tour en passant par le bas tout en éliminant au passage quelques gros crustacés). Le contrôle du ninja n'étant pas aisé, mieux vaut avancer doucement. Vous arrivez dans un cul-de-sac où vous n'avez d'autre choix que de sauter sur une plate-forme en mouvement. Etudiez bien le déplacement de celle-ci pour essayer de l'atteindre. L'obstacle passé, vous partez à gauche

au premier carrefour pour atteindre un coffre placé derrière une chute d'eau contenant un livre.

Vous rebroussez chemin pour retrouver la terre ferme, un éventail et un coffre contenant la clé de la barrière fermée juste à côté. La barrière passée, c'est sous un orage que vous allez combattre trois premiers ninjas. Vous explorez les lieux alentour, ouvrez deux coffres avant de passer par le côté, à l'extrême gauche, tout en remontant pour trouver la sortie de ces sortes de ruines.

Prenez le sabre et continuez le combat sous des pluies diluviennes. Quelques adversaires vous attendent près d'un feu, tranchez-les au sabre ! La horde éliminée, vous ramassez la clé pour continuer. Sauvegardez à un nouvel éventail et ouvrez un coffre. Dans la petite enceinte, en bas de l'écran, vous évitez quelques pièges à loup, ouvrez un autre coffre qui contient une fiole. Vous remontez ensuite le chemin comportant de nombreux pièges piquants. Passez derrière l'un des rouleaux en sautant à partir du couloir au milieu des deux plans inclinés.

Franchissez ensuite un pont avant d'ouvrir un coffre piégé pour son contenu. Partez à droite, éliminez vos adversaires et passez sous les plates-formes mobiles au-dessus du vide : c'est ainsi que vous récolterez la clé qui vous permet de passer à gauche. Eliminez les ninjas, esquivez quelques arbres se précipitant sur vous et ouvrez le passage avec votre dernière clé ramassée. Une cinématique s'active : vous avancez vers le temple et faites une désagréable rencontre.

BOSS 1 : Voilà une sorte de taureau palmé dont vous devrez vous défaire en le mitraillant de vos couteaux, tout en évitant ses nombreuses attaques.
Une fois que la bête est vaincue, ramassez la clé et sortez en prenant la porte d'en haut. Vous arrivez chez le marchand et choisissez quelques accessoires. Vous pouvez ainsi sauvegarder le jeu à partir de l'objet, à l'extrémité droite de la table.

Le Temple des Morts-Vivants

Vous êtes à l'entrée d'un temple et progressez vers le haut. Vous évitez, pour commencer, de prendre sur la tête différentes colonnes de pierre, assez fragiles, et ouvrez quelques coffres. Contournez le trou où s'agite un monstre aux pattes acérées et éliminez les différents morts-vivants qui hantent le coin : pour vous débarrasser des squelettes rampants, n'hésitez pas à utiliser la magie ou sautez dessus pour les écraser. Vous pouvez ensuite monter les escaliers sur la gauche et contourner la salle par l'étage au-dessus : au bout de celui-ci, vous ouvrez un coffre contenant une clé. Redescendez au niveau du trou monstrueusement occupé et ouvrez la herse située à gauche de la créature. Avancez dans une grande pièce où des goules et des squelettes vous attendent pour vous massacrer.

Eliminez tout ce petit monde, tirez sur la stèle la plus haute pour détruire les nombreux coffres en bois qui bloquent un accès. Un mystérieux laser va vous prendre pour cible, soyez toujours en mouvement pour l'éviter, éliminez les deux morts-vivants et ouvrez les nombreux coffres car l'un d'eux contient une clé en or. Revenez dans la salle au trou. Ouvrez la deuxième herse, dorée comme la clé qui l'ouvre. Vous trouvez un éventail pour sauvegarder.

Vous faites alors face à une grande maison bordée par deux ponts où s'agitent, encore une fois, de grosses pattes monstrueuses qui tentent de vous empêcher de passer. Partez à droite, éliminez les araignées et les squelettes avant de monter vers elles, puis reculez : elles exploseront. Vous ramassez ainsi, sur la droite, un jambon et sur la gauche, la première clé en or qui ouvre la première des deux herses dorées juste en dessous : reste à trouver la seconde...

Allez au second pont, massacrez les morts-vivants et montez à l'étage : à gauche, vous ramassez une clé alors qu'à droite, il s'agit d'un bonus. Redescendez, éliminez d'autres créatures et avancez jusqu'à la herse qui s'ouvre grâce à la dernière clé que vous avez ramassée. Vous entrez dans une salle où des rayons lasers et piques s'accumulent sur sa largeur et sa longueur. Ils apparaissent par intermittence, à vous de trouver le bon timing. Vous entrez ensuite dans une salle où d'infinies hordes de squelettes fantômes se jettent sur vous pour aspirer votre énergie : consacrez-vous uniquement à l'ouverture des coffres car c'est dans l'un d'eux que se trouve la seconde clé dorée que vous recherchez. Franchissez une seconde fois le pont de droite et partez ouvrir la seconde herse dorée.

Vous entrez dans une seconde salle où un coffre attend d'être ouvert. Débarrassez-vous des ninjas et ouvrez donc ce coffre tout en luttant contre d'autres morts-vivants. Empruntez le passage en haut de cette pièce, sous plusieurs arches, avant de rentrer dans une véritable arène où les monstres vont se succéder pour vous affronter. Passez ensuite à l'étage tout en faisant attention aux caisses en bois qui explosent. Sur la droite, vous ramassez un jambon alors que sur la gauche, c'est la clé dorée qui vous attend. Utilisez-la pour ouvrir la herse du dessous. Une cinématique présente le

monstre de service.

BOSS 2 : La créature violette que vous affrontez ne présente pas de difficulté majeure. Tournez autour d'elle en restant à distance, tout en lui envoyant des flopées de couteaux. Ne restez jamais très longtemps au même endroit pour échapper à ses foudres.

La Ville Fortifiée

Dès le départ, vous combattez trois guerriers afin de faire apparaître le coffre contenant la clé qui vous permet de franchir la première porte (un deuxième coffre vous donne un jambon). Dans l'enceinte qui suit, vous avez le choix entre un passage à gauche et un à droite. Dans un cas comme dans l'autre, vous devez faire preuve de dextérité pour passer les plates-formes mobiles. Prenez à droite (l'aventure est quasiment similaire sur la gauche, bien que vous ramassiez une arme dans ce dernier cas ; il faudra, de toute façon, visiter ce passage...). Vous arriverez devant trois guerriers à éliminer pour obtenir la clé qui ouvre la porte fermée (un éventail vous permet de sauvegarder). Dans la nouvelle salle, vous éliminez d'autres gardes afin d'ouvrir, au sol, une grille derrière laquelle vous allez passer. Vous entrez dans une petite salle, une cave, où vous combattez trois ennemis avant de marcher sur une sorte de socle de fer qui va s'activer...

En ressortant, vous constatez qu'un passage s'est ouvert près du dernier éventail ramassé : franchissez le pont, débarrassez-vous de vos adversaires pour faire apparaître un nouveau coffre contenant une clé inédite qui ouvre, bien sûr, la porte visible mais fermée. Dans le prochain passage, outre les nombreux combattants habituels que vous allez devoir affronter, un petit dragon bleu vous présente ses meilleurs voeux. Pas facile de s'en débarrasser, il est très résistant !

Le plus simple est de rester près de la porte par laquelle vous êtes entré (côté extérieur), et de lui tirer dessus, car notre dragon ne sort pas de sa cour et vous pourrez ainsi vous protéger de son souffle derrière l'enceinte. A sa mort, vous ramassez une clé dorée (et vous pouvez passer sous une grille dans l'aile gauche). Faites demi-tour et revenez au carrefour, là où une porte à la serrure dorée attend sa bien chère clé. Après l'éventail, faites attention : vous devez passer à droite et à gauche pour avoir deux clés ! Avancez dans ce large couloir, traversez de nombreux rayons lasers qu'il vous faudra éviter (soit en passant rapidement quand le rayon se désactive, soit en passant par-dessus en sautant). Vous ouvrez la seconde porte dorée avec la seconde clé dorée et partez à gauche. Vous évitez la course folle de chevaux en perdition.

Combattez quelques samouraïs et autres catcheurs coriaces. Le combat est long, un coffre finit par apparaître et donne la clé permettant de continuer l'aventure. Dans le jardin suivant, une multitude d'agresseurs se jette sur vous. Eliminez-les pour faire apparaître un nouveau coffre qui contient une clé d'or. Faites demi-tour, passez devant la porte à la serrure dorée et continuez bien à droite pour faire la même chose que sur la gauche. De la grande baston pour la seconde clé. Pour pouvoir survivre à ces combats incessants, mieux vaut avoir gardé une arme et/ou des pouvoirs de force accrus.

Les deux clés en poche, vous entrez dans l'enceinte du haut pour éliminer les six samouraïs (le septième est malade !) et ouvrez la porte du haut. Vous pénétrez dans ce qui va être une grande arène de combat puisque des dizaines et des dizaines de samouraïs vont vous tomber dessus. Le combat est plutôt long, vous vous débarrassez péniblement de ce petit monde pour être enfin récompensé par l'apparition de six coffres. Vous pouvez désormais monter les escaliers alors qu'une cinématique s'active : vous entrez dans un temple, le prochain niveau, après avoir rencontré le marchand.

Le Temple du Démon

Les adversaires que vous rencontrez de prime abord sont plutôt vifs ! Eliminez-les et placez-vous devant le panneau, au milieu et en haut de l'écran, pour avancer correctement. Regardez à travers les différents panneaux pour savoir quels sont ceux qu'il vous faut ouvrir pour progresser vers le haut de l'écran. Vous faites apparaître, en haut, deux coffres dont un qui contient une clé de la porte à la serrure dorée. Tout de suite derrière, un éventail vous permet de sauvegarder.

Vous pénétrez dans une salle peuplée de squelettes fantômes que vous éliminerez avant d'emprunter les escaliers sur la gauche. Quatre hommes vous tombent dessus : affrontez-les et passez ensuite les différents pièges qui vous guettent. Evitez les rondins pour ne pas tomber dans les trous. Pour ce faire, il faut foncer au moment où l'un d'eux va frapper son tambour : placez-vous de l'autre côté (par rapport au tambour) et foncez dès qu'il part dans sa direction. Pour ne pas approcher de trop près de l'un de ces rondins, regardez sur le sol l'ombre qu'il projette. Vous ouvrez les

deux coffres et ramassez une clé de fer. Ensuite, vous rebroussez chemin et explorez le second couloir qui part des escaliers de droite. Vous retrouvez à peu de choses près les mêmes pièges. Au bout du couloir, vous ramassez la seconde clé de fer.

Vous rebroussez une nouvelle fois chemin et ouvrez une, puis deux portes avec vos clés. Entre les deux clôtures se trouvent deux coffres : l'un d'eux contient une arme ! Dans l'enceinte qui suit, même punition avec les squelettes fantômes et les couloirs à explorer. Dans celui de gauche, vous éliminez de nombreux ennemis et ouvrez les coffres pour ramasser une première clé (attention aux trous qui surplombent la passerelle au fond de la pièce !). Dans le couloir de droite, vous devez détruire le socle tournant qui vous canarde au milieu de la pièce. La seconde clé est posée sur ce socle. Les deux clés en mains, faites demi-tour et ouvrez les portes correspondantes. Dans la salle suivante, même combat ! Deux couloirs à examiner afin de trouver une clé dorée.

A gauche, vous montez d'étage en étage, éliminez des humains ainsi qu'un dragon. Tout en haut, vous vous laissez glisser sur la rampe au milieu de l'écran afin de ramasser la clé dorée (pour faire disparaître les piques, vous devez actionner le socle de fer en face du dragon à droite et foncer, car il y a un minuteur). A droite, même histoire. Vous ramassez la seconde clé dorée et partez ouvrir les deux portes.

Vous allez alors pénétrer dans une salle où semble flotter un nuage de feu : attention à ne pas tomber dans les trous sur les côtés de la passerelle. Ramassez la hache et le pouvoir accru dans les deux coffres du fond, puis passez par les escaliers sur la droite. A l'étage, faites le tour de la pièce en éliminant les nombreux ennemis et en prenant un pouvoir accru et une fiole.

Une fois que vous aurez détruit ce petit monde, vous risquez de tourner en rond. Vous devez détruire les vitraux qui laissent échapper un rayon de lumière. La lumière du jour va illuminer les pentacles dessinés sur le sol. Les quatre vitraux ainsi détruits, vous redescendez au rez-de-chaussée pour affronter le boss.

BOSS 3 : Une grosse bête à cornes qui vous suit à la trace et qui vous attaque de différentes façons. Le mieux pour vous est de ne jamais la laisser s'approcher trop près de vous pour ne pas être touché par ses mains griffées. De temps à autre, elle frappera le sol pour faire tomber du plafond de grosses pierres. Evitez-les comme vous le pouvez, ce combat ne présente pas de grosses difficultés...

Le Monde Souterrain

Remontez le tunnel tout en expédiant quelques affaires courantes : savates, manchettes, coups de boule en tous genres... Remontez jusqu'au coffre placé devant une porte fermée. Attention car ce coffre contient de la dynamite ! C'est dans les deux coffres qui apparaissent, éliminant tous vos ennemis, que vous trouverez la clé permettant de passer la porte à serrure bleue. Dans le tunnel suivant, éliminez une nouvelle fois tous vos adversaires au sol (un bonhomme sur une passerelle envoyant des bâtons de dynamite reste toutefois intouchable). Deux coffres apparaissent, dont un qui vous donne une clé pour la porte suivante. Mémorisez votre position et avancez sur le petit pont de bois. Pulvérisez tous vos adversaires, sautez par-dessus un gouffre et remontez le conduit dans lequel de nombreuses pierres vont rouler.

En haut, vous évitez d'être touché par des masses gélatineuses qui glissent sur le sol. Vous approchez ensuite d'un second pont où vous allez devoir éviter quelques grosses boules piquantes qui ne demandent qu'à vous faire tomber dans le gouffre, tout en sautant par-dessus quelques trous. Vous progressez encore et vous retrouvez les mêmes difficultés : ninjas, squelettes, gélatines, avec en prime des poutres qui s'écroulent à votre passage et tout ceci pour arriver à un pont de fer. Allez derrière celui-ci pour affronter quatre squelettes puis trois araignées avant de faire apparaître deux coffres contenant un sabre et une clé en or.

Vous comprenez qu'il faut faire demi-tour jusqu'à la première porte de ce niveau et, dès que vous passez le pont de fer, celui-ci s'écroule et vous ramène près de la porte : il faut tout de même repartir vers le bas. Vous passez la porte à la serrure dorée et reprenez votre lutte contre les hordes de morts-vivants.

Le tunnel que vous remontez est gorgé de créatures de toutes sortes, tout en haut, lorsque vous abattez la dernière, trois coffres apparaissent et l'un d'eux contient la clé qui vous permet d'ouvrir la porte juste derrière. Vous pénétrez dans un petit carrefour : sur la gauche, la porte est fermée, il semble donc que vous deviez passer à droite pour franchir les différents pièges qui se dressent devant vous. Quand vous arrivez au bout du couloir, vous devez sauter sur l'espèce de

plaque de métal suspendue à des chaînes : c'est en fait un ascenseur qui va vous faire monter d'un étage. Détruisez quelques ninjas et autres chauves-souris avant de ramasser dans le coffre, au fond de ce petit couloir, la clé qui vous permet d'ouvrir la dernière porte que vous ayez vue.

Faites demi-tour puis ouvrez la porte, passez les gélatines, les ninjas et autres tapettes avant de vous faire une petite séance de boules à piques. On continue ensuite avec les mêmes ingrédients : pour faire apparaître les coffres contenant les clés, il faut éliminer tout le monde ! Les obstacles se suivent et se ressemblent. Pourtant, vous arrivez à une seconde porte dorée sans avoir de clé pour l'ouvrir. Cependant, vous marchez sur un interrupteur au sol qui a bien dû déclencher quelque chose, quelque part. Faites demi-tour et repérez sur le parcours un second ascenseur qui vous mène sur les lieux où vous allez ramasser une vie, non sans vous faire frotter par un mur de piques.

Avant de vous faire écraser par ce mur et lorsque vous êtes au fond du passage, utilisez votre magie ninja : vous passez par-dessus le mur et découvrez une ouverture le long du couloir. Vous passez ensuite de plate-forme en plate-forme avant de vous retrouver une nouvelle fois face à un mur de piques qui va tenter de vous caresser l'échine. Cette fois, il faut passer vers le bas pour continuer. C'est encore un passage, franchement délicat, avec des boules à piques et des mâchoires qui vont se succéder. Vous passez ces obstacles, éliminez les différents ninjas et ramassez la clé dorée dans le coffre qui apparaît à la fin du combat puis passez sur le pont métallique pour le faire céder.

Vous tombez avec le pont et repartez vers le haut, tout en massacrant les hordes d'ennemis qui vous tombent dessus. Vous ouvrez la porte à la serrure dorée, évitez les gélatines et mémorisez grâce à l'éventail juste après. Remontez le couloir, évitez les deux mâchoires tout en vous débarrassant des nombreuses araignées sur le chemin. Vous arrivez devant un gouffre au milieu duquel vous voyez deux plates-formes qui attendent que vous les atteigniez : reste qu'il ne faut pas trop rester longtemps dessus, sinon elle tombe (c'est donc une épreuve d'adresse et de rapidité). Au-delà, vous arrivez au boss !

BOSS 4 : Tirez-lui dessus, tout en évitant ses diverses attaques, en particulier les hordes de petites araignées qu'elle pond de temps à autre. Elle est très résistante et mieux vaut avoir une puissante magie ninja pour abréger cette rencontre.

Au Sommet des Montagnes (partie 1)

Vous gravissez les grandes marches au fond à gauche pour ouvrir un coffre, avant de passer sur le pont où volent quelques charmants démons. Vous les explosez tous au passage, sans exception, pour faire apparaître un coffre contenant la clé de métal (un autre coffre contenant une clé dorée est à ouvrir en bas). Vous ouvrez la porte et attrapez une sorte de caisse fantomatique (vous rencontrerez souvent ce genre de caisses, ce sont elles qui font apparaître les ponts et autres plates-formes).

Un pont apparaît, par intermittence, pour vous permettre de passer de l'autre côté. Vous faites le tour de la montagne et découvrez un moulin. Lorsque vous approchez de ce dernier, vous utilisez la clé en or qui va activer ses hélices. Vous pouvez ainsi emprunter la plate-forme suspendue aux deux grosses cordes qui sont sur le côté. Vous passez à une autre " montagne " où vous allez être assailli de toutes parts : combattez vos ennemis jusqu'au dernier, quatre coffres apparaîtront autour de celle-ci. Repérez une sorte de plate-forme semi-translucide à gauche de la plate-forme qui vous a amené ici et montez dessus. Vous accédez à un bâtiment de deux étages : nettoyez le coin et ramassez les deux caisses translucides.

Dans l'angle de la plate-forme, juste en dessous des deux mâchoires à piques, vous trouvez un pont qui apparaît par intermittence : prenez-le et avancez jusqu'à la prochaine plate-forme. Que vous passiez à droite ou à gauche, il faut subir une épreuve qui demande de l'adresse : vous devez en effet sauter sur une plate-forme mobile et éviter des pierres qui vous tombent dessus. Au niveau haut et donc de l'autre côté, vous allez trouver une clé de fer alors qu'au niveau bas, vous récolterez une clé en or ainsi qu'une caisse translucide. Un pont apparaît et vous mène à une nouvelle plate-forme dont vous faites le tour par la gauche (pour éviter ainsi les éboulis). Passez par le pont qui vous mène à une grande porte qui s'ouvrira à l'aide de la dernière clé ramassée. Eliminez les ninjas squelettes les uns après les autres pour qu'apparaisse, dans le sol, un escalier qui vous fera entrer dans les entrailles de la terre (repérez ici que vous avez une autre porte à ouvrir). Dans le conduit, avancez jusqu'au trou et sautez au bon moment sur la plate-forme qui apparaît par intermittence, c'est-à-dire en sautant légèrement avant qu'elle ne réapparaisse.

Ressautez de l'autre côté et montez les escaliers pour ressortir à l'air libre. Vous voyez deux coffres : partez ouvrir celui

de droite puis celui de gauche (il contient une vie), avant d'escalader les rochers complètement à gauche.

Le Lac de Feu

Eliminez ce qui semble être des créatures et faites le tour de ce lac de feu tout en massacrant quelques reptiles violets. Une fois ces derniers détruits, un pont se crée et vous permet d'atteindre une zone habitée par quelques samouraïs. Vous vous retrouvez devant deux grands escaliers : le passage à droite n'étant pas trop recommandé, gravissez les marches et avancez jusqu'à une énorme machine qui ressemble fort à un énorme piège. Il faut passer entre les roulements, tout en évitant de marcher sur les pointes acérées.

Cette épreuve passée, vous combattez ensuite une bonne douzaine de reptiles avant de faire apparaître trois coffres contenant un jambon, une potion et une clé d'acier. Comme il n'y a aucune porte, rebroussez chemin pour dépasser le hachoir géant et tentez de passer à droite des escaliers. Vous devez passer deux pousse-pousse. Vous ramassez ensuite, en ouvrant trois nouveaux coffres, des bonus, une potion et un pouvoir accru. Vous vous laissez tomber au niveau inférieur pour réaliser que vous êtes revenu au point de départ.

Il ne vous reste plus qu'à regagner la porte près de l'escalier que nous vous avons fait remarquer un peu avant. Vous ouvrez la porte, avancez un peu avant de sauter sur une plate-forme qu'il faudra suivre une nouvelle fois en exécutant quelques sauts ou en marchant dans le sens où elle se déplace. Vous devez quitter cette plate-forme pour une autre, et ainsi de suite, jusqu'à sauter sur une vraie plate-forme, non mobile. Montez ensuite les marches pour finir avec ce niveau, mais les montagnes n'ont pas encore dit leur dernier mot !

Au Sommet des Montagnes (partie 2)

Dès votre arrivée dans cette deuxième partie des montagnes, prenez le petit passage vers le haut à gauche afin d'ouvrir un coffre contenant une clé en or ou un pouvoir accru, mais dans ce dernier cas, vous ne pourrez progresser dans le jeu. Recommencez alors à partir de votre dernière sauvegarde. Prenez ensuite le passage du milieu, passez par le pont et affrontez la colonie de samouraïs. Vous devez faire le tour de la plate-forme, par la droite, actionner le moulin à l'aide de votre clé après avoir évité de vous faire pousser dans le vide.

Vous trouverez une passerelle qui va vous conduire de l'autre côté, sur une autre plate-forme avec d'autres difficultés : lézards, plates-formes mobiles où exercer, une nouvelle fois, vos talents de synchronisation pour sauter au bon moment. Vous prenez ce passage et montez à l'étage. Vous vous retrouvez, peu après, devant la même difficulté avec en plus des pierres qui vous tombent sur le coin du museau pouvant vous fracasser la tête. Repérez à quel rythme elles se mettent à tomber et passez en anticipant le petit moment de répit.

La plate-forme sur laquelle vous devez passer est touchée par les pierres deux fois sur trois, il s'agit donc de repérer tranquillement le bon moment. De l'autre côté, vous éliminez un samouraï et trois lézards. Ces quatre ennemis expédiés, une caisse fantomatique apparaît : vous la prenez et un pont intermittent vous permet de passer à une autre plate-forme où vous pourrez sauvegarder tout de suite à l'aide d'un éventail. Cette plate-forme est en fait au-dessus de celle sur laquelle vous avez commencé le niveau. Vous avancez vers le bas de la plate-forme et éliminez quatre premiers squelettes ninjas. A l'angle et en remontant, vous pouvez toucher des barriques de poudre qui exploseront et détruiront tous les ennemis à proximité. Vous pouvez aussi, du même coup, ouvrir un coffre contenant un pouvoir accru.

Une caisse fantomatique apparaît, vous la ramassez pour qu'un nouveau pont intermittent puisse vous mener sur une autre plate-forme. Que vous fassiez le tour par la droite ou par la gauche, vous devez dépasser des mâchoires avec un peu d'adresse. De l'autre côté, vous prenez le petit ascenseur et descendez à l'étage inférieur pour ramasser la clé d'or dans le coffre juste en dessous. Vous faites le tour de la plate-forme, éliminez les très nombreux lézards et activez le moulin à l'aide de la clé d'or. Vous remontez à l'étage, faites le tour et sautez sur la plate-forme mobile accrochée par des cordes pour atteindre une nouvelle plate-forme. Vous pouvez sauvegarder votre position tout de suite ou plutôt, après avoir détruit quelques lézards (à l'étage inférieur, vous éliminez de nombreux samouraïs).

En restant en haut, de l'autre côté, après avoir fait exploser les barriques, vous pouvez passer la porte pour ressortir sur une autre plate-forme. Vous éliminez de nombreux lézards et descendez à l'étage inférieur pour nettoyer le secteur de cette invasion de reptiles et ouvrir quelques coffres qui ne contiennent pas que des bonnes surprises. Les pièges sont partout ! Remontez et repérez une plate-forme fantomatique, du côté de la porte par laquelle vous êtes arrivé.

Sautez sur celle-ci et accédez à un petit bout de terre où vous devez éliminer deux samouraïs. Un pont s'abaisse, franchissez-le pour atteindre un nouvel espace où vous devez à nouveau vous débarrasser de trois lézards. Un nouveau pont s'abaisse. Vous éliminez ensuite une horde de lézards pour que les piques, au fond et à droite dans ce coin, se mettent en mouvement : vous devez passer entre ces dernières. De l'autre côté, vous vous laissez tomber sur la terrasse en dessous, descendez les grosses marches avant d'en monter d'autres juste après. Vous combattez un village entier de lézards.

Trois coffres apparaissent, l'un d'entre eux contient une clé de fer. Vous passez par le petit pont en bas de ce champ de bataille et revenez ainsi aux quatre plates-formes fantomatiques pour les repasser. Revenez sur la plate-forme de votre dernière sauvegarde et descendez à l'étage inférieur. Evitez les quelques mâchoires et passez sur le pont qui mène à la grande porte jusqu'alors fermée. Vous ouvrez cette dernière et avancez sur le chemin tout en vous débarrassant des nombreux lézards qui rôdent. Ces derniers transformés en tapis, deux coffres apparaissent et la plate-forme de bois s'active. Vous montez dessus pour atteindre une terrasse où vous ramassez un pouvoir accru avant de combattre la créature locale...

BOSS 5 : Vous combattez le charmant volatile tout en fuyant son souffle dévastateur et en sautant le plus souvent... Le mieux, pour vous, est de tourner autour de lui et de le chatouiller doucement mais sûrement ! La bête ayant du mal à se déplacer, elle ne peut souffler en mouvement. Vous finissez par la dompter et montez sur elle.

L'Ile

Au bord de l'eau, vous débarrassez le coin de ces lézards et autres humains belliqueux tout en ouvrant les quelques coffres présents. Vous ramassez, complètement sur la droite, entre quelques plantes explosives (attention à ne pas tomber dans la marre), une clé de fer et un pouvoir accru. Vous passez ensuite aux niveaux supérieurs et ouvrez une porte en bois à l'aide de votre dernière clé.

Vous arrivez dans un village, éliminez quelques ninjas avant de faire une razzia sur les coffres précédant le petit pont de bois. Vous passez sur le pont et sauvegardez au passage. Malheureusement, le pont est barré par des piques. Il faut donc passer sur sa droite en sautant sur la planche qui flotte sur l'eau. La planche devient radeau : quelques serpents aquatiques s'en prennent à vous. Votre bateau de fortune vous conduit sur un petit bout de terre où vous trouverez un socle : marchez dessus avant de rentrer dans une petite maison à côté. Vous revenez dans le petit village et constatez que les piques qui barraient le pont ont disparu.

Vous le franchissez et éliminez quelques adversaires avant de partir sur la droite où vous devrez sauter sur une plate-forme tout en enjambant un rayon laser. De l'autre côté, vous ramassez une clé en or. Faites demi-tour, ouvrez la grille à flanc de montagne et pénétrez dans cette dernière. Vous avancez, passez entre les quatre mâchoires et sauvegardez à l'éventail. Une pierre étrange se scinde en deux et projette des boules d'énergie que vous éviterez si vous ne souhaitez pas être court-circuité ! En même temps, tirez sur la sphère au milieu de la pierre. Elle finit par exploser et livre une clé en fer. Vous la ramassez et ouvrez la porte en bois sur la droite. Vous parcourez une deuxième étendue de sable et détruisez tous les lézards afin de faire disparaître les piques qui barrent le pont. Après avoir franchi ce pont, vous arrivez à une troisième étendue de sable. Même combat, vous éliminez tous les lézards et remontez cette plage en repérant une serrure dorée sur un talus. Vous trouvez la clé au bout de la plage, là où pullulent des plantes explosives. Vous insérez la clé, la plate-forme à côté bascule dans le bon sens, vous pouvez remonter. Vous arrivez à un jardin bloqué à droite par un impressionnant piège à pointes. Vous progressez donc par la gauche et faites face à une nouvelle pierre électrique.

Vous la détruisez et ramassez la clé qui apparaît, avant de faire demi-tour jusqu'au piège précédemment cité. Ce dernier est activé et il faut que vous repériez ses mouvements pour qu'au meilleur, et court instant, vous puissiez passer. Vous devrez déjouer deux de ses pièges à la suite. Vous avancez, tuez le ninja, ouvrez la porte et sauvegardez.

De nouveau sur la plage, voilà un challenge pour le moins sympathique : vous devez sauter de tonneau en tonneau pour éviter de tomber à l'eau tout en choisissant ceux dont la durée de vie n'est pas limitée, ou pas trop, car les tonneaux sont en feu ! Vous empruntez ensuite les petits pontons en bas de l'écran pour atteindre une petite plage où vous vous débarrasserez de quelques lézards pour faire apparaître un coffre contenant une clé en or. Vous faites demi-tour et passez une deuxième série de tonneaux, puis vous utilisez les pontons, en bas de l'écran, pour atteindre une grande plage qui, débarrassée de ses lézards, vous offrira de très nombreux présents. Une dizaine de coffres à ouvrir, dont un contenant une clé vous permettant d'ouvrir la porte surplombant ce petit coin de paradis. Vous entrez dans un

village, éliminez les ninjas et ramassez la clé de fer qui ouvre la porte sur la droite. Vous allez trouver une troisième pierre électrique et quand vous aurez fini de la bombarder de vos shurikens, ramassez la clé ainsi libérée.

Faites demi-tour et placez les deux clés en or dans les serrures qui feront basculer les deux petites plates-formes à côté, sur lesquelles vous monterez, l'une après l'autre. Vous progressez jusqu'à un nouveau pont sur lequel vous sauvegardez votre position. Attention aux explosions et aux petites boules d'énergie vertes qui tenteront de vous électrocuter. Vous arrivez au boss, une sorte de catcheur.

BOSS 6 : L'animal est très rapide, il faut être toujours en mouvement, à bonne distance, et dans son dos, c'est encore mieux. Pour échapper à ses charges, rien de mieux qu'une attaque spéciale qui le stoppera en plein élan. Comme toujours, le combat est plus ou moins rapide selon le nombre de pouvoirs que vous avez en vous.

Sans pouvoir accru, le combat est long et pénible car l'ennemi se défend bien et multiplie les attaques. Mieux vaut être richement doté en pouvoirs ou alors avoir une bonne arme pour cogner.

BOSS 7 : Vous combattez une créature des enfers ayant l'apparence d'un démon vert. Il faut plus que jamais courir et courir encore pour échapper à cette bestiole rapide et déterminée à faire de vous son en-cas.

Les Glaces

Avant de passer sur la petite passerelle, vous gravissez les différents niveaux de la montagne et détruisez tous les démons de la rencontre. Un coffre apparaît et vous offre une clé de fer. Dans votre progression, vous placez la clé dans une serrure, de nombreuses pointes de pierre se brisent devant vous, libérant le passage. Passages et pièges se succèdent devant vous, mais vous en avez passé de similaires, voire plus dangereux. Vous descendez et gagnez une sauvegarde, avant de vous laisser tomber sur une plate-forme qui sort légèrement de l'eau.

Vous mettez les pieds dans l'eau : vous explorez l'intégralité de tous ces passages trempés et ramassez une clé de fer dans le coin tout en haut et plutôt à gauche, avant de remonter par le passage que vous trouverez plutôt vers le haut et à droite. Ce passage mène à une porte qui s'ouvre bien volontiers sur un village où vous devrez massacrer une bonne dizaine d'humains avant de trouver le repos. Ouvrez ensuite le coffre bien à droite de ce village pour y trouver une clé, alors que deux portes se présentent à vous. Ouvrez celle qui mène à des coffres.

Il est à parier que l'un d'eux contient une autre clé. Bingo ! Une seconde clé et une masse d'armes ! Vous ouvrez la seconde porte, vous avancez dans cette neige par ce temps instable. Vous descendez vers une sorte de plaine où de nombreux ninjas vont vous tomber dessus. Vous les éliminez et partez ramasser sur la droite, et dans un coffre, un pouvoir accru. Revenez bien à gauche et franchissez les plates-formes sur lesquelles mieux vaut ne pas s'attarder, car de nombreuses pierres se détachent de la montagne et vous tombent dessus.

Notez à quelle fréquence elles tombent et choisissez le bon moment pour passer. Vous arrivez à une nouvelle petite clairière où un petit comité vous réserve un accueil des plus chaleureux. Collez-leur quelques tartes pour libérer le passage. Recommencez l'opération dans une seconde clairière. Avant de passer sur le prochain pont, n'oubliez pas d'ouvrir un coffre en face de cette construction, dans le fond près de la forêt, à peine dissimulé par quelques gros rochers. Franchissez le pont, éliminez quelques humains et remontez par le passage partant sur la droite. En haut, placez dans la serrure la dernière clé en or ramassée pour ouvrir le passage de bambou.

Sauvegardez juste après, éliminez la horde sauvage et passez à droite, le long de la falaise, de plate-forme en plate-forme. Vous allez trouver une hache et marcher sur un socle au sol, afin d'abaisser les pointes de pierre entraperçues juste avant. Les piques disparues, vous pouvez monter sur le côté de la montagne, mais attention car la nature va se déchaîner. Il vous faudra non seulement éviter les éboulis mais aussi prendre garde au sol qui se dérobera. Vous faites une bien belle et bien longue ascension jusqu'à un point de sauvegarde. Vous remontez à gauche et trucidez la cohorte ennemie qui se présente à vous. Quelques baffes bien distribuées et un coffre apparaît, vous offrant la clé qui vous permet d'ouvrir la grille au fond à gauche. Vous arrivez à un cul-de-sac où vous allez marcher sur un socle, avant de faire demi-tour jusqu'à votre dernière sauvegarde.

Là, redescendez de quelques étages et partez à droite : vous arrivez près d'une étrange machine qui doit vous propulser grâce à de grosses pierres qui viennent rouler jusqu'à elle. Attention cependant, il faut être du bon côté, sous peine d'être écrasé par l'une d'elles. Vous passez trois de ces machines et regagnez un coin plus paisible, quelques

humains à tuer, un pont à traverser.

Les Langues de Feu

Tout redevient excitant quand vous devez passer rapidement quelques langues de feu qui soufflent à travers la roche. Ce passage franchi, vous avez le choix entre gravir la montagne ou descendre les quelques niveaux du bas pour contourner un lac. Vous choisissez cette dernière solution pour trouver et ramassez une potion, ou plutôt parce que vous voulez tout faire dans ce jeu.

La potion en poche ou pas, vous décidez de gravir la montagne. Vous devez franchir une nouvelle fois un passage très étroit après une importante chute de neige afin d'atteindre une clairière où de nombreux combattants vous attendent. Faites-leur plaisir en leur distribuant le meilleur de vos claques et comme toujours, des coffres apparaîtront. L'un de vous donnera la clé de fer qui libérera un passage de ces pointes de pierre.

Demi-tour pour ce passage et la suite de l'aventure. Vous entreprenez une nouvelle ascension plutôt mouvementée (le sol se dérobe sous vos pas...) pour arriver à un petit hameau où vous éliminez quelques vilains pas beaux avant d'ouvrir trois coffres, dont un contient la clé ouvrant la porte un peu plus haut. Vous entrez dans un nouvel espace pour distribuer de nouvelles claques et ainsi obtenir une autre clé ouvrant une nouvelle porte qui clôt ce niveau. Reste à affronter le monstre du coin, un immense dragon !

BOSS 8 : Armez-vous de patience pour détruire cet oiseau-là ! La bête est résistante, alors si vous n'avez pas de pouvoirs accrus, vous y passerez du temps. Tirez sur la bête, son corps, son cou, sa tête... Vous devez éviter les nombreuses attaques de son souffle puissant et ravageur en sautant et en vous déplaçant rapidement. L'adresse est de mise.

Les Montagnes du Démon

Eliminez tous les ninjas noirs qui se jettent sur vous. Une plate-forme mécanique doit se mettre en mouvement. Montez dessus pour passer au niveau supérieur. Progressez sur ce chemin aux pièges variés mais déjà rencontrés. Les mâchoires à pointes se suivent et sont toujours aussi délicates à passer d'autant que vous devrez éviter de tomber dans quelques fosses richement dotées en piques. Sur le deuxième pont, prenez garde à ne pas avancer trop vite sous peine de vous faire perforer la tête d'une stalactite.

A la fin de ce pont, vous sauvegardez une première fois votre position. Vous arrivez ensuite dans une petite allée déserte. Vous gravissez alors la montagne sur la gauche en sautant sur les stalactites plantées au sol (tombées après que vous ayez éliminé tout le monde, comme d'habitude). Au terme de cette courte ascension, vous atteignez une plate-forme mobile sur laquelle vous devez embarquer, tout en évitant les rayons bleus. Laissez-vous glisser ensuite sur la petite pente enneigée et sautez à droite, en bas de celle-ci, pour gagner un petit coin de voie ferrée. Eliminez tous les ninjas pour faire venir quelques chariots sur son tronçon de voie. Montez sur le chariot, restez-y comme vous le pouvez et le plus longtemps possible avant de sauter sur un autre, puis un troisième et un quatrième. Il faut donc remonter les chariots et atteindre la dernière voie.

Sautez sur le milieu de cette voie vers la droite et dans la neige, vers les arbres morts, sinon... Éliminez quelques ninjas et entrez dans la grande " gueule " taillée dans la roche sur la gauche.

Dans la Grotte

Eliminez les nombreux esprits et sautez sur la colonne au milieu pour passer de l'autre côté. Faites le tour de cette grotte contre l'enceinte en haut de votre écran. Des créatures se mettent en travers, vous les éliminez et faites apparaître quatre coffres que vous dévalisez. Remontez la pente, partez à gauche et faites le tour de la pièce en éliminant tous les ninjas rencontrés afin de neutraliser une protection électrique qui barre un passage. Prenez le couloir ainsi libéré et ressortez à l'air libre. Vous allez combattre de très nombreuses créatures qui sortiront de toute part, y compris des murs qui volent en éclats.

Passez ensuite à gauche et utilisez les piques de pierre plantées au sol pour monter. Progressez sur la gauche, attendez avant de passer sur le pont et continuez d'avancer jusqu'à une sauvegarde de position. Vous êtes confronté à un nouveau piège, des tonneaux roulants sur le chemin que vous devez emprunter et qui explosent en bout de course.

Tout en haut de cette première pente, vous marchez sur un petit socle en bois qui abaisse un pont en bas, permettant d'accéder au deuxième chemin ou plutôt à une deuxième pente avec tonneaux. Même punition donc, et ce, à trois reprises. Au fond de ce passage, repérez sur votre droite la plate-forme mécanique qui vous mène à un nouveau terrain de combat. Combattez joyeusement et gravissez la petite pente sur la droite afin d'atteindre un coffre qui contient une clé d'or. Demi-tour jusqu'à la grande porte sombre, face au pont.

Vous pénétrez dans cette enceinte et partez à gauche : une cinématique vous présente la créature des glaces que vous allez affronter.

BOSS 9 : Comme toujours, le mieux est de vous déplacer autour du boss, assez rapidement, pour éviter un certain nombre d'attaques rapprochées et mieux esquiver les autres. Une fois la bête refroidie (une seconde fois !), revenez légèrement en arrière et partez vers une seconde porte que vous ouvrez grâce à la clé abandonnée par la créature de glace. Vous avancez droit devant, vous ramassez une clé d'or pour ouvrir une autre porte et là, vous affrontez un nouveau challenge.

Plates-Formes à Piques

Des petites plates-formes tournent devant vous, dont un seul côté est hérissé de piques. Il est aisé de comprendre à quel moment il faut sauter sur une plate-forme, mais plus difficile de trouver le bon timing pour passer de l'une à l'autre. C'est clair qu'ici, il faut avoir le sens de l'observation, de l'anticipation, le tout mitonné d'une belle et bonne chance. Une petite précision toutefois : comme vous le constaterez, la plate-forme verdit un peu avant de tourner (vous pouvez aussi passer en force, c'est-à-dire sur les piques, il suffit de ne pas glisser dans le vide...).

Vous passez donc ce piège ainsi que deux roues qui tentent de vous couper la route. Vous ressortez dans un nouvel espace et passez sur un pont. Vous continuez l'exploration de ce niveau par la gauche : les chemins, les ponts, les croisements sont nombreux et vous collectez quelques trésors dont la clé en or en prenant un passage dont la difficulté est assez relevée : vous en jugerez par vous-même.

Quatre petites plates-formes tournent sur elles-mêmes avec, pour chacune, une face propre et une face bourrée de piques. Il s'agit de remonter ces dernières sans tomber dans le vide. Sautez sur la prochaine plate-forme uniquement lorsque cette dernière se tourne du bon côté. Vous devez donc parfois rester sur une plate-forme alors qui se retourne du mauvais côté. Dans ce cas précis, sautez lorsque la plate-forme se retourne : si vous êtes assez avancé sur cette dernière, vous retombez sur les piques sans tomber dans le vide. Ainsi touché par les piques, vous êtes invulnérable pendant deux à trois secondes : le temps qu'il faut pour que la plate-forme où vous êtes, ou celle sur laquelle vous souhaitez aller soit du bon côté.

Vous franchissez les quatre plates-formes, ramassez la clé et partez l'insérer dans la grosse porte fermée. Vous arrivez à une nouvelle aire de combat où vous massacrez tout ce qui bouge pour ouvrir un passage dans la roche vous menant à un nouvel accès. Vous visitez donc les lieux en atomisant l'ensemble de la population avant de rencontrer de nouveau une créature des glaces, c'est-à-dire une espèce de dragon bleu à deux pattes. Une fois sorti vainqueur, vous pénétrez dans la roche et chutez au fin fond des enfers.

Au Centre de la Terre

La visibilité n'est pas terrible dans ce coin, mais vous remontez, comme vous le pouvez, le couloir tout droit, avant de longer le magma incandescent. Tout au bout de ce passage, vous sautez sur une plate-forme flottant sur le magma. Commence pour vous une épreuve étonnante : le magma se dresse vers vous avec des bras immenses qui, en s'abaissant, tenteront de vous projeter dans la lave. Tenez-vous toujours à l'opposé de l'endroit où le bras apparaît. La plate-forme finit par s'arrêter et vous débarquez sur la droite pour continuer à vous battre. Deux coffres apparaîtront, dont un qui contient la clé de fer, libérant le passage barré par des piques, dans la partie en haut à gauche. Vous remontez la pente une ou deux fois. Que vous soyez au premier ou au second niveau, vous allez être confronté à une épreuve d'adresse. Vous devrez passer d'une plate-forme à l'autre en évitant les pièges, représentés ici par quelques larges et longues fosses à piques et à flammes. Vous ramassez un sabre au second étage, alors que vous vous contentez de quelques rubis au premier. Mais c'est à partir de là que vous pourrez continuer votre aventure en remontant vers le haut et vers la gauche. Vous finissez par tomber sur un cul-de-sac au fond duquel vous verrez des gaz bleus s'échapper du sol. Remarquez contre le mur un étrange relief : placez-vous dessus et utilisez l'une de vos magies (ou tirez des shurikens).

Le mur va sauter et vous emprunterez alors le passage libéré. Au bout, vous détruisez encore quelques créatures pour faire apparaître sur la lave des plaques empilées, sur lesquelles vous allez pouvoir monter sans vous y attarder : passez de l'une à l'autre rapidement. Vous continuez le combat et votre progression. Vous trouverez une serrure dorée, si vous passez par le chemin du milieu à l'espèce de carrefour : reste à trouver la clé. Retournez au carrefour et montez le plus haut possible à l'aide d'une plate-forme en guise d'ascenseur. Vous éliminez tous vos adversaires, ramassez au fond de ce passage une clé de fer et insérez-là dans la serrure un peu plus bas, bien visible et collée à un mur.

Le passage sur la gauche se libère et vous vous y engouffrez en évitant flammes et pièges en tout genre. Tout en haut, vous ramassez la clé en or dans un coffre et redescendez jusqu'à la serrure dorée. Vous insérez la clé et un petit pont de bois apparaît dans le fond : vous décidez de vous y aventurer mais trop tard...le pont s'écroule ! Revenez légèrement en arrière et ouvrez le coffre miraculeusement apparu et contenant une seconde clé : cette fois, n'attendez pas et foncez dès que le pont apparaît. Avant de passer sur le pont ou vous pouvez sauvegarder, partez faire un petit tour sur la droite, histoire d'ouvrir trois coffres dont deux contiennent un pouvoir accru. Franchissez donc le pont, éliminez quelques ninjas et passez sur la petite plate-forme qui tourne sur elle-même (choisissez le côté sans piques, c'est plus prudent !). Vous passez par des pentes sur lesquelles roulent de bien gros rochers : choisissez là aussi le bon moment, cela vous évitera un bain de lave. De l'autre côté, vous trouvez une serrure dorée mais vous n'avez pas la clé.

Revenez en arrière et devant l'une des portes d'où surgissent les créatures, vous apercevez un petit banc de terre sur lequel vous sautez : vous ramassez plusieurs vies et une hache mais toujours pas de clé. Si vous avez éliminé toutes les créatures, près de la plate-forme qui tourne sur elle-même, vous noterez que des piques ont disparu. Vous pouvez monter quelques marches bien arrosées de flammes, et cette fois, trouver la clé dans le coffre au sommet. Retournez à la serrure, un pont se forme et vous l'empruntez aussitôt. Vous pouvez sauvegarder et descendre pour affronter quelques démons ; ce passage en bas de l'aire de combat s'ouvrira une fois que vous les aurez tous éliminés.

Vous recommencez l'opération et continuez votre aventure sur un passage vraiment étroit qui se profile sur la gauche. Vous esquivez les boules piquantes pour ne pas tomber dans la lave. Vous trouvez un coffre piégé et marchez sur un socle qui a déclenché l'ouverture d'un passage à mi-chemin de cet assemblage de petites îles. Passez à gauche pour éviter les boules de lave projetées par de petits volcans animés. Vous voyez des plates-formes empilées au-dessus de vous.

Vous empruntez ce nouveau passage et progressez vers le haut tout en évitant de nouvelles boules de piques. Vous atteignez une sauvegarde de position. A partir de cette dernière, vous montez la pente sur la gauche avant d'atteindre, cette fois, cinq plates-formes maintenues par des projections de lave. Ces plates-formes sont plus ou moins hautes selon la pression exercée par les projections.

Si vous passez à l'extrémité gauche de ce parcours, vous tomberez sur un cul-de-sac, aussi, placez-vous sur la troisième plate-forme et attendez que celle-ci prenne de la hauteur : vous accéderez ainsi à un passage que vous allez explorer. Eliminez toutes les créatures en montant sur la gauche ou la droite, c'est indifférent. Tout en haut, vous détruirez un pan de mur en utilisant vos shurikens. Un coffre se trouve de chaque côté du passage et au milieu, vous marchez sur un socle libérant le passage derrière la première série de plates-formes soulevées par la lave. Vous faites demi-tour et suivez ces plates-formes pour une deuxième série. Vous restez aussi sur la troisième de ces plates-formes pour atteindre un parcours identique au précédent. Vous devez donc atteindre un passage où reposent deux coffres et un socle, protégés par des gaz bleus. Marchez sur le socle, redescendez et passez sur la gauche des plates-formes pour continuer votre progression. Vous descendez quelques marches avant de massacrer quelques démons. Vous sautez ensuite sur la plate-forme en dessous, cette dernière bouge et vous emporte. Vous devez encore éviter quelques bras de feu et rester comme vous le pouvez sur ce radeau de fortune. La plate-forme finit par s'arrêter et vous la quittez par la gauche ou un éventail vous attend pour prendre votre position. Vous vous faufilez entre les explosions de volcans et remontez la pente sur la droite. Quelques ennemis explosés plus loin, trois rayons lumineux apparaissent par intermittence.

Il semble que vous devez utiliser ces derniers pour aller de l'autre côté. Utilisez-les tous : il faut passer de l'un à l'autre pour éviter de chuter tout en avançant au maximum sur chacun. Vous parvenez à franchir cette étape avant d'en trouver une deuxième légèrement différente. C'est bien sûr trois rayons que vous passez mais tantôt sur celui du milieu, tantôt sur l'un des deux, à l'extérieur, en repassant une fois sur deux sur celui du milieu. Il faut être très rapide et anticiper l'apparition du rayon sur lequel vous sautez. Vous avancez et trouvez une sauvegarde au milieu d'un carrefour à quatre voies. Sur le chemin qui part vers le bas et à droite, vous éliminez de nombreuses créatures avant de ramasser une clé de fer.

Sur le chemin qui remonte vers la gauche, vous placez la clé dans la serrure. Vous ouvrez ainsi un cinquième accès au carrefour. Mais auparavant, vous prenez le chemin qui monte et part vers la droite, vous montez sur une plate-forme qui vous emporte puis vous détruisez un mur avec vos shurikens avant de suivre un couloir qui crache des jets de vapeurs mortelles. En sortant de ce couloir, vous arrivez en un lieu où une grille se referme derrière vous. Partez sur la gauche une première fois, puis une seconde fois à gauche, à l'étage supérieur. A l'étage encore au-dessus, vous utilisez les plates-formes mobiles pour progresser et atteindre un coffre contenant une clé d'or. Vous faites demi-tour jusqu'à la grille du début et partez à droite : vous faites l'ascension de ce passage avant de vous engouffrer dans un autre passage où une grille s'est levée.

Vous revenez sur le parcours précédent, repassez le couloir aux vapeurs mortelles et avancez jusqu'au cinquième passage du fameux carrefour. Vous descendez et prenez donc cet ultime chemin en évitant de vous faire perforer le crâne. Vous passez ensuite de plate-forme en plate-forme en évitant de vous faire doucher par les rideaux de lave. Vous atteignez l'ultime grille que vous ouvrez dans une cinématique où vous montrerez toute votre agilité. Vous allez affronter un seigneur de guerre très motivé.

BOSS 10 : Aucune méthode miracle pour en venir à bout. Vous le combattez selon les techniques usuelles, c'est-à-dire en vous déplaçant rapidement et en utilisant vos shurikens, même si vous pouvez vous risquer au corps-à-corps.

Le Démon Batanaka

Ce dernier n'est pas très vif. Déplacez-vous rapidement autour de lui et utilisez vos shurikens pour l'atteindre à distance. L'une de ces attaques est assez embarrassante car le démon envoie une boule chercheuse qui fonce inexorablement vers vous, mais vous pouvez la détruire en tirant dessus. Le combat est assez long, il faut donc se concentrer pour tenir le coup devant ces attaques innombrables. Il est clair que si vous avez des pouvoirs accrus et quelques fioles magiques, vous en viendrez à bout franchement plus rapidement qu'à nu !

Une cinématique vous montre ensuite comment vous capturez l'énergie vitale du démon et l'utilisez aussitôt pour l'achever.

Voilà ! Vous avez fini le jeu !

No Fear Downhill Mountain Biking

© Codemasters 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez en mode "Time Trial" et entrez YES en guise de code d'accès. Puis entrez l'un des codes suivants :

ABDUCTION	Piste Alien
BIGFLOATER	Gravité faible
EDOMRORRIM	Mode mirroir
GOOBERS	Tous les pilotes
JACKEDIN	Piste réalité virtuelle
LOTSOFFEAR	Toutes les pistes
LOTSOFGEAR	Toutes les mises à jour
MONKEYBIKE	Piste Trick
TIREFRAME	Mode fil de fer
TOONITUP	Piste cartoon

SUPER DÉPART

Juste avant que le feu vert ne s'allume, maintenez ⊗ pour réaliser le super départ.

PERSONNAGE : NIEL

Remporter le championnat pro.

PERSONNAGE : ROB (TOUTES LES STATISTIQUES À FOND)

Remporter le championnat élite.

AMÉLIORATIONS VÉLO

Amélioration du cadre : allègement

Remporter Haworth Hill en championnat amateur.

Freins hydrauliques

Remporter Telegraph Hill en championnat amateur.

Suspensions arrière pour type : pelouse

Remporter Watzmann Path en championnat amateur.

Pneus de type : slick

Remporter Sunshine Forest en championnat amateur.

Jantes légères

Remporter Haworth Hill en championnat pro.

Suspensions avant pour type : surfaces dures

Remporter Telegraph Hill en championnat pro.

Pneus de type : glace

Remporter Watzmann Path en championnat pro.

Amélioration pour le plateau : Plus court

(meilleure accélération, moins bonne vitesse de pointe)
Remporter Aso Volcano en championnat pro.

Jantes très légères : céramique

Remporter Haworth Hill en championnat élite.

Freins à disques

Remporter Telegraph Hill en championnat élite.

Amélioration pour le plateau : Plus grand

(faible accélération, meilleure vitesse)
Remporter Watzmann Path en championnat élite.

Super allègement du cadre arrière

Remporter Aso Volcano en championnat élite.

Suspensions arrières : plus courtes, pour surfaces dures

Remporter Hundfjället Slopes en championnat élite.

PISTES

Piste spéciale : tricks

Remporter le championnat amateur.

Piste : ASO Volacano

Remporter le championnat amateur.

Piste : Cuevas del drag

Remporter le championnat pro.

Piste : No Fear (descente et sauts du début à la fin !)

Remporter le championnat élite.

Novastorm

© Psygnosis 1995

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Jouez jusqu'à obtenir un score qui entrera dans le tableau des meilleurs scores. Entrez le nom "TWIRLY!". Les options indiquent alors une icône en or qui vous donne le choix du niveau.

Nuclear Strike

© Electronic Arts 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

```
 1. JUNGLEWAR
 2. CUTTHROATS
 3. COUNTDOWN
3B. PLUTONIUM
 4. PUSAN or MACARTHUR
 5. ARMAGEDDON
E3. LIGHTNING
```

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran des mots de passe :

ANDREAS	Mission précédente
AVENGER	Mission 1 facile
EAGLEEYE	Mode reconnaissance de la mission 1
COMMERCIAL	Voir séquence video
GOPOSTAL	Toutes les armes, munitions infinies
LAZARUS	Vies infinies, ne plus craindre les missiles
MPG	Aller plus loin dans la carte
PACKISBACK	Munitions, armure et carburant illimités
PHOENIX	Obtenir 4 continues
WARPDRIVE	Plus de rapidité
WARRIOR	5 continues supplémentaires

O.D.T.

© Psygnosis 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites une pause (bouton Start), puis faites :

Mana au maximum

Gauche, Droite, Gauche, Droite, . La barre de mana montera au maximum.

Energie maximale

Gauche, Droite, Gauche, Droite, .

Armes au maximum

Gauche, Droite, Haut, Bas, , .

Remplir la jauge d'experience (la verte, à droite dans l'inventaire)

, , L1, L2, R1, Select.

Upgrade des armes

R1, L1, R2, L2, Gauche, Droite, Haut, Bas.

50 vies

Haut, , Droite, Select.

PERSONNAGES CACHÉS

Karma

Au menu principal, faites : R1, R2, L2, L1 pour obtenir Karma (un extra-terrestre).

Sophia

Pour obtenir Sophia, toujours au menu principal, faites : L1, L2, R2, R1.

Oddworld : L'Exode d'Abe

© GT Interactive / Oddworld Inhabitants 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR TOUTES LES VIDÉOS

Au menu principal, maintenez enfoncé le bouton R1, puis faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, , Haut, Bas, Gauche, Droite.

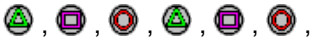
PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Au cours du jeu, maintenez enfoncé le bouton R1 et faites : .

INVINCIBILITÉ

Au cours du jeu, maintenez enfoncé le bouton R1 et faites : , Bas, Bas, Bas, .

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, maintenez enfoncé le bouton R1, et faites : Bas, Haut, Gauche, Droite,  , Bas, Haut, Gauche, Droite. Vous verrez alors apparaître l'écran de sélection des niveaux.

Oddworld : L'Odyssée d'Abe

© GT Interactive / Oddworld Inhabitants 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Pour choisir son niveau, maintenez R1 puis faites Bas, Droite, Gauche, Droite, , , , , , , Droite, Gauche.

VOIR LES VIDÉOS

A l'écran, maintenez le bouton R1 enfoncé, puis faites : Haut, Gauche, Droite, , , , , Droite, Gauche, Haut, Droite.

PASSER LES ÉPREUVES SONORES

Maintenez enfoncé le bouton R1 et appuyez sur , Haut, , Gauche, , Bas, , Droite. N'importe quel bruit vous fera passer.

FAIRE DES PETS VERTS

Pendant le jeu maintenez R1 enfoncé et faites : Haut, Gauche, Droite, , , . Abe fera des pets verts, ce qui fera beaucoup rire les autres Mudokons.

LES FINS

Mauvaise fin

Sauver 1 à 49 Mudokons.

Bonne fin

Sauver 50 à 98 Mudokons.

Bonne fin et galerie des vidéos

Sauver les 99 Mudokons.

Off-world Interceptor

© Crystal Dynamics 1995

+ D'INFOS FORUM

MAXIMUM D'ARGENT

Depuis l'écran des options, entrez ce code :

L1,
L1.
Il doit y avoir un bip de confirmation.

CODES DES NIVEAUX

Las Lunas : IP5VK?PZQG41417P
Morph Moors : NRQVT!TB9MBJGKB8!
Silt Sorrow : C5KPL5KW74I

Ogre Battle : The March of the Black Queen

© Atlus / Quest

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Commencez une nouvelle partie et saisissez le code suivant à la place de votre nom :

FIRESEAL	Bataille bonus
GOTOHELL	Mode turbo
MUSIC/ON	Test musical

STAGES BONUS (VERSION JAPONAISE)

Commencez une nouvelle partie et saisissez l'un des codes suivants à la place de votre nom (en katakana).

Sa.-.Je.Mu	Ile de Sajemu
Fu.a.I.A.Ku.Re.Su.To	Antre du dragon

Olympic Summer Games

nc

+ D'INFOS FORUM

EPREUVE BONUS DE CYCLISME

Entrez NEW en guise de nom, et choisissez la France comme pays. Puis, maintenez enfoncé le bouton Select et faites : L2, R2, L1, R1, Haut, Haut, Bas, Bas.

Omega Boost

© Sony / Polyphony Digital 1999

+ D'INFOS FORUM

CONTRÔLER L'ÉCRAN DE CHARGEMENT

A l'aide de la croix directionnelle ou du pad analogique, vous pouvez contrôler les carrés rouge à l'écran de chargement.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie infinie

```
800A81AC 04B0
```

Barre Omega Boost pleine

```
800A81C0 0010
```

Terminer chaque niveau avec 255 tués

```
800A7C3C 00FF
```

Barre Viper Boost complète

```
800A81B4 1000
```

One

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran des mots de passe, entrez l'un des codes suivants :

1MORELVL	Niveau bonus
HEVYFEET	Choix des niveaux
HEYBUDDY	Debug mode
MAXPOWER	Toutes les armes
THEPRESS	Le texte normalement affiché pendant la pause a disparu

CODES DES NIVEAUX

2. DIYGIXRA
3. KCSVJTJB
4. RWLKLPBC
5. YQFZMLTC
6. FLZNOHLD

Operation Win Back

© Koei

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES

Finissez le jeu en mode facile et normal pour avoir ensuite le mode MAX POWER. ce mode vous permettra de jouer avec toutes les armes et avec munitions illimitées.

Option Tuning Car Battle

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR UN MILLION DE DOLLARS

Entrez Dai en guise de nom.

Option Tuning Car Battle 2

© Jaleco

+ D'INFOS FORUM

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

A l'écran titre, avec la seconde manette, faites : R1, , , Droite.

TOUTES LES VOITURES

Activez d'abord le code permettant de voir la séquence de fin. Puis, sélectionnez le mode Arcade et faites avec la seconde manette : R1, , , Droite.

Option Tuning Car Battle Spec-R

© MTO

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur les touches simultanément à l'écran du choix du mode.

Voir les crédits

L1 + + + Gauche

Tous les véhicules débloqués (mode Arcade)

L1 + + + Haut

Overblood 2

1998

+ D'INFOS FORUM

SUPER SAUT

Maintenez enfoncé le bouton , et appuyez simultanément sur ainsi que sur une direction du pad directionnel.

SURVIVRE AUX CHUTES

Lorsque vous êtes en train de tomber d'un point élevé, faites aficher l'inventaire. Equipez-vous d'une arme, puis enlevez-la. Votre personnage n'augmentera ainsi pas ses dommages.

Overboard !

© Psygnosis 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

2. Bâteau, Crâne, Poisson, Ancre, Bâteau, Ancre
3. Bâteau, Ancre, Crâne, Bâteau, Ancre, Poisson
4. Crâne, Bâteau, Poisson, Ancre, Ancre, Bâteau
5. Poisson, Poisson, Ancre, Bâteau, Crâne, Ancre
6. Crâne, Ancre, Ancre, Poisson, Ancre, Bâteau
7. Poisson, Ancre, Bâteau, Bâteau, Bâteau, Crâne
8. Ancre, Poisson, Bâteau, Crâne Crâne, Poisson
9. Bâteau, Crâne, Crâne, Poisson, Ancre, Crâne
10. Poisson, Crâne, Ancre, Poisson, Crâne, Poisson
11. Poisson, Poisson, Bâteau, Crâne, Poisson, Bâteau
12. Bâteau, Ancre, Bâteau, Poisson, Ancre, Poisson
13. Crâne, Crâne, Ancre, Bâteau, Poisson, Poisson
14. Bâteau, Ancre, Crâne, Poisson, Poisson, Ancre
15. Crâne, Bâteau, Crâne, Crâne, Poisson, Bâteau
16. Bâteau, Poisson, Bâteau, Poisson, Bâteau, Ancre
17. Ancre, Bâteau, Poisson, Crâne, Poisson, Bâteau
18. Poisson, Bâteau, Ancre, Crâne, Bâteau, Poisson
19. Bâteau, Poisson, Crâne, Ancre, Ancre, Crâne
20. Crâne, Bâteau, Ancre, Poisson, Bâteau, Crâne

CODE ACTION REPLAY

Vies infinies

```
801EFF60 0003
```

SOLUTION COMPLÈTE

MONDE 1 : LES CARAIBES

Niveau 1

Allez tout droit et prenez les munitions dans chaque enclos venant de s'ouvrir. Continuez jusqu'à 2 tourelles : inutile de les détruire. Prenez plutôt la bouteille qu'elles gardent : elle révèle une partie de la carte. Détruisez le bateau et poursuivez jusqu'à une baie gardée par 2 tourelles à détruire. Prenez le contrôle du port et allez détruire les 2 bateaux dans l'enclos : ils gardent 2 trésors. Prenez les bonus avoisinants et poursuivez : entre les 2 scies, allez dans l'ouverture à gauche pour prendre des munitions et de la vie si vous en avez besoin. Ouvrez le portail et passez à gauche pour

détruire 2 bateaux. Si vous passez à droite pour le trésor, faites très attention au feu : si vous êtes touché, pensez à récupérer vos marins qui tomberont à l'eau (cela vous remet de la vie) ou à aller sous une cascade pour éteindre le feu. Plus loin, prenez la bouteille entre les 2 tourelles lance-flammes (inutile de les détruire) et poursuivez pour trouver un port : détruisez bateaux et défenses puis, près du petit bout de terre, détruisez le mur pour un passage secret renfermant de la vie, des munitions et surtout un continue. Continuez et passez les scies (ou allez à droite si vous ne le sentez pas) et poursuivez. Détruisez 2 bateaux puis une tourelle lance-flammes. Passez entre les flammes et, de là, détruisez l'autre tourelle lance-flammes. Dans la baie, détruisez 3 bateaux et passez le portail : vous avez fini le niveau !

Niveau 2

Prenez les munitions et, avec votre fusée, tirez sur la montgolfière : elle ouvre le portail. Passez en haut pour éviter la scie. Dans la première baie, vous avez des ennemis sous-marins : ignorez-les car vous n'avez pas l'arsenal requis pour le moment. Poursuivez donc et détruisez 2 bateaux. Passez la flamme et prenez la nouvelle arme : le pétrole. Passez la flamme suivante et prenez la bouteille près de la tourelle lance-flammes, dans la baie. Poursuivez et repérez la cascade avant la scie : c'est un passage secret ! Prenez le bonus dedans et franchissez les scies. Prenez possession du port en détruisant des bateaux et défenses, puis prenez les bonus dans l'enclos à côté. Poursuivez et choisissez votre direction : elle mène à une bouteille. Dans cette nouvelle baie, détruisez les 2 bateaux et repérez un empilement de cailloux sur le mur : détruisez-le pour accéder à ce passage secret. Passez les flammes et scies gardant le continue, puis revenez en prenant garde : des bateaux lance-flammes sont apparus ! Evitez-les pour revenir au chemin principal. Vous allez bientôt croiser une cascade : c'est un passage secret ! Poursuivez et sélectionnez votre fusée : 4 perroquets vous lâchant des bombes sont à détruire ! Prenez la bouteille et, dans cette nouvelle baie, prenez les bonus puis utilisez la fusée contre la montgolfière. Prenez le contrôle du port en détruisant, comme d'habitude, des bateaux et des tourelles pour vous approvisionner en munitions et vies. Prenez la bouteille et poursuivez. Dans la partie qui suit, il y a un passage secret (cherchez les empilements de cailloux), prenez les bonus et la nouvelle arme : la mine. Poursuivez et prenez la bouteille. Vous remarquez un continue emprisonné derrière un enclos : il faut détruire les 4 tourelles et récupérer les bonus du coin pour y accéder. Continuez et détruisez une dernière tourelle avant de passer une scie pour revenir au point de départ. Activez l'écluse pour révéler un passage secret. C'est la fin du niveau.

Niveau 3

Prenez les bonus du coin et allez dans les grottes : détruisez-y les tourelles lance-flammes car elles vont vous gêner, et le bateau de l'autre côté s'il n'a pas été détruit par cette dernière. Utilisez ensuite le dirigeable pour passer de l'autre côté et activer l'interrupteur : ce dernier révèle un passage secret non loin ! Les 2 enclos ouverts, allez à gauche quand le portail s'ouvrira et détruisez les 2 bateaux (dont un lance-flammes). Ne gaspillez pas vos munitions sur les monstres que vous allez rencontrer : ils sont invincibles et font très mal ! Ce ne sont pas vos ennemis, mais ne vous collez pas à eux. Par contre, vous pouvez attirer les bateaux ennemis vers eux pour les affaiblir. Prenez le bouclier et traversez le couloir : vous êtes temporairement invincible. Prenez la bouteille et allez à gauche. Allez tout droit pour conquérir un port, puis poursuivez pour détruire 2 ennemis et prendre le passage secret. Continuez pour détruire les 2 bateaux, le perroquet et les tourelles, et ainsi conquérir le port. Vous revenez dans le " couloir " du début. Au croisement, allez cette fois à droite. Détruisez les 3 bateaux puis, à la baie suivante, 2 bateaux et 2 perroquets. A gauche se trouve un port à conquérir. Poursuivez et tuez 2 perroquets. Continuez jusqu'au port et détruisez les 3 bateaux (dont un incendiaire) et 2 tourelles.
Plus loin, tuez 2 perroquets et prenez la bouteille avant de franchir les scies circulaires et détruire juste après 2 bateaux. Revenu au " couloir " principal, allez cette fois tout droit pour finir le niveau.

Niveau 4 - BOSS

Allez tout droit et franchissez la série de flammes. Si vous êtes touché, 2 cascades se trouvent plus loin. Dans la grande baie suivante, le boss vous attend.
Cette espèce de homard bleu est relativement lent et n'attaque qu'avec une salve de boules bleues. Par contre, s'il parvient à vous toucher ou à vous coincer, votre vie descendra très vite. Le mieux pour ce boss est de l'attaquer avec le triple canon. Tournez sans cesse autour de lui et tirez-lui sur les pinces tout d'abord. Une fois ses 2 pinces détruites, attaquez sans relâche sa tête, toujours en lui tournoyant autour.
Le homard cuisiné, dirigez-vous vers la porte menant au nouveau monde.

MONDE 2 : LES MERS AZTEQUES

Monde 1

Niveau long et assez complexe. Allez à gauche et passez la scie avant de détruire 2 bateaux. Placez-vous sous le lieu d'apparition des bulles et utilisez les ventilateurs pour la diriger de l'autre côté (attaquez pour l'éclater). Attention au bateau fantôme entre les coffres : ne l'attaquez pas et ne le laissez pas vous toucher ! Activez l'interrupteur et combattez les 3 bateaux. Prenez les munitions qu'ils gardaient et poursuivez jusqu'au port à conquérir en détruisant 2 bateaux, un perroquet et 2 tourelles. Prenez la bouteille et passez les tourelles lance-missiles, en prenant le tonneau. Ce dernier permet de faire de la contrebande : vous devrez donc l'amener à un point sur la carte pour ouvrir une porte et prendre des bonus. Dans la baie qui suit, détruisez les 2 vaisseaux et évitez autant que possible le poisson, qui entame votre vie. Allez à gauche et ramenez le tonneau pour obtenir un continue et de la vie. Poursuivez et prenez possession du port : détruisez donc les bateaux et, avant de vous occuper de la tourelle lance-flammes, détruisez les 2 tourelles à ses côtés... avant de la détruire elle-même. Allez tout droit et passez les scies, pour ensuite emprunter la bulle et ainsi passer le mur. Activez le bouton et détruisez les 2 bateaux lance-flammes. Poursuivez et prenez le contrôle du port (2 bateaux et 2 tourelles lance-flammes), puis allez jusqu'au continue encerclé de mines : servez-vous de ces idiots de perroquets pour les faire exploser. Farcissez-vous les perroquets et détruisez, dans la baie suivante, 3 vaisseaux et 2 bateaux. Plus loin, après la scie circulaire, détruisez 2 bateaux et 2 tourelles, dont une qui vous vise et tire une salve de 5 projectiles. Le port conquis, poursuivez tout droit et activez l'interrupteur : détruisez alors 2 bateaux et servez-vous de la bulle pour gagner les 3 enclos et y prendre les bonus. L'un d'eux mène à la suite : prenez la bouteille entre les monstres et tuez les 2 perroquets. Passez la scie et prenez le contrôle du port en détruisant 2 tourelles et 2 bateaux lance-flammes. Plus loin, détruisez 3 bateaux et utilisez la bulle en vous dirigeant grâce aux ventilateurs et gagnez la nouvelle partie. Détruisez 2 bateaux et 2 perroquets, prenez la bouteille et poursuivez pour détruire la tourelle lance-flammes. Activez l'interrupteur pour modifier la position des murs et allez à droite. Un nouvel ennemi apparaît : la montgolfière, qui enflamme et électrocute votre bateau en jetant des objets à l'eau. Plus loin, détruisez les bateaux et les tourelles pour conquérir le port. Deux vaisseaux arrivent : détruisez-les. Plus loin, détruisez le vaisseau et prenez la bouteille, évitez le monstre et allez à gauche pour revenir à la modification des murs : allez alors à gauche. Détruisez les 2 bateaux et, à la sortie de cette baie, allez à gauche puis à droite pour terminer le niveau.

Niveau 2

Ce niveau se présente comme un labyrinthe. Si vous vous sentez perdu, consultez la carte. Détruisez les 2 tourelles lance-flammes puis allez à gauche pour détruire les 2 tourelles lance-missiles puis, plus loin à gauche, 3 autres tourelles. Prenez les bonus et poursuivez à gauche de la troisième tourelle pour en détruire 2 autres. Allez à gauche pour détruire une tourelle et 2 perroquets. Plus loin, 2 perroquets et un vaisseau gardent une bouteille. Revenez au niveau des 3 (anciennes) tourelles et allez tout droit : des poissons explosifs gardent une autre bouteille : passez-les et attendez qu'ils explosent. Des monticules sont apparus : ils vous indiquent le chemin. Activez l'interrupteur de droite, éliminez les perroquets et le vaisseau, puis activez le nouvel interrupteur. Détruisez les bateaux et les tourelles pour posséder le port, utilisez le jet d'eau pour bondir au-dessus du mur, puis d'autres pour prendre des bonus et accéder à la suite. A gauche se trouve une grotte renfermant le tonneau : liquidez le vaisseau avant d'y aller. Sortez en face et détruisez la tourelle lance-flammes qui garde la bouteille. Après la baie, utilisez les jets d'eau pour franchir les scies circulaires, qui sont très rapides. Revenez à gauche pour prendre un bonus et montez pour aller vider le port de ses bateaux et tourelles. Passez sous la cascade pour accéder au passage secret. Apportez le tonneau à proximité : il ouvre l'enclos voisin, contenant un continue. Prenez la bouteille, détruisez les perroquets et le vaisseau et suivez le chemin étroit gardé par 3 tourelles lance-flammes : il est possible de le franchir sans les détruire. Plus loin, allez à gauche et tirez sur l'interrupteur. Détruisez le vaisseau et les perroquets avant de tirer sur l'interrupteur aérien et franchir l'enclos. En face se trouve le port, gardé férocement par 2 bateaux, 2 tourelles et 2 vaisseaux.
Utilisez le jet d'eau, puis les suivants en accélérant dès le saut. Allez tout droit pour des bonus et passez la scie. Dans la baie qui suit, la bataille vous attend : 2 perroquets, 2 bateaux et une tourelle lance-flammes et 2 tourelles lance-missiles pour la conquête du port (et une cascade dissimule un passage secret) ! Dans la zone qui suit, vous serez confronté à des perroquets, un bateau et un vaisseau... mais aussi à des bateaux fantômes ! Le but est de récupérer les trésors et d'activer 3 interrupteurs pour ouvrir les 3 enclos. Détruisez les 3 tourelles et modifiez les murs grâce aux interrupteurs pour aller prendre la bouteille. Détruisez la dernière résistance, récupérez les derniers trésors plus haut et continuez à gauche : la sortie vous attend.

Niveau 3

Allez droit devant, prenez le tonneau et détruisez un bateau et 2 vaisseaux. Dans ce niveau, des volcans en éruption projettent des boules de lave : faites attention tout au long de ce niveau. Allez tout droit et prenez la bouteille. Le port est

tout proche : détruisez 2 vaisseaux, un perroquet et 3 tourelles. Emparez-vous du port et déposez le tonneau. Poursuivez jusqu'à découvrir un nouvel élément : les tuyaux. Ceux-ci vous amènent à un endroit de la carte, sans même activer d'interrupteurs. Prenez la bouteille plus loin, détruisez le vaisseau et utilisez la bulle pour passer de l'autre côté. Un petit pan de mur est à détruire : c'est un passage secret. Détruisez le vaisseau et le bateau, puis allez à droite : un port est à conquérir en détruisant des tourelles et 2 bateaux (dont un lance-missiles). A peine plus haut, occupez-vous des 3 perroquets et explosez les 4 tourelles. Revenez au port et allez à droite. Tournez autour de la zone pour détruire 2 vaisseaux et activez 4 interrupteurs. Profitez que le monstre vous laisse une brèche pour aller prendre le tonneau au milieu et allez ensuite au couloir d'eau ouvert. Détruisez les 4 vaisseaux et allez, grâce aux jets d'eau, de carré en carré pour prendre des munitions et capturer le port (sans aucune défense). Dans la zone qui suit, explosez 2 vaisseaux. Suivez le cours d'eau et détruisez 2 derniers bateaux avant de finir le niveau.

Niveau 4 -BOSS

Derrière vous, détruisez les 3 bateaux gardant l'interrupteur à activer. Revenez au début et passez la série de missiles. Allez à droite, détruisez 3 autres bateaux (dont un lance-flammes) et activez l'interrupteur. Faites de même avec les 3 autres bateaux pour le dernier interrupteur. Enfin, allez à la dernière zone non explorée : le boss vous y attend !
La tour de la terreur envoie des boules bleues (comme le boss précédent) et du pétrole pour vous enflammer. Le combat va assez vite devenir un enfer si vous ne vous pressez pas. Vous remarquerez la présence de 4 canons suspendus à des montgolfières, tournant sur eux-mêmes : il faut leur envoyer des missiles quand le canon est orienté vers la tour afin qu'il tire une boule verte pour l'endommager. Il n'y a que de cette manière que vous pourrez en finir avec cette défense de fer, vos armes conventionnelles n'ayant pas le moindre effet sur cette dernière. Attention tout de même car la tour peut très vite en finir avec vous !
Utilisez une dernière fois l'un des canons pour tirer sur le mur, l'explosant ainsi pour vous permettre de passer au monde suivant.

MONDE 3 : BANQUISE DE L'ARCTIQUE

Niveau 1

En fonction des interrupteurs, placez le tuyau pour récupérer le bonus avant de l'orienter pour passer à la suite. Détruisez les tourelles, dont une nouvelle qui lance des flammes en deux fois. Activez l'interrupteur, détruisez la tourelle, la montgolfière et le dirigeable avant de prendre la bouteille. Revenez en arrière et passez le couloir de gauche, où des éclairs sortent des murs. Avec le jet d'eau, prenez le continue en " visant " la barrière. Sortez par celle-ci et allez à gauche, au fond. Détruisez la montgolfière et le dirigeable avant de revenir aux premières tourelles. Allez dans la zone non explorée, détruisez une tourelle lance-flammes et, dans la baie, deux bateaux. L'un d'eux lance des boules de feu : il y a une cascade pour vous refroidir, au cas où. Poursuivez jusqu'à un château de glace, détruisez la montgolfière. Revenez alors au tuyau et prenez-le pour revenir au point de départ : modifiez la trajectoire de ce dernier en tirant sur l'interrupteur, et reprenez le tuyau. Poursuivez et détruisez les icebergs s'ils vous gênent. Explosez les tourelles et le dirigeable avant de prendre la bouteille, puis passez faire de même dans la zone suivante après avoir explosé des faux cailloux, révélant un passage secret. Une autre bouteille est dans le coin, derrière le couloir électrifié. Revenez au tuyau pour revenir au début, et modifiez une dernière fois sa trajectoire. Prenez la dernière arme du jeu et la plus puissante : l'éclair, passez les icebergs pour ensuite détruire une montgolfière et des tourelles. Plus bas, des bateaux lance-flammes et un dirigeable sont à détruire. Dans le coin se trouve une bouteille, de même que plus loin après une tourelle et un lance-missiles mural. Détruisez un pan de mur pour accéder à un passage secret. Il suffit maintenant de revenir au début du niveau par le tuyau pour le terminer.

Niveau 2

Avancez et détruisez les 2 drakkars. Montez à gauche pour détruire la tourelle et un drakkar plus gros, avant de prendre la bouteille. Plus loin sur la gauche, deux autres gros drakkars vous attaquent. Détruisez la tourelle, éliminez le perroquet et détruisez un autre navire et une autre tourelle plus loin pour prendre ensuite la bouteille. Poursuivez à gauche pour détruire une tourelle gardant une bouteille, et revenez ensuite au coin opposé pour prendre la dernière bouteille. Passez ensuite l'enclos pour détruire des tourelles et des drakkars. Progressez toujours à gauche : vous rencontrerez souvent des drakkars, mais aussi quelques montgolfières. La difficulté sera élevée car de nombreux ennemis peuvent vous couler. Dès que vous voyez un trop-plein d'ennemis, c'est qu'une bouteille traîne dans le coin.

Récupérez toutes les bouteilles pour finir le niveau, au point de départ.

Niveau 3

Détruisez les 2 drakkars et passez dans le tuyau. Passez entre les scies circulaires et aidez-vous du jet d'eau pour passer la série d'enclos. Prenez les bonus avant d'activer l'interrupteur qui fait bouger les murs, activez chaque interrupteur et détruisez chaque ennemi rencontré, poursuivez jusqu'à 2 tourelles à éclair. Détruisez-les pour conquérir le port, poursuivez et explosez les dirigeables et les perroquets. Dans cette zone, vous trouverez des tornades : le fait d'aller dedans n'endommage pas votre bateau, mais celle-ci peut vous projeter sur un iceberg qui, lui, le fera. Prenez la bouteille dans un coin et passez l'enclos pour aller dans le tuyau. Prenez l'autre tuyau, qui ne vous mène pas au point de départ, mais à une nouvelle zone. Poursuivez et prenez le continue à droite. Explosez les dirigeables et cherchez un enclos : activez-y l'interrupteur et passez le suivant. Détruisez les dirigeables et, de ce couloir, il va falloir détruire tous les icebergs et la tourelle pour progresser. Grâce aux jets d'eau, progressez d'enclos en enclos et détruisez les ennemis. Arrivé au port, videz-le de toute résistance et poursuivez au fond, par l'enclos précédant le tuyau. Cette zone peut être dangereuse : il y a des mines, des tornades et des orages qui peuvent se former (ils vous électrocutent). A gauche se trouve un passage secret. Poursuivez et prenez la bouteille, puis le tuyau. Dans la prochaine zone se trouve un ennemi redoutable : le drakkar éclair. Attirez ce dernier vers la scie circulaire pour qu'elle le détruise, puis occupez-vous ensuite des autres drakkars, du dirigeable et de la montgolfière. Plus loin, détruisez les tourelles éclair et les drakkars pour conquérir le port. Prenez la bouteille dans l'enclos et dirigez-vous vers la sortie du niveau.

Niveau 4 -BOSS

Allez tout droit en faisant attention au couloir électrifié, puis allez dans la grotte. Allez à droite en prenant garde aux missiles, puis préparez-vous à un long combat.
Le dragon des mers ne vous attaquera que si vous vous mettez devant lui : il crachera alors du feu. Il faut alors l'attaquer sur ses flancs avec le triple canon. Veillez à rester à une distance convenable car s'il vous touche, vous subirez de gros dégâts. Mis à part si vous vous placez devant lui, ce dragon n'attaque pas de lui-même : il pond des oeufs sous l'eau et les petits dragons qui en sortent attaquent votre navire. Ne vous occupez pas de ces derniers et concentrez vos efforts sur le corps de leur " mère ". Attention aussi : la zone est minée.
Le mur va exploser, vous permettant de passer au nouveau monde.

MONDE 4 : LA ZONE INDUSTRIELLE

Niveau 1

Prenez les munitions et utilisez le dirigeable pour aller en face, dans le couloir. De ce dernier, éliminez les ennemis et, la voie dégagée, utilisez le dirigeable pour aller dans chaque enclos y prendre les bonus et détruire des ennemis... ce qui va être long et fastidieux. Suivez toujours la même trajectoire pour ne pas vous perdre. Faites alors pareil pour les enclos de l'autre côté. Les bouteilles se trouvent généralement près des scies : une fois que vous en aurez quelques-unes, ce sera beaucoup plus clair pour la suite. Récupérez tout ce qui est possible et, quand ce sera le moment, sortez du niveau.

Niveau 2

Tout comme le niveau 3 du monde 2, des volcans peuvent enflammer votre bateau tout au long de ce niveau. Passez l'enclos et récupérez les munitions en faisant attention aux orages. Passez l'enclos, détruisez les 3 navires lance-missiles et passez la scie : elle servira de piège aux 3 navires arrivant ensuite. Si vous avez besoin de vie et d'un continue, passez le couloir électrifié et servez-vous du jet d'eau pour aller dans le couloir. Pour sortir, suivez le monstre en vous mettant à l'abri lors de son éventuel retour, puis poursuivez dans son dos pour trouver un second monstre : le couloir devient un peu plus large. Poursuivez et revenez au chemin que vous connaissez. Plus haut, les tourelles et la scie peuvent être évitées. Après la bouteille, engagez-vous dans le labyrinthe. Malgré de nombreux renfoncements, le chemin est assez linéaire. Arrivé à la montgolfière et aux 2 vaisseaux, allez dans le carré d'eau pour prendre de la vie (qui apparaît) si vous en avez besoin. Après avoir récupéré la bouteille, revenez au début du labyrinthe : des interrupteurs en montgolfières sont apparus. Tirez-leur dessus avec le missile et, très vite, passez les 3 enclos. Si vous ratez, l'enclos de gauche vous permet de retenter. Allez tout au bout, passez la scie circulaire et allez dans la bulle pour

gagner l'enclos, puis faites de même pour aller à gauche. Détruisez les 3 navires, le vaisseau et la tourelle pour conquérir ce port, poursuivez par l'enclos ouvert. Attention à ce nouveau piège : les murs tamponneurs ! Passez-les, poursuivez à droite pour détruire un vaisseau et 3 navires. Poursuivez à gauche pour ramasser une bouteille, puis au centre à travers les orages. Revenez vers l'enclos croisé plus tôt et détruisez 2 navires et 2 vaisseaux, puis un autre navire plus haut. Passez la scie circulaire, détruisez 2 vaisseaux, passez une autre scie pour encore détruire 2 vaisseaux et un navire. Prenez la bouteille et passez l'enclos, détruisez 3 navires et passez par le couloir électrifié : explosez la tourelle centrale. Sinon, passez par les murs tamponneurs. Détruisez une tourelle, un navire et 3 vaisseaux. Explorez la zone pour trouver 2 autres navires et la bouteille. Passez l'enclos, anéantissez les derniers navires et les dernières tourelles de ce niveau plutôt compliqué.

Niveau 3

Allez à gauche pour passer la série de murs tamponneurs jusqu'à un tuyau. Grâce aux jets d'eau, récupérez les bonus d'enclos en enclos et poursuivez jusqu'à une tourelle lance-flammes. Détruisez-la et continuez pour détruire 2 vaisseaux et 2 perroquets. Détruisez la tourelle lance-flammes et prenez contrôle du port. Prenez le tuyau et, de l'autre côté, poursuivez jusqu'à rencontrer 2 navires à couler. Poursuivez pour en rencontrer d'autres, aidés par un vaisseau. Plus loin se trouvent 2 tourelles et des vaisseaux à détruire. Allez dans la zone électrifiée puis dans le tuyau. Passez le mur grâce aux bulles et prenez tous les coffres protégés par des navires fantômes. Passez à droite ou à gauche entre les murs tamponneurs, utilisez les bulles pour obtenir un continue, et passez à la suite. Plus loin, affrontez des navires et vaisseaux, puis 2 autres navires et tourelles gardant le port. Continuez et passez les murs tamponneurs (prenez la bouteille), allez dans le tuyau et, de l'autre côté, utilisez le dirigeable pour passer d'enclos en enclos et y récupérer une bouteille, tout en coulant les ennemis. Allez dans le tuyau juste derrière et allez à droite pour trouver un autre tuyau. Détruisez toutes les tourelles et le vaisseau, poursuivez pour détruire 3 navires et 4 tourelles et prenez possession du port. L'enclos ouvert, allez dans la grotte et finissez le niveau.

Niveau 4 -BOSS

Allez tout droit pour passer les missiles, puis la scie. Face aux monstres, vous pouvez vous positionner bien entre eux, ou jouer la sécurité en utilisant les renfoncements. Passez dans le seul creux des mines et allez tout droit.
La forteresse de combat peut vous enflammer, tire des boulets simples et des missiles. Elle ne cesse de bouger et rend parfois les choses plus compliquées.
Ne pas vous en approcher de trop sera la clé de la réussite, et vos tirs devront se faire avec le boulet simple, ayant une portée supérieure à celle du boulet triple. Il est possible que la forteresse parvienne à vous coincer contre un mur : utilisez alors les grottes pour la contourner et revenir à l'assaut. Autant dire que le combat va être long ! Quand il lui restera moins des ¾ de sa vie, finissez-la à l'éclair, ce qui devrait lui être fatal.
Les enclos menant au dernier monde s'ouvrent alors.

MONDE 5 : MILLE-ET-UNE NUITS

Niveau 1

Allez à gauche pour passer les murs tamponneurs et les scies circulaires. Plus loin, une autre scie est suivie de lance-flammes, protégeant une bouteille. Revenez en arrière et progressez à gauche pour franchir un enclos : détruisez les 4 drakkars qui lancent des boules de feu et foncez vers la gauche, au port. Détruisez les 2 drakkars et les 2 tourelles, prenez possession du port. Revenez pour explorer la prochaine zone, généralement peuplée de scies et missiles. Prenez les munitions et allez dans le couloir d'eau non loin : une scie et un missile (avec 2 monstres) gardent la bouteille. Allez dans le couloir de feu juste après et détruisez-y si possible 2 tourelles. Plus loin, des " ennemis " aériens vous lèguent des munitions et santé quand vous les détruisez. Ici, il va falloir récupérer tous les bonus en jouant avec les interrupteurs. A la sortie, attention au lance-missiles, qui précède les murs tamponneurs. Dans la baie suivante, allez à gauche pour prendre la bouteille bien protégée (scie, flammes et missiles) du coin. Poursuivez à gauche jusqu'à un enclos qui s'ouvre : 3 navires et 2 vaisseaux " bénéfiques " vous attaquent. En face se trouve un port gardé par 2 navires, 2 tourelles et un vaisseau. Quittez le port et allez à gauche pour trouver un couloir gardé par une scie. Dans cette nouvelle baie remplie de missiles et scies, vous trouvez un dernier couloir : il renferme la dernière bouteille, non sans pièges. Repartez et allez à gauche par le couloir enflammé. Foncez jusqu'à la sortie du niveau.

Niveau 2

Avancez pour détruire 3 navires incendiaires. Regardez votre plan : ce niveau est composé de petites zones carrées, disposées en 3x3 et en 2 parties, ce qui fait 18 carrés ! Ceci étant, vous n'êtes pas obligé de faire tous les carrés, mais uniquement vous consacrer à la recherche de bouteilles pour finir ce niveau haletant au plus vite. Mais si vous désirez trouver tous les trésors, vous devrez tout écumer. Passez l'enclos de gauche et détruisez pas moins de 6 navires incendiaires. Dès que c'est fait, un autre enclos s'ouvre à votre approche et vous réserve un nouveau carré, pour de nouveaux combats. Prenez bien entendu les bouteilles et les 9 carrés nettoyés des navires et tourelles en tous genres (adaptez votre stratégie en fonction), allez à la jonction des 9 autres carrés pour trouver, en face, un port (non gardé). Continuez à gauche, détruisez les tourelles et les 3 navires et poursuivez pour... tout couler et détruire. Arrivé à la dernière bouteille, allez vers la baie avant la sortie. Détruisez 2 derniers navires, puis prenez le passage secret. Ceci fait, sortez du niveau.

Niveau 3

Allez à gauche et détruisez toutes les tourelles, une à une. Le bouclier dans un coin à droite va vous simplifier la tâche. Suivez le chemin très fortifié en tourelles à détruire, activez chaque interrupteur, prenez les bouteilles et poursuivez. Après un enclos, vous arrivez dans une baie gardée par quelques tourelles, des navires et des vaisseaux " bénéfiques ". Allez à droite pour traverser un couloir électrifié, détruisez 2 navires et prenez la bouteille. Revenez et allez entre les 2 anciennes tourelles : détruisez les navires et prenez contrôle du port. Revenez et allez à la zone non explorée. Passez le couloir de feu et accédez à un continue. En face, détruisez les 4 tourelles et prenez possession du port. Dans la baie suivante, tout près de votre point de départ, détruisez 3 navires et poursuivez par l'un des couloirs pour ensuite détruire 2 navires et 2 vaisseaux. Poursuivez, détruisez la montgolfière et passez l'enclos de droite : il vous réserve une baie fournie de 4 vaisseaux " bénéfiques " et 3 montgolfières. Près des murs cracheurs de feu, allez dans la bulle pour passer le mur et faites de même avec l'autre : vous devrez détruire en tout 4 navires et activer un interrupteur. Dans la partie suivante, d'autres navires et vaisseaux vous attendent. Avant de tourner à droite, explosez le passage secret. Continuez et détruisez 2 montgolfières, 2 navires et des tourelles pour vous emparer du port. Allez à droite et passez le couloir aux missiles pour poursuivre, détruisez une montgolfière et 2 vaisseaux, puis 3 vaisseaux dans la zone suivante. Dès que vous passez l'enclos, 2 navires, 2 vaisseaux et une montgolfière arrivent sur vous : explosez-les. Passez les scies circulaires et coulez 3 navires. Allez dans l'un des couloirs et, dans la baie suivante, détruisez des vaisseaux et 3 navires. Allez à droite puis à gauche, puis à droite. Vous explorez ainsi la dernière zone, celle du centre de la carte. Il va falloir détruire 3 derniers navires pour ouvrir l'enclos, qui termine donc le niveau.

Niveau 4 -BOSS

Tirez sur l'interrupteur et avancez. Coulez 3 navires pour ouvrir l'enclos, armez-vous au milieu des monstres et poursuivez jusqu'à la baie.
Le mauvais génie attaque en envoyant des boules bleues qui se dispersent en cercle sur l'eau, mais aussi avec des éclairs si vous êtes trop proche. Restez près de la lampe et tirez-lui dessus avec le tir de base. Restez constamment en mouvement et essayez de ne pas trop toucher la lampe. Lorsqu'il ne lui reste plus beaucoup de vie, détruisez sa lampe et achevez-le !
Les murs explosent : foncez alors !

Félicitations : vous venez de finir Overboard !

Pac-Man World

© Sony / Namco 1999

+ D'INFOS FORUM

99 CONTINUES

Choisissez le mode Classic depuis le menu principal. Puis, appuyez sur Select pour augmenter le nombre de continues (jusqu'à 99). Alors, appuyez sur Start pour débuter une partie.

Pandemonium 2

© BMG Interactive / Crystal Dynamics 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu Passwords et tapez :

ACIDDUDE	Nouveaux graphismes
GENETICS	Mode désarticulé (appuyez sur vos boutons au cours de jeu)
GETACCES	Sélection des niveaux
GONAHURL	Mouvement de caméra tournant
HORMONES	Coeurs au maximum
IMMORTAL	31 vies
JUSKIDN	Ennemis invincibles
MAKMYDAY	Conservez vos magies
NEVERDIE	Invincibilité
OCMCKKEJ	Choix du niveau

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies

```
80049164 0000
```

Energie infinie

```
80051134 0000
80051136 0000
```

Pandemonium!

© BMG Interactive / Crystal Dynamics 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans le menu Password et entrez l'un des codes suivants :

BORNFREE	Accès à tous les niveaux
CASHDASH	Ecran Bonus en fin de niveau
CORONARY	Coeurs en plus
EVILDEAD	Ennemis immortels
HARDBODY	Invincibilité
OTTOFIRE	Armes permanentes
TOMMYBOY	A chaque fin de niveau, accès au flipper géant
VITAMINS	Coeurs en plus

CHANGER DE VUES

Entrez le mot de passe TWISTEYE. Pendant le jeu, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 et L2, puis bougez la croix de direction afin de changer de vue. Appuyez sur Bas pour pouvoir recentrer l'écran.

FAIRE SE CHANGER LE PERSONNAGE

Entrez le mot de passe THETHING. Maintenez enfoncé L2, puis appuyez sur pour vous changer. Appuyez simultanément sur L2 et pour revenir à l'état normal.

CHANGER DE PERSONNAGE AU COURS DU JEU

Entrez le mot de passe BODYSWAP. Pendant une partie, appuyez sur .

CODES DES NIVEAUX

Shroom Boss	FDAIKDA
Niveau 6	AFACBAIK
Niveau 7	FFAIAKDI
Niveau 8	PIIAIAKDI
Niveau 9	AHACBAJC
Niveau 10	ELIIAKBC
Niveau 11	AIICFAJG

Niveau 12	AIICBAJI
Niveau 13	FDIIAKDC
Niveau 14	AKACBAJO
Niveau 16	AEICPAGF
Niveau 17	IGCCKOHB
Niveau 18	AGMCNBCCJ

CODES ACTION REPLAY

300940DC 0003	Vies infinies
800940E4 0001	Tirs illimités

Panzer Bandits

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC LES BOSS

Depuis l'écran titre, allez dans les options. Choisissez le mode Story, maintenez enfoncé le bouton Select, et faites rapidement : Haut, Bas, Droite, Gauche, , , , . Un sinal sonore confirmera votre saisie. Maintenant, les boss pourront être sélectionnés dans les modes Story ou Versus.

CHANGER LA COULEUR DES COSTUMES

En mode Versus, au moment où vous choisissez un personnage, maintenant enfoncé le bouton L1, L2 ou R2.

Panzer General

© Sony

ARTILLERIE ANTI-AÉRIENNE

L'AAA (Artillerie Anti-Aérienne) n'est pas seulement possible contre les avions. Elle peut causer beaucoup de dégâts sur l'infanterie... Vous pouvez aussi l'utiliser à loisirs sur des chars, même si les dégâts ne seront pas aussi importants que sur l'infanterie.

ARTILLERIE ANTI-CHAR

L'artillerie anti-char ne peut être utilisée que contre les chars, il est inutile de vouloir l'utiliser contre d'autres unités.

Parappa the Rapper

© Sony / Nanaon-Sha 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU SECRET

Pour avoir un nouveau niveau, finissez les 6 niveaux, puis encore les 6 niveaux en Cool. Choisissez alors votre niveau et un Stage Bonus apparaitra.

NOUVELLES IMAGES

Appuyez sur Haut pendant quelques instants dans n'importe quel niveau et une image apparaitra sur le fond.

MODE SHURIKEN

Maintenez R1 + R2 et sélectionnez un niveau. Les boutons seront alors remplacés par des shurikens pendant la chanson.

ASSISTER À UN CONCERT DE KATTY KAT ET SUNNY FUNNY

Récupérez toutes les couronnes. Il faut trouver le rythme permettant d'être Cool dans tous les stages, puis un mode apparaît sur l'écran de sélection des stages.

Parasite Eve

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Jouez un jour entier (en temps de jeu :) sans sauvegarder pour obtenir des points supplémentaires.

SUIVRE L'HÉLICOPTÈRE

Appuyez sur Select sur la carte de la ville pour suivre l'hélicoptère .

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Allez dans la police sattion est ouvrez la boite dans le meuble où sont rangées les armes, vous y trouverez 30 munitions. Vous pourrez faire cela jusqu'à 10 fois dans la partie.

NOUVEAUX MODES

Terminez le jeu avec la fin "bonne" et vous aurez accès à deux nouveaux modes.

TOUR CHRYSLER

Lorsque vous aurez terminé le jeu, laissez défiler le générique jusqu'au bout pour obtenir 300 points supplémentaires.
Vous aurez de plus accès à un nouveau mode de jeu qui vous obligera à gravir une tour de 77 étage peuplée par de nombreux monstres assez puissants. Tous les 10 étages, vous aurez à battre un boss encore plus fort.
A chaque étage, vous trouverez une salle contenant un trésor.
Ce mode est très difficile, alors bonne chance !

Parasite Eve II

© Squaresoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MEILLEUR CLASSEMENT

1 niveau de classement supplémentaire : finissez le mode Bounty
2 niveaux de classement supplémentaires : finissez le mode Scavenger
3 niveaux de classement supplémentaires : finissez le mode Nightmare

AUTRES MODES DE JEU

Mode Replay et mode Bounty : terminez le jeu une fois.
Mode Supportless : terminez le jeu avec une bonne fin.
Mode Deadly : terminez le mode Supportless.
Mode Scavenger : obtenez un total de 69 001 (ou plus) points d'EXP dans n'importe quel mode.
Mode Nightmare : terminez le mode Scavenger.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

4 septembre 2000, Los Angeles, Q.G du M.I.S.T .

Après le générique et le récit du précédent épisode, Aya, en séance d'entraînement au tir, vise une mauvaise cible représentant une jeune fille. Pierce, surpris de l'échec, vous demande ce qu'il se passe et vous propose de reprendre l'exercice ou d'y mettre un terme. Vous choisirez de poursuivre ou non, votre préparation. En cas de réponse positive, vous reprendrez l'exercice et serez guidé par un didacticiel qui vous initiera aux rudiments du maniement des armes. Vous sortez de la pièce et prenez le couloir jusqu'à rencontrer Pierce qui vous parlera de l'entraînement mais surtout de la Tour Akropolis qui sera votre prochaine destination. Aya parle également de ses cauchemars à son collègue, des cauchemars dans lesquels sa soeur aînée l'appelle au secours.

Vous sortez de la pièce et entrez dans l'armurerie. Adressez-vous à Jodie qui vous proposera de compléter votre équipement si vous disposez de BP (Bounty Points). Notez que si vous avez remporté l'exercice de tir avec succès, Jodie vous remettra votre prix. Achetez des médicaments pour les soins, vous trouverez tout ce qui vous sera utile plus tard. Quittez l'armurerie et rendez-vous au parking où Pierce vous attend, tournez à la droite d'Aya (gauche pour le joueur) et prenez sur l'étagère une petite fiole de médicament niveau 3. Revenez vers votre collègue qui vous demandera si vous êtes prêt pour partir, vous choisirez de traînasser encore ou bien de rentrer dans le vif du sujet. Pierce vous ouvre le parking, vous voici en route pour la tour Akropolis.

4 septembre 2000, Los Angeles, Tour Akropolis.

Vous voici au pied de la tour, vous présentez votre carte à un agent qui vous renseigne sur la situation et vous laisse vous rendre jusqu'à l'entrée. Un autre agent vous attend devant les ascenseurs et apporte un complément d'information.

Vous entrez dans la tour. Vous êtes dans le hall ouest, de nombreux corps des membres du S.W.A.T sont au sol, l'un d'entre eux possède un médicament de niveau 1. Sur votre droite, vous trouverez une carte de la tour. Le téléphone se met à sonner, Baldwin vous explique la situation et vous demande de mener votre enquête. L'appareil vous permet également de sauvegarder votre partie.

Faites le tour de la statue et vous découvrirez une boîte de munitions laissée par le S.W.A.T et qui vous permettra de venir vous approvisionner à chaque fois que vous en aurez besoin. Ouvrez ensuite la porte à côté du téléphone, marchez jusqu'à ce qu'un survivant vous mette en joue. Celui-ci vous en apprend un peu plus et vous remet les clés de la Cafétéria dans laquelle vous devrez vous rendre pour retrouver un civil. Revenez sur vos pas et dirigez-vous jusqu'à la Cafétéria. Dans le Patio, vous rencontrerez votre premier opposant, une NMC attaquant un membre des forces spéciales. Ce premier ennemi ne devrait pas vous opposer de grande résistance.

Une fois sur les lieux, vous découvrirez un autre survivant. Lorsque vous vous approchez de la jeune femme, celle-ci se transforme en une NMC géante. Vous vous en débarrasserez rapidement au moyen du Tonfa, si la créature se relevait, deux ou trois coups supplémentaires devraient suffire à avoir raison d'elle. Une fois la NMC éliminée, emparez-vous de la revue qui est restée ouverte sur la table où était assise la jeune femme. Inspectez le corps de la créature pour en retirer un implant. La créature se relève et Rupert vole à votre secours.

Rebroussez chemin conformément aux indications de votre collègue et retournez à la fontaine. Débarrassez-vous des deux monstres qui vous tomberont dessus et allez jusqu'au téléphone pour contacter le Q.G et obtenir des renforts, n'oubliez pas de reprendre des munissions au passage. Une fois vos exploits sauvegardés, retournez à la Cafétéria. Eliminez vos maigres opposants et dirigez-vous vers le couloir après le bar. Une fois dans le corridor, prenez la clé bleue dans le coffret jaune sur le mur de droite. Entrez dans la pièce qui se trouve à votre gauche. Observez les écrans de surveillance pour visualiser la situation. Vous apercevez Rupert ainsi qu'un survivant. Dirigez-vous vers les armoires électriques et insérez la clé bleue dans la serrure A. Les Escalators sont à présent activés. Derrière vous des notes sont accrochées à un tableau, une petite énigme sous forme de partition vous donne un code d'accès à utiliser ultérieurement lors du franchissement du pont.

Revenez sur vos pas et entrez dans la cuisine, inspectez le cadavre pour récupérer des soins et prenez les tranquillisants dans le réfrigérateur. Allez à la fontaine de Poséidon et déverrouillez les deux portes. Prenez le chemin de droite pour accéder à l'Escalator et inspectez au passage un corps pour récupérer un antidote.
Une fois en haut, deux NMC vous attendent, éliminez-les et inspectez le cadavre sur le banc à côté du distributeur de boissons pour récupérer un Gilet de Protection. Prenez l'Escalator du fond pour redescendre d'un niveau et quitter l'observatoire. Eliminez les deux NMC et inspectez le corps à l'extrémité du corridor pour prendre possession d'un pistolet mitrailleur, entrez ensuite dans le sanctuaire.

Vous découvrez Rupert aux prises avec un mystérieux individu qui s'empresse de prendre la fuite. Parlez à votre collègue et ressortez en ramassant la clé rouge au sol. Utilisez la clef au même endroit que la clé bleue afin de vider la fontaine de Poséidon et de récupérer le lance-grenade. Prenez la direction du pont face au sanctuaire, un panneau de commande vous permet de libérer le passage. Entrez 5, 6 et 1 pour actionner le mécanisme. Une fois la porte franchie vous découvrez une bombe qui n'explosera pas dans l'immédiat. Poursuivez votre route et n'oubliez pas de sauvegarder avec le téléphone sur le mur de gauche. Dirigez-vous vers l'héliport et préparez-vous à affronter le mystérieux agresseur de Rupert. Au bout de la passerelle, le monte-charge est levé, vous interdisant l'accès à la plate-forme, rebroussez chemin. L'homme du sanctuaire vous bloque le passage et après un bref dialogue, le combat s'engage. Commencez par tirer au lance-grenade, puis au pistolet mitrailleur reculez régulièrement pour esquiver les attaques de votre ennemi ou avancez pour éviter ses tirs qui risqueraient de vous paralyser. N'hésitez pas à utiliser l'énergie parasite afin de minimiser les dégâts infligés pas l'homme mystérieux.

Une fois vaincu, votre adversaire prend la fuite. La voie est désormais libre et vous pouvez accéder au toit. Après quelques dialogues, le mystérieux personnage file de nouveau. Rupert vous rejoint et vous montez à bord d'un hélicoptère juste avant que le bâtiment n'explose.

5 septembre 2000, Los Angeles Q.G du M.I.S.T .

Vous voici de retour dans les bureaux du M.I.S.T, Le chef Baldwin vous présente 4 documents vous informant d'une nouvelle affaire qui semble liée à la précédente. Allez vous approvisionner en munitions, faites éventuellement un exercice de tir et allez parler à Pierce dès que vous êtes prêt. Attention, vous devez restituer le matériel récolté en

chemin dans la tour Akropolis, alors n'oubliez pas de passer par l'armurerie avant de partir.

5 septembre 2000, Nevada, désert de Mojave, Dryfield.

Commencez par faire le plein de munitions juste à côté de la voiture d'Aya. Un point de sauvegarde se situe sur votre droite, profitez en pour recevoir de nouvelles instructions et sauvegarder votre partie. Allez au bout de la rue principale et entrez dans la cour de l'hôtel, méfiez vous de la NMC qui vous y attend. Inspectez les chambres à la recherche d'antidotes et de soins, deux NMC sont également dans la salle de bain de la chambre 2. Les deux autres chambres seront ouvertes ultérieurement.

Rendez-vous sur le parking où vous trouverez des balles pour fusil au fond du container à ordures. Sur votre gauche, vous découvrez les toilettes où une jeune femme semble sangloter, alors que vous vous approchez, celle-ci se transforme en NMC. Une fois débarrassé de votre agresseur, lisez le message sur le mur de gauche portant une inscription rouge. Retournez ensuite dans la cour de l'hôtel et empruntez le passage à côté de la machine à glace. Prenez garde au puits duquel sortiront de nombreuses chauves-souris, allez jusqu'au bout du passage pour récupérer des médicaments puis rentrez dans l'atelier. Contournez la Sedan (des cartouches sont cachées dans le coffre) et allez remettre le courant afin de la faire tourner sur le pont pour libérer le passage jusqu'à un interrupteur. Actionnez le bouton pour déverrouiller le rideau métallique et débloquez la porte jaune sur votre droite puis, remettez la voiture dans sa position initiale. Vous pouvez à présent accéder à la partie du bâtiment dont elle barrait l'accès. Vous ferez la rencontre de Douglas, qui vous demandera votre insigne et vous remettra la clé de la chambre numéro 6 en vous conseillant de vous reposer un peu. Vous suivez ses conseils et vous rendez à la chambre. Prenez garde aux scorpions qui vous attaqueront dans la cour de l'hôtel et évitez leur apparition en ne marchant pas sur le sable éliminez ensuite les 5 NMC qui vous barreront la route. Une fois dans la chambre, vous trouverez un téléphone et un coffre pour ranger les articles récoltés en chemin.

Dirigez-vous vers le balcon, après une courte cinématique descendez en utilisant l'échelle. Faites le tour du château d'eau et éliminez les deux NMC. Activez l'interrupteur et faites le trajet inverse pour passer le portail, vous avez environ 30 secondes.
Une fois entré, le portail se referme et plusieurs monstres vous attaquent par groupes de deux (on s'en débarrasse facilement à l'aide de la pyrokinésie). Montez à l'échelle et vous rencontrerez Kyle Madigan qui vous proposera de coopérer pour progresser dans l'enquête. Profitez de la vue et montez encore pour inspecter le cadavre et récupérer la clef qui vous permettra d'ouvrir le bar ainsi qu'un médicament. Redescendez et sortez en activant le portail. De retour dans la cour, des scorpions vous attaquent, passez le portail et tuez-les depuis l'autre côté. Utilisez la clé pour pénétrer dans la réserve du Saloon, en inspectant les lieux vous découvrez un aimant ainsi qu'un médicament. Entrez dans le Saloon, vous trouverez la carte de Dryfield ainsi qu'une canette de Coca. Une fois tous les éléments en votre possession, rebroussez chemin et empruntez le petit passage pour trouver l'interphone de Douglas. Celui-ci vous propose de le rejoindre en utilisant la clé du garage cachée dans le mur. Utilisez l'aimant pour la faire passer de l'autre côté de la grille.

Entrez dans le garage et utilisez la porte à votre gauche pour sortir. Une fois dehors suivez le chien de Gary Douglas. Dans le camping-car vous pourrez acheter du matériel et sauvegarder votre partie. Vous demanderez également à Gary de vous éclairer sur un mystérieux abri. Sortez et suivez de nouveau le chien. Emparez-vous de la corde et allez jusqu'au puits du « Drive Way ». Installez le câble métallique afin de pouvoir descendre. Traversez le souterrain et allez activer l'interrupteur. Revenez sur vos pas, le passage est à présent éclairé et vous trouverez des protéines dans le trou du mur à votre gauche.

Revenez dans le passage où vous avez trouvé l'interrupteur. Avancez et affrontez l'araignée géante. Oubliez le Parabellum et équipez-vous de quelque chose de plus efficace, sans négliger d'utiliser vos pouvoirs. Une fois votre opposant éliminé, activez l'interrupteur et entrez dans le magasin. Vous y trouverez de nombreux articles en examinant tous les compartiments à boisson. Sortez et inspectez les trois chambres, regardez l'armoire dans la seconde. Retournez au magasin et allez sauvegarder au téléphone près de votre voiture, retournez ensuite voir Gary qui vous autorisera à utiliser ses outils. Dirigez-vous vers le garage pour prendre la clé à molette et rendez-vous dans la seconde chambre. Utilisez la clé pour déplacer l'armoire et pénétrez dans la troisième pièce. Attention, un nouveau combat vous attend.

Pour vaincre l'homme mystérieux qui se dresse une fois de plus sur votre passage, utilisez absolument tout ce dont vous disposez en artillerie lourde et en sorts. Gardez vos distances afin de minimiser les risques de vous faire toucher

par son épée. Une fois votre ennemi au tapis, une cinématique vous permet de vous reposer avant de retrouver Kyle. Ce dernier vous accompagne jusqu'à votre voiture où vous attendent de nombreux monstres. Votre nouvel équipier a sa propre jauge de HP alors ne le laissez surtout pas mourir.

Votre voiture est devenue inutilisable grâce à l'acharnement des NMC qui sont allées jusqu'à en manger le moteur. Il vous faut donc aller voir Gary afin qu'il vous prête sa camionnette. Une fois que vous lui avez posé la question, celui-ci vous remet la clé du Lobby où il faut à présent vous rendre en prenant la direction de l'hôtel. Attention aux nombreuses araignées que vous rencontrerez en chemin. Une fois au Lobby, allez jusqu'à la caisse enregistreuse et tapez « # » puis « 3033 » et enfin « Total » pour récupérer la clé du Bronco. Une fois en possession de la clé, allez ouvrir les portes fermées de la rue principale. Vous trouverez de l'eau dans la chambre numéro 3.

Examinez ensuite les chambres de l'étage en prenant garde au NMC qui vous y attendent et allez ouvrir la double porte restée fermée jusque là. Dans la pièce tapez « 4487 » pour ouvrir le coffre et prendre l'eau bénite. Prenez le Jerricane et allez le remplir d'essence à la station (pensez à sauvegarder en passant devant votre chambre). Une fois l'essence trouvée, allez voir Gary qui travaille au garage. Retournez au Saloon pour y retrouver Kyle et partez ensuite vous reposer dans votre chambre en attendant que Gary en termine avec les réparations. Avant de dormir équipez-vous de tout ce qui est susceptible de faire très mal, car au réveil une surprise vous attend.

Vous vous retrouvez dehors et un monstre gigantesque vous attaque. Pour vous en débarrasser, utilisez tout ce dont vous disposez. Courez le plus vite possible lorsqu'il s'apprête à utiliser sa bouche comme lance-flamme et ne restez pas sous ses bras si vous ne tenez pas à être écrasé. Allez jusqu'à la voiture et prenez de quoi vous soigner et partez ensuite en direction de la camionnette où vous retrouverez Kyle.
Passez voir Gary avant de partir, si Flint son chien est encore en vie, il vous donnera une nouvelle arme. Lorsque vous êtes prêt, rejoignez Kyle pour partir.

Fin du Premier CD

Partie 2

6 septembre Désert de Mojave.

Vous arrivez sur un plateau près de Dryfield aux côtés d'un Kyle sérieusement blessé et qui vous sera donc d'un maigre secours. Dix chevaux mutants sautent les barrières qui vous entourent deux par deux. Plutôt que de gaspiller inutilement votre énergie et vos munitions, servez vous des obstacles pour que vos assaillants s'assomment lors de leurs charges. Utilisez également le bord du gouffre pour vous en débarrasser plus vite.

Entrez ensuite dans la mine et poursuivez votre route jusqu'au bout du tunnel. Examinez le pont hors d'usage puis revenez sur vos pas et tournez à gauche. Débloquez le frein du wagonnet et emparez-vous de la planche qui vous permettra d'aller jusqu'à l'abri. Passez le gouffre et prenez la porte de droite pour entrer dans le refuge où vous trouverez des munitions ainsi qu'un téléphone. Examinez ensuite le panneau électrique pour trouver une prise que vous insérerez dans le second emplacement en partant du haut afin d'ouvrir les deux portes. Munissez-vous de tout ce que vous jugerez utile puis sortez.

Engagez-vous dans la porte du fond et affrontez le cheval NMC, le lance-grenade et les armes automatiques sont de rigueur ainsi que les différents sorts dont celui de régénération. Si vous ne l'avez pas encore développé, songez-y sérieusement. Des bidons d'essence vous aideront si vous les faites exploser au bon moment. Soyez mobile et évitez les charges. Bien, que très long, cet affrontement ne pose pas de problème majeur.

Retournez au refuge et insérez la nouvelle fiche reçue dans la première prise en partant du haut et placez le second dans la dernière en bas. Puis activez l'alimentation. Retournez dans la caverne où vous avez affronté le boss et inspectez la grosse cylindrée. Activez l'interrupteur afin d'ouvrir la seconde porte.

Eliminez l'araignée géante et poursuivez votre route. Vous arrivez devant un ascenseur que vous utiliserez pour descendre. Accédez à la réserve, vous y trouverez une potion de Ringer ainsi que quelques munitions. Prenez la porte au nord de la pièce et dirigez-vous vers les dortoirs. Inspectez les dortoirs puis prenez le couloir à l'ouest et entrez dans le magasin (seconde porte à l'est). Si vous avez pris la Carte Noire dans la tour Akropolis utilisez-la afin d'accéder à l'armurerie. Ressortez et prenez la porte au nord pour accéder aux chambres de stérilisation. Utilisez l'ascenseur pour

accéder au niveau B2.

Dirigez-vous vers l'animalerie en allant vers le nord et en prenant la première porte à l'est. Vous trouverez une canette de Coca juste à côté de l'entrée ainsi que des munitions. Poursuivez votre route, Bowman, un ANMC (Mitochondrie Humaine) vous attaque et se sauve. Faites demi-tour, retournez au niveau supérieur et sauvegardez. Rendez-vous dans le sas de stérilisation, les portes sont verrouillez et le gaz envahi la pièce. Allez jusqu'à l'interphone et passez les dialogues. N'insistez pas en tentant d'ouvrir les portes, faites demi-tour et jetez-vous dans le vide ordure.

Vous voici au niveau B3, où un boss vous attend. Le combat s'annonce très long sans pour autant s'avérer d'une grande difficulté. Tirez au lance grenade lorsque la bouche du monstre est ouverte puis évitez ses tirs. Lorsque votre ennemi se rapproche, continuez à éviter ses projections et attendez qu'il recule et ouvre la bouche pour lui tirer dessus, répétez l'opération plusieurs fois afin d'en venir à bout.

Une fois débarrassé du monstre, passez la porte et ... surprise, le revoilà. Pour vous en défaire rapidement courez jusqu'à l'interrupteur du monte- charge et actionnez-le. Attirez le ANMC jusque là et attendez que le monte-charge soit au niveau du sol. Une fois arrivé, la voie est libre et vous pouvez continuer à avancer, laissez le monstre vous suivre. Une fois ce dernier en bonne position, l'élévateur redescend, prenant le monstre au piège, il ne vous reste plus qu'à actionner l'interrupteur à votre droite pour le réduire en bouillie.

Une fois l'ennemi anéanti, vous pouvez revenir sur vos pas pour trouver des soins (attention, des petits monstres vous attaqueront). Sortez par l'extrémité sud en insistant à la porte jusqu'à ce que Kyle vous ouvre. Enfin vous pouvez sauvegarder. Avancez ensuite jusqu'à l'escalier.

Vous voici au niveau B4 avancez aux côtés de Kyle jusqu'à l'échelle à votre droite une note propose une énigme pour activer le panneau de contrôle. La solution réside dans l'addition du nombre de pattes de chaque animal soit un total de 18. Entrez ce chiffre pour libérer la voie. A gauche de l'escalier en descendant vous trouverez un flacon d'eau n° 2.

Poursuivez votre progression jusqu'à ce que vous trouviez une autre note proposant l'énigme de la « Full Moon Gate » non loin de là vous trouverez un panneau où vous entrerez 1 pour les dizaines et 5 pour les unités.
Une fois le code entré, il vous faut opérer un choix qui influencera l'issue du scénario ainsi que votre progression. Il vous est possible de franchir la porte et de quitter Kyle ou bien de progresser encore à ses côtés. Nous commenceront par détailler cette seconde possibilité qui correspond à ce que l'on pourrait appeler une mauvaise fin.

Vous ne vous occupez plus de la « Full Moon Gate » et vous poursuivez votre route avec Kyle, jusqu'à un ascenseur. Avant de prendre celui -ci, allez à la sauvegarde qui se situe juste derrière la porte (n'écrasez plus cette sauvegarde si vous souhaitez effectuer l'autre parcours ultérieurement sans avoir à tout recommencer). Kyle vous remet une carte magnétique ainsi que deux codes d'accès et vos routes se séparent. Vous vous situez au niveau B2. Parcourez le niveau en éradiquant systématiquement tout ce qui se présente afin de gagner en expérience. Puis rendez-vous à la salle d'opération où quelques monstres sans grande difficulté vous attendent (pour vous y rendre vous devez traverser de nouveau l'animalerie). Une fois débarrassé de vos opposants examinez les lieux pour trouver des soins et une fiole d'eau de toilette. En passant la porte sud-ouest vous accéderez au laboratoire dans lequel vous trouverez une caisse ainsi qu'un téléphone. Attention n'oubliez pas de ne pas écraser la sauvegarde précédente. Remontez ensuite au niveau B1 pour affronter le ANMC Bowman et récupérer son passe (une carte magnétique similaire à la précédente).

A présent un petit détour s'impose par les dortoirs pour récupérer une revue informatique sur le lit puis filez jusqu'au laboratoire pour pirater proprement l'ordinateur. Entrez le code d'accès « A3EILM2S2Y » puis répondez au questionnaire d'identification du programme visiteur(attention les questions sont également générées aléatoirement, vous aurez donc recours à la revue ramassée dans la Cafétéria de la tour. Première question : Répondre ATP. Puis : Klamp pour le responsable de l'incident de Manhattan. Mode de Transmission de la mitochondrie : Par la mère. En faisant un sans faute, vous accédez à la base de données. Apprêtez-vous à découvrir la sombre réalité...

Le téléphone sonne, il est temps de rejoindre Kyle qui vous indique votre prochaine destination au moyen du GPS. Une fois aux côtés de Kyle, vous découvrez l'ampleur de ce qui se trame. Allez jusqu'au téléphone et utilisez les caméras de sécurité pour ouvrir les portes, activer les ascenseurs et désactiver les caméras de sécurité. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur du couloir principal au niveau B2. Vous voici dans le Neo Ark.

Commencez votre visite en partant par la promenade du sud. Dirigez-vous vers le tombeau. Une fois dans celui-ci

tournez à droite et examinez le tableau montrant des cartouches de hiéroglyphes. Revenez sur vos pas et allez jusqu'au puzzle au sud du tombeau. Reconstituez les symboles en suivant leur ordre. Si vous commencez par aligner les symboles jaunes vous serez enfermé dans la chambre mortuaire en compagnie de scarabées mutants. En entrant la combinaison des symboles bleus, vous récupérerez des munitions. Enfin les symboles rouges vous libèrent le passage.

Vous accédez à la salle des générateurs où une énorme NMC est enfermée. Ne gaspillez pas vos munitions sur elle immédiatement puisqu'elle ne vous attaquera pas. Dirigez-vous à la gauche du mutant et détruisez l'ordinateur lui permettant de se régénérer. Une fois la machine détruite, l'anéantissement du monstre devient un jeu d'enfant. Retournez à l'observatoire et vous constaterez que la porte nord est désormais déverrouillée. Dirigez-vous vers la pyramide à l'ouest. Vous prendrez garde aux nombreux monstres qui ne manqueront pas de ralentir votre progression. Avant d'arriver à la pyramide, vous découvrirez une stèle avec un disque que vous ferez tourner 4 fois pour le replacer dans la bonne position. Au sommet de la pyramide vous découvrez 4 symboles que vous regarderez attentivement avant de partir plus à l'ouest et de traverser le passage sous l'eau. Une fois au pavillon examinez les symboles puis retournez à la pyramide et inspectez le mur à droite des escaliers.
Les instructions vous sont données et il vous faut à présent vous livrer à une petite danse. Marchez 6 fois sur le bloc bleu, deux fois sur le blanc, trois sur le rouge et enfin 5 sur le jaune. Vous avez à présent accès à l'île.

Descendez les escaliers et affrontez 5 monstres marins dont un géant. Vous prendrez soin d 'éviter ses attaques électriques. Vous recevrez un cristal une fois votre ennemi éliminé. Retournez ensuite à la pyramide pour remettre la passerelle dans sa position initiale. Dans le jardin, vous trouverez une autre stèle avec de nouveaux symboles : il va de nouveau falloir danser.
Allez jusqu'au générateur et suivez la même procédure que précédemment pour éliminer la NMC. Après le combat, retournez à l' abri.

Vous prendrez l'autre ascenseur au niveau B2, sans oublier de vous refaire une santé et de sauvegarder. Vous vous retrouvez au niveau B6 pour aller jusqu'à la salle d'entraînement. Vous y rencontrez un boss particulièrement difficile à tuer et disposant de nombreux types d'attaques. Allez-y au lance-grenade mais en premier lieu détruisez les haut-parleurs. Allez ensuite jusqu'à la Nurserie et le téléphone se met à sonner. Inspectez les lieux avant de répondre pour trouver une Solution de Ringer et un Lecteur MD . Répondez : la ligne se coupe si vous avez choisi Kyle. Essayez ensuite de ressortir de la salle d'entraînement. Une fois dans la salle de croissance parlez à Eve puis inspectez la capsule. Un gaz s'échappe rapidement et il vous faut parler deux fois à la jeune fille pour qu'elle vous suive. Guidez-la jusqu'à l'ascenseur et prenez garde à ce qu'elle ne meurt pas en respirant trop de gaz.

Une fois arrivé en haut vous vous retrouverez dans une zone que vous avez déjà parcourue. Prenez le tunnel sous-marin et poursuivez votre route jusqu'à l'abri. Vous rencontrerez en chemin l'homme mystérieux et les Golems. Allez ensuite jusqu'au panneau de contrôle près de la gigantesque NMC dans le Pod et désactivez les caméras de sécurité. Allez ensuite jusqu'au parking souterrain. Inspectez le panneau de contrôle pour obtenir la carte de la voiture. Ensuite appuyez sur le bouton bleu puis le jaune pour descendre la Jeep. Examinez-là et choisissez de l'utiliser. Utilisez ensuite la carte de Yoshida ou celle de Bowman pour ouvrir la porte qui reste fermée. Allez jusqu'au sas pour véhicule et examinez la moto pour trouver l'ours en peluche puis poursuivez jusqu'à la salle de garde et activez l'interrupteur. Utilisez le panneau près du bastingage pour ouvrir les portes. Il ne vous reste plus qu'à sortir.

Troisième jour, 6 septembre 2000 Nevada Désert de Mojave.

Parlez à Rupert pour obtenir les coffres laissés précédemment sur votre passage. Si vous allez vers le camion, un soldat vous vendra également de nombreux articles qui vous seront utiles pour la suite des opérations. Pensez à vous procurer une combinaison tactique si ce n'est déjà fait. Notez que si Flint est encore en vie et que vous lui donnez la peluche il vous suivra lorsque vous retournerez à l'abri.

De retour vers l'abri. Votre destination est à présent le Pod où vous aviez trouvé la chrysalide et préparez-vous à une confrontation de choc. Ne prenez pas trop d'armes (seulement les plus efficaces) et munissez-vous d'un maximum de potions de soins et restauration de MP. Le boss final dispose de plusieurs failles qu'il vous faudra exploiter et qui représentent chacune une cible potentielle. Vous choisirez de vous attaquer au tronc directement ou bien de commencer par les différents membres. Une fois le monstre détruit, utilisez une des cartes d'accès pour actionner le pont.

Eve est à présent devant vous pour le combat ultime. Vous devrez prendre garde aux tirs parvenant jusqu'au milieu du

pont, donc tenez-vous à l'écart. Utilisez l'ensemble de vos sorts pour minimiser les atteintes d'Eve et tenir le plus longtemps possible. Dès qu'elle se met à saigner, sa fin est proche et il ne reste plus qu'à balancer tout ce dont vous disposez. Eve vaincue, il ne vous reste plus qu'à vous reposer et admirer la fin.

Si vous choisissez de suivre Pierce : Vous êtes devant la « Full Moon Gate » et vous la franchissez. Kyle vous laisse et vous retrouvez Flint (si celui -ci est toujours en vie). Allez jusqu'au château d'eau et retrouvez Pierce Il vous donnera la clé de la Land Rover. Allez jusqu'à la station et ouvrez la voiture pour y trouver un rouge à lèvres et une veste tactique. Allez à la machine à glace utilisez-la trois fois pour recevoir une canette de Coca, une eau numéro 2 et l'Ondufa. Allez ensuite voir Garry dans son camping-car et achetez-lui de nouveaux objets. Ne vous privez pas car vous ne devriez pas trouver mieux à acheter par la suite.

Retournez à l'abri et allez au niveau B1 pour liquider Bowman et récupérer sa carte d'accès. Allez ensuite jusqu'au dortoir pour récupérer la revue informatique puis filez pirater l'ordinateur du labo. Une longue discussion s'engage avec Pierce au téléphone. Vous le rejoignez au Pod et celui-ci vous remet l'implant trouvé à la tour Akropolis. Inspectez le panneau de contrôle des caméras et activez l'ascenseur, la porte et rendez les systèmes de sécurité inopérants. Rendez-vous au niveau B2 et descendez pour Neo Ark. La procédure est à présent la même que celle détaillée précédemment, jusqu'au coup de téléphone dans la nurserie.
Pierce est cette-fois ci à l'autre bout du fil puis la ligne se coupe. De même, conservez la même tactique pour Eve et retournez au Pod. Si vous utilisez le téléphone vous trouverez le message de Pierce. Appelez ensuite Jodie. Poursuivez votre chemin, à l'identique jusqu'à la sortie de l'abri.

Troisième jour, 6 septembre 2000
Nevada, Désert de Mojave.

Si vous avez eu le message de Pierce et vous avez appelé Jodie immédiatement après, celle-ci se trouve à l'extérieur de la tente. Parlez-lui afin de récupérer les caisses dans lesquelles vous avez laissé votre matériel, comme celle de la Sedan. Allez jusqu'à la chambre froide des Golems et parlez à Pierce. Retournez ensuite au Pod à l'intérieur de l'abri. Vous effectuerez la même progression qu'auparavant jusqu'à la destruction d'Eve.

7 septembre 2000, Washington, Maison Blanche.

Vous en apprenez encore d'avantage sur la sombre réalité de cette aventure. Si vous n'avez pas parlé à Pierce avant de retourner à l'abri pour la confrontation finale, le jeu se termine ici, si vous êtes allé le retrouver, une autre surprise vous attend…

MOTS DE PASSE

Barrière Inondation : 18
Bronco Clé Maître : 3033
Commande du pont : 561

CODES ACTION REPLAY

500 points de vie

```
80074EF0 01F4
```

100 points de magie

```
80074EF4 0064
```

EXP illimités

```
80074EE0 1770
```

Gun Balde (FF8)

```
80074EF8 1770
```

6000 BP illimité

```
80074EE4 1770
```

ASTUCES DIVERSES

La commande du pont : 561
Bronco Clé Maître : 3033
Barrière Inondation : 18
Barrière de la Pleine Lune : 15
Coffre du Loft à Dryfiels : 4487
Code de l'ordinateur du laboratoire : A3EILM2S2Y

Paris-Marseille Racing

© Infogrames / Davilex 2001

VITESSE MOYENNE DES VOITURES SANS AMÉLIORATIONS

Groupe 1
Mini:70 kmh
Fiat: 90 kmh
2cv: 120 kmh
Citroën DS: 150 kmh
Police (peugeot): 150kmh
Alpha Romeo: 150 kmh
Delorian: 240 kmh

Groupe 2
Citroën saxo: 150 kmh
Peugeot 206: 155 kmh
Renault Megane: 160 kmh
Renault Alpine: 160 kmh
Police: 160 kmh
Alpha Romeo: 165 kmh
Delorian: 240 kmh

Groupe 3
Porche: 160 kmh
Lotus: 180 kmh
Ferrari: 200 kmh
Mc Laren: 205 kmh
Police: 205 kmh
Alpha Romeo: 200 kmh
Delorian: 240 kmh

AMÉLIORATIONS

Voici la liste des améliorations et le nombres de kilomètres qu'elles font gagner ou perdre à la voiture.
Moteur : gain de 15 kmh
Pneus : perte de 5 kmh
Freins : aucun effet sur la vitesse
Boitier de vitesses : gain de 15 kmh
Turbo : gain de 10 kmh et meilleures accélérations (seulement si vous avez achetez les autres articles).

GAGNER 10 000 FRANCS

Sur le menu principal, appuyez sur L1, L1, R2, R2, pour gagner 10 000 Francs.

Parodius 3

© Konami 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis faites l'une des combinaisons suiavntes :

9 continues

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

9 avions

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

Auto-destruction

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

Pastel Muses

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, .

Pax Corpus

© Sony 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

BIDYTE	Prison
KNUTW	Temple
BENYO	Laboratoire spatial
CODUP	Hangard de fusée
CODUZ	Autre hangard de fusée

Penny Racers

© Sony Computer Entertainment / Takara 1996

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

`801EC5BC FFFF` Argent infini

AVANCEMENT DE CLASSE, POINTS SUPPLÉMENTAIRES ET MEILLEURS ARMES

Remportez une médaille dans chaque niveau d'une classe (C, B ou A) afin de gagner des points supplémentaires, de meilleures armes, et d'avancer à la classe supérieure (B, A ou AA).

DÉPART RAPIDE

Accélérez juste avant que le dernier feu ne passe au vert.

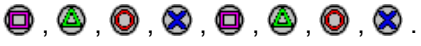
NOUVELLES VOITURES

Vous aurez une nouvelle voiture lorsque vous finirez premier du championnat débutant, semi-professionnel et professionnel.

Perfect Weapon

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Garden moon : .
Forest moon : .
Dernier niveau :  .

Persona 2 : Eternal Punishment

© Atlus

MENU DEBUGGING (VERSION BÊTA)

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches suivantes pour faire apparaitre un menu de debugging : Select + Start + L1 + R1.

Persona 2 : Innocent Sin

© Atlus

+ D'INFOS FORUM

MENU DEBUGGING

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches suivantes pour faire apparaitre un menu de debugging : Select + Start + L1 + R1.

Philosoma

© Sony 1995

+ D'INFOS FORUM

99 VIES

Pendant le jeu, faites Pause, puis tapez : Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche. Annulez la pause : vous avez maintenant 99 vies.

CHOIX DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Allez dans le menu Configuration et placez-vous sur Level. Faites : Bas, Gauche, Haut, Droite, SELECT. Un son de sirène retentit. Vous pouvez désormais jouer en mode Very Easy ou Very Hard.

Pink Panther : Pinkadelic Pursuit

© Wanadoo / Etranges Libellules 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Dans l'écran principal, faites L1 (2), R2 (2), L2 (2), R1(2), Gauche, Droite, Select et Start pour débloquer l'option des triches.

Pitball

© Sony 1996

VOIR LES SÉQUENCES VIDÉO

Dans le menu des options, mettez en surbrillance le choix "FMV Test", et faites : Gauche, Droite, , .

MINI-JEU

A l'écran "FMV Test", mettez en surbrillance n'importe quelle fin, et appuyez simultanément sur + . La fin qui était en surbrillance déterminera quel vaisseau va apparaître dans le mini-jeu (sans fin sélectionnée, vous serez en vue à la première personne).

Pitfall 3d

© Activision 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

2. AAYAPPCSESCY
3. UAYAGOCWE6BI
4. 2AYABKCRESHA
5. BAYANGCVEPCY
6. VAYAPCCTEIRO
7. BAYAPLCXEAUI
8. 7AYAHECCQUXEI
9. MQYAAECUUSHI
10. 6QYABHCSUTGI
11. FQYAKBCWUGDA
12. DQIAHDSRUMDI

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

2DHARRY	Invisibilité
BETH	Message d'un programmeur
BIGHEADHARY	Mode grosse tête
CRANESBABY	Jeu Pitfall original. Dans ce jeu, L1 + L2 pour les vies infinies.
CREDITS	Voir les crédits. Après, maintenez enfoncé le bouton R1 pour un écran bonus
DISCOLIGHTS5	Niveau 3 avec 56 vies
GIVEMELIFE	Vies supplémentaires
IMPRESSGIRL	Message d'un programmeur
JESUSHINT	Message d'un programmeur
MOMANDDAD	Message d'un programmeur
PITFALLCOMIC	Scènes de BD
PLAYMOVIES	Séquences vidéo
REDJAY	Message d'un programmeur
RICHARD	Message d'un programmeur
SHARKY	Message d'un programmeur
STEPHEN	Message d'un programmeur
STEVECRANEME	99 vies
STOPTALKING	Désactive les commentaires de Harry
SURFINGHARRY	Message d'un programmeur
VIGILANTE	Démo de Vigilante 8
ZEROGHARRY	Mode vol

Play Stadium 3

+ D'INFOS FORUM

EQUIPE DES OLDBOYS

En mode "Homerun Race", choisissez le mode un joueur. Puis, à l'écran de sélection de l'équipe, faites , , ,

NOUVEAUX STADES

En mode "Homerun Race", sur l'écran de choix du stade, faites l'une des manipulations suivantes avec la menette 2 :

Stade plage

, , ,

Stade mer

, , ,

Player Manager 98/99

© Anco 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER BEAUCOUP D'ARGENT

Mettez un joueur sur la liste des transferts à prix libre. Lorsque le téléphone de ce joueur devient vert, allez dans le tableau de la valeur marchande du joueur et mettez le prix maximum du transfert c'est à dire 20000 K. Cliquez sur le téléphone vert. Les équipes voulant acheter votre joueur vous proposeront un prix très élevé. Vous serez crédité d'environ 15000 K si votre directeur accepte le transfert.

PO'ed

© Accolade / Any Channel 1996

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2 + Haut, avant de relacher. Appuyez sur ⭕ pour lancer une nouvelle partie. Au menu de choix de la difficulté, appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2 + Bas. Choisissez une difficulté et le menu de choix du niveau apparaitra.

Pocket Fighter

© Virgin Interactive / Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC AKUMA ET DAN

Pour jouer avec Akuma, placez-vous sur Ryu et faites Gauche. Pour jouer avec Dan, placez-vous sur Ken et faites Droite.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Attention, ces codes peuvent provoquer des plantages, dans certaines conditions de jeu.

Energie infinie joueur 1

```
301E19C8 0096
```

Energie infinie joueur 2

```
301E1CB0 0096
```

COSTUMES ALTERNATIFS

Appuyez sur Kick + Special en choisissant votre personnage.

Point Blank

© Sony Computer Entertainment / Namco 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies joueur 1

```
800C159C 0003
```

Vies infinies joueur 2

```
800C159E 0003
```

Quota toujours complet

```
800BE588 00FF
```

Argent maximum

```
800AE0D4 FFFF
```

Santé toujours maximum

```
800B7338 00FF
800CC798 00FF
```

PETIT ENTRAINEMENT

Mettez-vous sur l'écran de sélection du mode de jeu et attendez quelques temps... Au bout d'un moment apparaissent sur l'écran des OVNI, oiseaux, bateaux, et tout un tas d'objets que vous pouvez dégommer.

Point Blank 2

© Sony / Namco 1999

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS CACHÉES

Tirez à plusieurs reprises sur le bord droit de l'écran. Puis, au menu principal, choisissez "Options" pour accéder à de nouveaux choix.

Polaris Snocross 2000

© Vatical Entertainment LLC / Vicarious Visions

+ D'INFOS FORUM

MOUVEMENTS

Barrel Roll Droite : Maintenez enfoncé L2 et faites : Droite, Gauche.
Barrel Roll Gauche : Maintenez enfoncé R2 et faites : Gauche, Droite.
Flip arrière : Appuyez deux fois simultanément sur L2 + R2 + Bas.
Flip avant : Maintenez simultanément enfoncé L2 + R2, et faites Haut, Haut, Haut.
Superman Handstand : Maintenez simultanément enfoncé L2 + R2, et faites Bas, Haut, Haut.

Pong

© Atari / Supersonic Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu à l'écran de sélection de zone, puis faites l'une des manipulations suivantes, puis reprenez le cours du jeu :

Débloquer le premier niveau

L1, R1, L1, R1

Débloquer le deuxième niveau

L2, R2, L2, R2

Débloquer le troisième niveau et plus

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran des options, faites : L1, R1, L1, R1, L1, R1. Choisissez le champ d'étoiles au delà ce que qui parait être le dernier niveau, et vous pourrez jouer au Pong original qui date de 1972.

Pop N' Pop

© Virgin Interactive / Taito 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Entrez les codes suivants comme deux codes distincts. Pendant le jeu, appuyez sur Select pour que le nuage reste toujours en haut.

```
D00F95C0 0100
800F96F6 0000
```

Pop'n Music 2

© Konami

+ D'INFOS FORUM

MUSIQUES CACHÉES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes pour débloquer la musique correspondante.

Musique Hidden Lounge

L1, Haut, L1, Haut, L1, Haut, L1, Haut, , Start

Musique J-R&B

R1, , , Gauche, R2, , L2, L1 + Start

Populous : A l'Aube de la Création

© Electronic Arts / Bullfrog 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Dans le premier niveau, placez-vous sur chaque arbre et appuyez sur ⊗ . Allez ensuite sur l'écran des options (START) et vous pourrez accéder au menu des cheats (en bas).

CHEAT MODE

Sélectionnez tour à tour tous les arbres du premeir niveau (appuyez sur ⊗ à chaque fois). Appuyez ensuite sur Start pour pouvoir accéder au menu des cheats qui vous permettra d'avoir tous les sorts et tous les bâtiments.

OBTENIR UN BRAVE TRÈS RAPIDEMENT

Donnez l'ordre de démanteler une hutte. Dès qu'un fagot de bois est retiré, ordonnez immédiatement la reconstruction de la hutte. A peine le fagot est-il remis en place qu'un brave est créé par la hutte, comme si celle-ci venait d'être construite pour la première fois. Vous économiserez ainsi du temps. Cette astuce ne fonctionne que si vous n'avez pas encore atteint le nombre d'adeptes maximum pour votre nombre de huttes.

ECONOMISER LE BOIS

Il arrive fréquemment que le bois manque durant les missions ou que vos braves doivent le chercher très loin. Au lieu de les laisser trouver ce bois par eux-mêmes et donc vous priver rapidement de cette précieuse ressource, faites-les couper les arbres manuellement. Prenez trois braves et allez couper des arbres, de préférence en dehors de votre camp. Chaque arbre ayant quatre fagots de bois, avec vos trois braves vous ne couperez jamais complètement les arbres. Or, un arbre repousse plus vite quand il n'est pas complètement abattu. Donc en faisant cela, non seulement les arbres repoussent plus vite mais vous gardez aussi une réserve de bois à l'intérieur de votre camp, en cas de coup dur ou pour améliorer plus vite vos huttes.

ARRÊTER FACILEMENT UNE ATTAQUE AÉRIENNE OU MARITIME

Il est extrêmement facile de stopper net une attaque maritime. Lorsque les bateaux ennemis sont très proches de votre camp, lancez simplement un sort essaim mortel ou hypnose sur les ennemis et ils se jetteront tous à l'eau, les tuant sans effort. Ca ne vous coûte presque rien (le sort essaim mortel est l'un des moins « chers » en mana) et vous pouvez facilement tuer une vingtaine d'adeptes ennemis de cette manière. Cette technique fonctionne aussi pour les ballons mais vous en toucherez moins en un sort et il se peut qu'ils sautent simplement sur la terre. Cette astuce ne fonctionne pas sur les chamanes ennemies.

CONVERTIR DÉFINITIVEMENT LES ENNEMIS AVEC LE SORT HYPNOSE

Le sort hypnose convertit les adeptes ennemis mais cela dure un certain temps (un peu moins d'une minute). Il est toutefois possible de garder définitivement ces adeptes. Lancez un sort hypnose sur un ennemi. Dès que c'est fait, envoyez-le immédiatement dans l'une de vos huttes d'entraînement et faites-en un guerrier, un prêcheur, un pyroguerrier ou un espion. Lorsque son entraînement est terminé, il vous est loyal pour toujours (jusqu'à ce qu'il meurt ou se fasse reconvertir bien sûr). Cette astuce est très utile lorsque vous arrêtez une attaque avec l'hypnose. Plutôt que d'envoyer les adeptes chez les ennemis (ce qui ne sert à rien puisque sur le trajet ils redeviennent loyaux à leur camp d'origine), entraînez-les. Malheureusement, il n'existe aucun moyen pour les retransformer en braves. Utilisez donc cette astuce uniquement si vous désirez agrandir votre armée. Si vous manquez de braves, évitez de le faire.

DÉTRUIRE DES BÂTIMENTS AVEC PEU DE MANA

D'habitude, lorsque l'on veut détruire des bâtiments ennemis on utilise des sorts tels que le volcan, le tremblement de terre ou encore l'érosion. Tous ces sorts coûtent beaucoup de mana et ne peuvent être utilisés qu'une ou deux fois par attaque. Il existe cependant un moyen simple et efficace pour détruire des bâtiments. Trouvez un ou plusieurs bâtiments construits au pied d'une haute colline. Placez votre chamane devant ces bâtiments et lancez un sort de pont vers le sommet de la colline, de telle sorte que le(s) bâtiment(s) se trouve(nt) sur un côté de votre futur pont. En se déployant, votre pont détruira simplement tous ces bâtiments. Un sort de pont ne coûte pas grand-chose en mana et vous pouvez en avoir quatre chargés en même temps. Abusez de cette astuce, vos attaquez seront plus faciles.

LE DANGER DES BALLONS ET DES BATEAUX

Les unités qui se trouvent dans des ballons ou dans des bateaux sont moins résistantes. Lorsque vous attaquez en vous trouvant dans l'un d'eux, méfiez-vous des bâtiments. Ce n'est pas parce que vous ne voyez pas certaines unités qu'elles n'existent pas. Les pyroguerriers peuvent vous abattre très facilement et les ennemis les mettent souvent à l'intérieur des huttes. Dès lors, évitez de survoler le camp adverse avec vos ballons, vous pourriez perdre vos unités en un clin d'oeil. De même, évitez de vous approcher trop près des côtes avec vos bateaux. Détruisez systématiquement les bâtiments lorsque vous attaquez plutôt que de vous engouffrez en plein milieu du camp ennemi.

BIEN CONSTRUIRE SON CAMP

Bien construire son camp est primordial. Mais cela dépend d'une mission à l'autre. Dans certaines missions (la plupart en fait), commencez par construire un maximum de huttes autour de votre haut lieu de réincarnation. Vous obtenez ainsi rapidement beaucoup de braves qui construisent d'autres huttes, etc. Dans d'autres cas, il faut privilégier une défense solide et il se peut que vous ne construisiez presque pas de hutte avant une dizaine de minutes de jeu. Enfin, et surtout, ne commettez pas l'erreur de construire tous vos bâtiments d'entraînement au même endroit. On pourrait avoir tendance à vouloir regrouper tous ces bâtiments pour entraîner facilement une armée mais gardez à l'esprit qu'un volcan, une érosion ou un déluge de feu bien placé peut détruire tous ces bâtiments en une fois. Dans ce cas, vous ne pouvez plus entraîner de soldats et vous allez alors droit vers une mort certaine. Construisez donc ces bâtiments aux quatre coins de votre camp pour éviter cela.

BIEN GÉRER SA MANA

Dans Populous : A l'aube de la création, il existe deux ressources : le bois qui sert à construire les bâtiments, les bateaux et les ballons. Et la mana, qui permet de charger les sorts et d'entraîner des soldats. La mana est obtenue principalement grâce aux braves qui se reposent dans les huttes. En plus de générer de la mana, ils créent ainsi de nouveaux braves. Construisez donc un maximum de huttes et mettez-y des braves. D'ailleurs, plus vous construisez de huttes, plus la limite de population sera haute (maximum 200). Si vous manquez de mana, n'hésitez pas à annuler le chargement de tous vos sorts si vous voulez entraîner une armée plus vite. Choisissez aussi bien l'ordre de chargement des sorts. Il n'est pas utile de charger le sort d'invisibilité dès les premières minutes du jeu. Par contre, charger l'hypnose dès le début peut être important si vous savez qu'une attaque ennemie se fera après même pas cinq minutes de jeu... Sachez aussi que vous obtenez gratuitement un sort lorsque vous priez une pyramide de la connaissance. Pour les sorts chers en mana, c'est très intéressant. Enfin, priez le plus possible les totems, obélisques et têtes de pierre. Vous y obtiendrez de nombreux bonus, notamment des sorts chargés complètement sans dépenser de mana.

ENRÔLER LES DERNIERS ADEPTES DE L'ENNEMI

Lorsque vous êtes sur le point d'achever une tribu ennemie, convertissez simplement les adeptes restants avec votre sort d'hypnose et ils seront à vous pour toujours. Néanmoins, pour que l'astuce fonctionne, il faut définitivement abattre l'ennemi avant que les adeptes sous hypnose ne repassent à l'ennemi (il faut voir une sorte d'éclair de la couleur de l'ennemi, avec un genre de tonnerre). Vous pouvez même utiliser cette astuce pour finir l'ennemi : s'il ne reste plus que 2-3 adeptes, lancez simplement le sort hypnose dessus et l'ennemi sera anéanti. Cette astuce n'est utile que s'il reste encore d'autres tribus ennemies. Dans le cas contraire, vous gagnez simplement la partie, comme si vous aviez mené une attaque normale. Pour réussir cette astuce à tous les coups, attendez simplement que les ennemis vous attaquent avec ce qu'il reste. Laissez votre chamane se faire attaquer par les adeptes et lancez le sort d'hypnose dessus. Tuez aussi la chamane ennemie si elle est en vie.

AGRANDIR SON TERRITOIRE

Dans certains mondes, vous n'avez pas beaucoup de place pour construire votre camp et vous occupez rapidement toute la place disponible. Dans certains cas, vous pouvez simplement construire une tour de guet un peu plus loin pour ensuite créer quelques bâtiments supplémentaires autour. C'est notamment le cas des missions 7, 11 et 14. Cependant, il arrive parfois que vous n'ayez pas cette possibilité. Vous vous retrouvez coincé sur une petite île et vous n'avez pas d'autre choix que d'y construire l'intégralité de votre camp (mission 12 par exemple). Il existe toutefois une solution assez simple pour agrandir votre terrain. Placez votre chamane au bord de la mer. Cliquez sur le sort de pont et lancez-le un peu plus loin, sur la plage. Vous verrez qu'une mince bande de terre apparaît entre cet endroit et votre chamane. Répétez l'opération plusieurs fois pour acquérir davantage de terre. Au bout d'un moment, les parcelles de terre qui sortent de l'eau seront beaucoup plus grandes et vous pourrez alors facilement y construire des bâtiments supplémentaires.

DÉTRUIRE UNE MORT AILÉE

Une mort ailée qui arrive dans votre camp est souvent synonyme d'hécatombe. Seuls vos pyroguerriers l'attaqueront mais ils ne sont pas efficaces contre elle ; ils ne font que l'affaiblir. Il n'existe qu'un seul moyen à peu près fiable pour combattre une mort ailée : en invoquer une vous-même. Les deux dragons tourbillonnent alors pendant quelques secondes puis se foncent l'un sur l'autre. Trois issues sont alors possibles : votre mort ailée explose et cela n'a alors servi à rien, les deux sont détruites ou alors seule celle de l'ennemi meurt. C'est un peu un coup de poker mais ça vaut mieux que de rester les bras croisés. Enfin, une mort ailée disparait de toute façon après quelques minutes.

AFFAIBLIR LES ENNEMIS DÈS LE DÉBUT

Si vous êtes fourbes, vous pouvez affaiblir les ennemis assez rapidement. La plupart des missions comportent des pyramides de la connaissance. Priez-les dès le début pour obtenir le même avantage que l'ennemi. Dans le cas des sorts, vous en obtenez un gratuitement. Lancez-le en plein dans le camp ennemi. Dans la majorité des cas, les ennemis construisent aussi leur camp à partir de rien. Un déluge de feu ou des marécages peuvent alors considérablement les ralentir. Il peut aussi être intéressant de construire une hutte des prêcheurs immédiatement, d'en entraîner un ou deux et de le(s) envoyer dans le camp ennemi. Ils en seront encore au stade de la construction des huttes et vous pourrez alors convertir quelques braves au travail.

DISPERSER SON ARMÉE EN UNE FRACTION DE SECONDE

Sélectionnez les adeptes que vous voulez disperser et appuyez simplement sur la touche « D ». Ils se disperseront tous dans une direction différente, en courant plus vite que d'habitude (l'effet est le même lorsqu'un essaim mortel ennemi est lancé sur vos troupes mais ça dure nettement moins longtemps). Cette technique peut sauver votre armée contre des sorts puissants comme le tremblement de terre.

RÉCUPÉRER LA PRIÈRE DES ENNEMIS

Lorsque des adeptes ennemis prient une tête de pierre, laissez-les faire. Préparez le nombre d'adeptes pour mener la prière à son terme puis, lorsque les ennemis ont presque rempli la jauge rouge, tuez-les. Ensuite, envoyez immédiatement vos adeptes prier la tête. Toute la prière effectuée par l'ennemi vous est octroyée et le fait de la finir vous donne alors le sort protégé par la tête. Ceci permet donc d'obtenir les bienfaits des têtes de pierre sans risquer la vie de vos hommes.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques bases avant de commencer...

BUT DU JEU

Le jeu est divisé en vingt-cinq missions successives, chacune se déroulant sur un monde différent. Dans la majorité des cas, le but est de détruire intégralement la(les) tribu(s) ennemie(s). Pour ce faire, vous disposez d'adeptes et d'une chamane. Les adeptes ont chacun leur spécificité tandis que la chamane est unique par tribu et a la capacité de lancer des sorts.

RESSOURCES

Dans Populous : A l'aube de la création, il existe deux ressources : le bois et la mana. Le bois sert à construire les bâtiments du jeu, ainsi que des bateaux et des ballons. Chaque bâtiment est composé d'un certain nombre de fagots de bois (trois pour les huttes par exemple). Les bateaux sont construits avec quatre fagots de bois et les ballons avec trois. La mana est l'énergie générée par les huttes que vous avez en votre possession, ainsi que par le déplacement des unités. Plus une hutte contient d'adeptes, plus elle vous octroie de la mana. Cette énergie est utilisée pour charger les sorts et entraîner les adeptes.

BATIMENTS

Il existe huit types de bâtiment dans Populous : A l'aube de la création. Ils sont tous construits par les braves. Le nombre de fagots de bois nécessaires pour construire un bâtiment détermine aussi sa solidité.

Hutte : La " simple " hutte permet de générer de la mana et crée de nouveaux braves au cours du temps, en fonction du nombre d'adeptes à l'intérieur et de sa taille. La hutte est le seul bâtiment à recevoir des améliorations (automatiquement). Au premier stade, la hutte peut accueillir trois adeptes et génère une petite quantité de mana. Au second stade, la hutte a une capacité de quatre adeptes et génère une quantité moyenne de mana. Enfin, au troisième stade, une hutte peut avoir jusqu'à cinq adeptes et crée une quantité importante de mana. La construction ainsi que chaque amélioration d'une hutte nécessite trois fagots de bois, donc neuf pour une hutte au troisième stade.

Hutte des guerriers, hutte des prêcheurs, hutte des pyroguerriers, hutte des espions : Ces huttes, comme leur nom l'indique, permettent de transformer des braves en adeptes spécialisés (guerrier, prêcheur, pyroguerrier ou espion en fonction du bâtiment). Il faut savoir qu'un brave formé dans l'une de ces huttes ne peut être reconverti en brave. Huit fagots de bois sont utilisés pour la construction de ces huttes.

Tour de guet : La tour de guet est un bâtiment quasi indispensable pour constituer une bonne défense. En fonction de l'adepte qui s'y trouve, elle octroie des bonus variables. Si le joueur y place un brave, sa vision est plus grande. Si c'est la chamane, la portée de ses sorts est plus importante. S'il y a un guerrier, un tocsin sonne en cas d'attaque et s'il s'agit d'un prêcheur ou d'un pyroguerrier, la portée de conversion/attaque augmente. Enfin, si c'est un espion qui y a élu domicile, il peut révéler les espions ennemis qui passent à proximité. La tour de guet est le seul bâtiment qui ne doit pas être construit à côté d'un autre bâtiment. Le joueur peut donc construire des extensions de base grâce aux tours de

guet. Il faut prévoir cinq fagots de bois pour construire une tour de guet.

Hangar à bateaux : Ce bâtiment permet la construction de bateaux. Il doit obligatoirement se trouver près de la mer pour pouvoir être construit. Il nécessite cinq fagots de bois.

Hangar à ballons : Ce bâtiment permet la construction de ballons. Prévoyez onze fagots de bois pour le bâtir.

Poste de garde : Ce n'est pas vraiment un bâtiment. Vous pouvez en faire autant que vous voulez. Un poste de garde permet de faire patrouiller des adeptes autour. Il ne nécessite aucun fagot de bois ni temps de construction.

LES ADEPTES

Il existe cinq types d'adeptes. Vous pouvez tous les convertir en un autre type d'adepte en les envoyant dans le bâtiment adéquat, pour peu que vous n'essayez pas de les transformer en ce qu'ils sont déjà (envoyer un prêcheur dans une hutte de prêcheurs ne sert à rien).

Brave

Le brave est le ciment de votre tribu. C'est lui qui construit les bâtiments et coupe du bois. Vous commencez chaque mission avec au moins quatre braves. Ils sont générés automatiquement par les huttes et vous pouvez convertir des sauvages avec le sort conversion. Ils se transforment alors en braves dévoués à votre cause. Il est aussi possible de convertir les braves ennemis avec des prêcheurs. Ce sont les seuls moyens d'obtenir de nouveaux braves. Un brave transformé en un autre type d'adepte ne redeviendra jamais un brave. Et comme ils ont une très faible capacité offensive, protégez-les à tout prix.

Guerrier

Le guerrier est le soldat de base de la tribu. Il n'a pas d'autre fonction que d'attaquer les ennemis au corps-à-corps. Nettement plus résistant et plus fort que le brave, il est tout de même vulnérable face aux chamanes, prêcheurs et pyroguerriers ennemis.

Prêcheur

Le prêcheur est redoutable. Il convertit tout ennemi qui passe à proximité, en leur chantant des louanges sur leur camp. Le temps de conversion est variable. Il n'a aucun effet sur les chamanes et les prêcheurs ennemis et peut être abattu facilement par les pyroguerriers puisque leur portée de tir est supérieure à la portée du prêcheur.

Pyroguerrier

Le pyroguerrier est une unité qui attaque à distance, grâce à des boules de feu. Ils sont meurtriers lorsqu'ils sont nombreux. Il est un peu moins résistant que le guerrier.

Espion

L'espion n'est pas un combattant. Son objectif principal est de semer la confusion chez l'ennemi. Il peut mettre le feu à ses bâtiments ainsi qu'aux arbres, le privant ainsi de ses ressources. Un bâtiment brûlé par un espion met toujours plus de temps à être réparé. L'espion peut se déguiser en revêtant les couleurs de l'ennemi. Mais il peut aussi être facilement découvert et tué.

LA CHAMANE

La chamane est la chef de la tribu. Chaque camp en a une. C'est elle qui lance les sorts. Bien diriger la chamane est souvent décisif et aide grandement à réussir une mission. A elle seule, elle vaut plus que n'importe quelle armée. Dans la plupart des missions, la chamane se réincarne automatiquement après sa mort, dans le haut lieu de réincarnation.

LES SORTS

Seize sorts accompagnent le joueur dans Populous : A l'aube de la création. De temps en temps, un sort spécial est aussi caché dans certains mondes. Au début, seule l'explosion est disponible, et au fur et à mesure que les missions passent, de plus en plus de sorts sont utilisables. Certains peuvent être offerts en quantité limitée en priant des têtes de pierre ou des obélisques ou peuvent être acquis définitivement grâce à une pyramide de la connaissance. Pour chaque sort débloqué, il faut le charger avec de la mana. Lorsque la mana a complètement chargé un sort (la barre bleue est remplie), une occurrence de ce sort est disponible. Presque chaque sort peut être lancé plusieurs fois avant qu'il soit totalement indisponible. Par exemple, l'explosion peut être chargée quatre fois de suite et la chamane peut alors l'utiliser autant de fois. Plus un sort est puissant et plus il nécessite de mana pour se charger. Il dispose aussi de moins de charge. Le volcan, par exemple, ne peut être lancé qu'une fois. Il doit ensuite être rechargé complètement, tandis que l'explosion peut être lancée maximum quatre fois d'affilée sans nécessiter de mana. Il faut noter que la chamane est immunisée à presque tous les sorts qu'elle lance. Ils peuvent donc être lancés directement sur elle pour se débarrasser d'ennemis gênants. Cependant, les sorts tornade, marécages, tremblement de terre et érosion peuvent tout de même lui être fatals. La chamane est bien sûr sensible aux sorts lancés par les chamanes ennemies.

Sorts de base

Explosion : C'est le sort de base, disponible dès le premier monde. Il déclenche une explosion sur la zone visée. Les unités qui s'y trouvent (à l'exception de la chamane qui l'a lancé) reçoivent des dégâts légers et sont projetés en l'air. Son très faible coût en mana en fait un sort très utile. A utiliser de préférence pour jeter des ennemis à la mer. (Sort offensif et défensif, quatre charges maximum)

Conversion : La conversion permet de convertir des sauvages à votre cause, en les transformant en braves. Tous les sauvages se trouvant dans la zone sont convertis. (Sort de développement, quatre charges)

Essaim mortel : L'essaim mortel déclenche une peur extrême chez les ennemis, disperse les armées et rend les adeptes ennemis incontrôlables pendant un certain temps. Il leur inflige aussi une petite quantité de dégâts. Ne fonctionne pas sur les chamanes ennemies. (Défensif, quatre charges)

Invisibilité : Ce pouvoir rend simplement invisible vos adeptes. Six adeptes maximum deviennent invisibles par sort lancé. Ne fonctionne pas sur la chamane. (Offensif, quatre charges)

Bouclier magique : Le bouclier accroit la résistance des adeptes et les immunise contre certains sorts (explosion, foudre, tornade, déluge de feu). Tout comme l'invisibilité, chaque sort lancé ne protège que six adeptes. Ne fonctionne pas non plus sur la chamane (Défensif, quatre charges)

Pont : Ce sort crée simplement un pont depuis la position de la chamane jusqu'à la zone visée. En plus de créer un lien entre des terres séparées par un bras de mer, il permet d'agrandir son territoire, accéder à des montagnes et même détruire des bâtiments, s'il est bien utilisé. (Développement, quatre charges)

Foudre : La foudre est plus puissante que l'explosion mais a, à peu de choses près, le même but : tuer les adeptes ennemis (en un coup) et détruire les bâtiments ennemis.
A chaque fois qu'un bâtiment est touché par la foudre, il perd un fagot de bois (Offensif et défensif, quatre charges)

Hypnose : L'hypnose convertit pendant un certain temps les adeptes ennemis. Ils se battent alors à vos côtés. Lorsque l'effet du sort se dissipe, les adeptes convertis retournent dans leur camp d'origine. (Offensif et défensif, trois charges)

Tornade : La tornade détruit les bâtiments (fagot par fagot, complètement si elle reste suffisamment longtemps sur le même bâtiment) sur lesquels elle passe et entraîne dans les airs les adeptes. Ce sort peut se retourner contre son lanceur en détruisant ses bâtiments et en tuant ses propres adeptes. (Offensif, trois charges)

Marécages : Les marécages tuent tout ce qui passe dedans, adeptes et chamanes, ennemis ou amis. Les marécages restent à l'endroit où ils ont été lancé jusqu'à ce que dix unités au total y meurent. (Défensif, trois charges)

Aplanissement : Ce sort égalise le terrain autour de l'endroit où il a été déployé, sur base de la hauteur de ce point. Si des bâtiments dans la zone subissent une dénivellation trop importante, ils explosent. (Développement, trois charges)

Tremblement de terre : Le tremblement de terre est souvent meurtrier. La terre se met à trembler et tous les bâtiments

dans la zone de lancement perdent un fagot de bois. De plus, après quelques secondes, une zone de lave apparaît, brûlant les bâtiments et tuant toute unité qui s'y trouve. Enfin, une bande de terre proche se trouve soudainement inondée, noyant bâtiments et unités. (Offensif, deux charges)

Erosion : L'érosion accélère le vieillissement du terrain, ce qui a pour effet d'aplanir les montagnes et noyer les rivages. Tout ce qui s'y trouve est détruit ou noyé. (Offensif, deux charges)

Déluge de feu : Une pluie de feu s'abat sur la zone ciblée. Tous les bâtiments et les unités (à l'exception de la chamane qui a lancé le sort) dans les environs prennent feu. Les unités meurent tandis que les bâtiments subissent de gros dégâts (destruction totale des huttes). (Offensif, deux charges)

Mort ailée : La mort ailée est un dragon extrêmement résistant et fort. Il se dirige automatiquement vers les ennemis les plus proches et dévore une à une les unités ennemies. (Offensif, une charge)

Volcan : Le volcan est le sort de destruction le plus puissant. Une montagne se crée à l'endroit où le sort a été lancé, détruisant tous les bâtiments de la zone. S'ensuite une explosion de lave qui s'étend très loin, brûlant tout ce qui s'y trouve. (Offensif, une charge)

Sorts spéciaux

Rage sanguinaire : La rage sanguinaire se trouve dans le niveau du même nom (monde 16). Ce sort augmente nettement la vitesse de déplacement et d'attaque, la résistance et la force des adeptes sur lesquels il est utilisé. Son effet est limité dans le temps. (Offensif)

Apocalypse : Ce sort crée une immense arène là où la chamane l'a lancé. Les adeptes de toutes les tribus y sont téléportés et s'affrontent lors d'une grande bataille. La dernière tribu qui a des adeptes en vie gagne la partie. Ce pouvoir se trouve dans les mondes 17 et 18.

Téléportation : Il téléporte simplement la chamane à l'endroit visé. C'est le seul sort qui a une portée illimitée (à l'exception des sorts du niveau 25). Il est disponible dans le dix-neuvième monde.

PRIERES

Dans la majorité des mondes, il est possible de prier certains monuments, pour en obtenir les bienfaits. Il existe plusieurs types de monument et chacun a ses caractéristiques. Ils nécessitent tout de même un nombre plus ou moins important de prieurs, pour obtenir plus ou moins rapidement leurs avantages.

Pyramide de la connaissance : La pyramide de la connaissance contient le savoir de l'ennemi. Il peut s'agir de sort ou de bâtiment. Seule la chamane peut la prier. Lorsqu'elle le fait, la tribu acquiert définitivement ce savoir et débloque donc pour tout le reste du jeu le bâtiment ou le sort renfermé dans la pyramide.

Tête de pierre : Une tête de pierre contient toujours un sort en quantité limitée et uniquement pour la mission en cours. De temps en temps, un pouvoir se déclenche automatiquement à proximité (déluge de feu, foudre, volcan, ...).

Totem : Un totem crée souvent automatiquement un sort précis sur un endroit particulier. Il s'agit en général d'une aide non négligeable.

Obélisque : L'obélisque donne un très grand pouvoir qui change considérablement le cours de la mission. Seule la chamane peut le prier.

NOTES

La soluce qui suit propose des solutions en mettant à profit au maximum tous les aspects du jeu et en utilisant toutes les ressources mises à disposition du joueur (création d'un camp, entraînement d'une armée, gestion de la mana, attaques grandioses, prières, etc.). Il est en effet possible de réussir la quasi-totalité des missions en se contentant d'un camp basique, sans armée et en employant seulement la chamane. D'autres stratégies que celles décrites dans ce guide

mènent également à la victoire.

Dans un souci de simplicité, il est parfois demander au joueur de tourner son écran (avec les flèches du clavier). Ceci permet d'avoir les mêmes repaires que dans la soluce. Lorsqu'il est fait référence au nord, sud, est et ouest, c'est donc en fonction de la rotation de l'écran.

Enfin, pour s'y retrouver, la tribu dakini est la tribu rouge, les chumaras sont les jaunes et les mataks, les verts. Vous dirigez la tribu bleue.

Monde 1 : L'aventure commence

Envoyez votre chamane prier la tête de pierre et récupérez deux sorts de pont. Pendant ce temps, demandez à vos braves d'occuper vos huttes et avec ceux qui restent, construisez-en une troisième. Lorsque la chamane a ses deux sorts de pont, lancez-en un entre votre île et celle du milieu. Là, allez prier la seconde tête de pierre, jusqu'à ce que vous obteniez quatre sorts de foudre. Enfin, tuez le brave en envoyant un sort d'explosion juste à côte de lui pour l'envoyer dans l'eau. Priez ensuite la pyramide de la connaissance et accaparez-vous le savoir de l'ennemi (hutte des guerriers).

Après, lancez votre deuxième sort de pont depuis l'île où se trouvait la pyramide jusqu'à l'île ennemie. Lancez ensuite un éclair sur le petit groupe de braves devant la hutte, un autre sur la hutte, un sur la chamane et un dernier sur la hutte des guerriers ennemie. Enfin, finissez les survivants en les envoyant dans l'eau grâce au sort d'explosion.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des guerriers
Têtes de pierre : Sorts de pont à l'infini (un prieur requis), quatre sorts de foudre (un prieur)

NOTE

La première tête de pierre donne des sorts de pont à l'infini jusqu'à ce que la chamane crée un pont vers l'île des dakinis.

Monde 2 : A la nuit tombée

Construisez votre camp. Cinq huttes (en comptant celle de départ) devraient suffire. N'oubliez pas de construire également une hutte des guerriers. Envoyez votre chamane prier le totem qui se trouve à l'ouest du camp. Cela a pour effet de créer un pont depuis votre camp jusqu'à la petite île qui se trouve à l'est. Envoyez votre chamane et un brave prier la tête de pierre et obtenez trois sorts de tornade.

Lorsque votre camp est construit, attendez que les braves améliorent les huttes jusqu'au niveau maximal puis entraînez-en une petite dizaine dans la hutte des guerriers. Envoyez-les avec votre chamane vers le camp ennemi. Attaquez-vous à la tour. Quelques renforts constitués de braves et de guerriers arrivent pour vous repousser. Mais votre force de frappe est largement supérieure et vous n'aurez alors aucun mal à éliminer vos ennemis. D'autres renforts devraient arriver de temps en temps. Lancez un sort de tornade sur la première hutte et allez prier la pyramide de la connaissance. Vous avez maintenant le sort essaim mortel.

Détruisez les deux autres huttes avec les tornades qui vous restent. Les braves de l'ennemi seront tous envoyés dans la hutte des guerriers. N'attendez pas ; attaquez-les tout de suite avec vos guerriers. La chamane ennemie invoque l'un ou l'autre essaim mortel sur vos guerriers. Envoyez votre chamane, accompagnés de quelques guerriers pour lui régler son compte. Pendant ce temps, ordonnez au reste de votre armée de détruire la hutte des guerriers ennemie et de supprimer les derniers défenseurs.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort d'essaim mortel
Tête de pierre : Trois sorts de tornade (deux prieurs)
Totem : Un sort de pont créé (un prieur)

NOTE

Dès que vous approchez de la tour de guet, vous pouvez entendre un tocsin et des ennemis arrivent du camp. Ceci se produit parce qu'un guerrier se trouve dans la tour.

Monde 3 : Crise de foi

Tout comme pour la mission précédente, commencez par construire votre camp. Dès le début, envoyez votre chamane prier la pyramide de la connaissance de l'ennemi. Ceci se fera pour la majorité des missions. Dans le cas du troisième monde, il est possible de contourner le camp ennemi. Envoyez votre chamane prier le totem qui se trouve près de la colline centrale. Ce totem a pour effet d'aplanir le sol menant à la pyramide. Lorsque c'est fait, priez la pyramide pour obtenir la hutte des prêcheurs.

Construisez une hutte des prêcheurs et entraînez quelques guerriers et prêcheurs. Il n'est pas utile d'avoir une armée démesurée, la résistance est très faible. Lorsque votre armée est prête, envoyez votre chamane au sommet de la colline entre les deux camps. De là, lancez le sort explosion près du prêcheur ennemi qui se trouve à l'entrée du camp et envoyez-le dans l'eau. Faites de même avec la chamane. Lancez l'attaque dès qu'elle se trouve dans l'eau. Les ennemis n'ont pas d'autre prêcheur et pas de guerrier. Tuez simplement tous les braves et la chamane ennemie si elle a le temps de se réincarner.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des prêcheurs
Totem : Sort d'érosion créé (un prieur)

NOTE

Si vous traînez trop, les ennemis finissent par passer à l'attaque avec quelques adeptes.

Monde 4 : L'union fait la force

Le lieu de réincarnation se trouve sur une petite enclave, avec deux huttes. L'endroit est trop petit pour construire quoi que ce soit. Heureusement, une pyramide de la connaissance tout près débloque la tour de guet. Allez la prier et remplissez les deux huttes avec vos braves. Envoyez-en un prier la tête de pierre au nord. Placez aussi vos autres braves près de cette statue. Lorsque la chamane a fini sa prière, ordonnez à vos braves de construire une tour de guet près de la tête de pierre. Lorsque c'est fait, construisez votre camp près de la tour de guet. Pendant ce temps, grâce au sort de conversion obtenu en priant la tête de pierre, convertissez un maximum de sauvages et assignez-les à la construction du camp. Une autre pyramide de la connaissance se trouve près du camp adverse. Eliminez le brave qui la garde et priez la pyramide. Des ennemis viendront régulièrement, seuls, pour empêcher votre chamane de prier. Il suffit de les envoyer dans l'eau avec le sort d'explosion.

Une fois la pyramide priée et le sort de foudre acquis, retournez dans votre camp. Pendant que vous entraînez votre armée, les ennemis se massent près de votre base. D'abord un prêcheur s'y installe, suivi rapidement par quelques guerriers qui effectuent une ronde. Une première attaque ne tardera pas. Elle est constituée de deux guerriers. La suivante est plus importante puisque des guerriers et des prêcheurs attaquent ensemble. La troisième attaque est menée par la chamane ennemie qui lance le sort de foudre sur vos bâtiments. Lorsque vous êtes prêts, lancez l'attaque. Elle devrait passer toute seule. Le seul véritable danger est la chamane qui peut anéantir facilement votre armée en lançant la foudre dessus.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Tour de guet, sort de foudre
Tête de pierre : Quatre sorts de conversion (un prieur)

Monde 5 : La mort venant des cieux

Cette fois, il s'agit d'une mission spéciale. Le but est de prier une statue de dragon, libérant une créature démoniaque

sur les ennemis. Vous avez quinze minutes pour réussir la mission. Envoyez un guerrier prier la tête de pierre à gauche tandis que la chamane est placée dans la tour de guet de droite. Il est inutile de prier le totem (qui déploie un pont) au centre ; ça prendrait trop de temps. Convertissez les sauvages sur l'île à l'est avec les trois sorts de conversion que vous avez récupérés avec la tête de pierre. Priez ensuite le totem qui se trouve sur cette île. Vous obtenez un bateau. Ramenez les braves convertis sur l'autre berge, là où se trouve votre camp. Toujours à l'aide du bateau, faites aussi traverser la mince portion d'eau par votre chamane et vos guerriers.

Faites immédiatement prier la tête de pierre à l'est par votre chamane, pendant que vous entraînez vos braves dans la hutte des guerriers et des prêcheurs. Lorsque vous avez obtenu deux sorts de pont, priez le totem à l'ouest. Ceci déploiera un pont entre l'endroit où se trouve le totem et la colline de l'autre côté de l'eau. Lorsque votre armée est prête (quand vous avez entraîné tous vos braves), passez à l'action. Gravissez le pont que vous venez de créer et lancer le sort d'explosion sur les ennemis qui se trouvent sur la colline. Tous les guerriers et prêcheurs du camp ennemi arriveront sur vous. Votre armée n'est clairement pas de taille à les anéantir tous mais ce n'est pas grave. Laissez-les se battre. Pendant ce temps, éclipsez vous avec votre chamane vers la gauche du camp. Longez complètement la berge jusqu'à arriver près de l'objectif de la mission. Tuez ou éloigner les ennemis grâce aux sorts d'explosion et d'essaim mortel. Avant de prier, assurez-vous que personne ne puisse vous dérangez. Mettez votre chamane à l'un des deux côtés de l'entrée, sur la petite colline puis lancer un sort de pont de l'autre côté. Vous créerez ainsi un mur infranchissable sur l'entrée de la colline pour bloquer les arrivants. Ensuite priez la statue en forme d'oiseau/dragon et profitez du spectacle.

GAIN

Têtes de pierre : Trois sorts de conversion (un prieur), deux sorts de pont (un prieur)
Totems : Un sort de pont créé (six prieurs), un bateau créé (un prieur)
Obélisque : Morts ailées créées

NOTE

Lorsque vous traversez le camp ennemi avec votre chamane, essayez d'économiser le plus possible vos sorts d'explosion. Vous n'avez pas assez de mana pour les recharger.

Monde 6 : Les ponts

Allez tout de suite prier la pyramide qui se trouve au nord de votre lieu de réincarnation. Pendant ce temps, faites construire des huttes par vos braves. Lorsque la pyramide est priée, convertissez le plus possible de sauvages (il y en a beaucoup, notamment près du point d'eau au nord du point de départ et près du camp chumara). Au nord-est de votre camp se trouve une toute petite île avec un guerrier ennemi et un totem. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant et ne tuez surtout pas le guerrier.

A l'aide de vos nouveaux braves (entre 30 et 50), agrandissez votre camp. N'hésitez pas à construire beaucoup de huttes, ce n'est pas la place qui manque. Envoyez aussi quatre braves prier la tête de pierre à l'est. Mais faites attention, les ennemis pourraient vous empêcher d'y prier. Les chumaras tentent quelques incursions dans votre camp. Ils attaquent principalement depuis l'entrée nord mais il se peut qu'ils attaquent par l'ouest (en passant entre l'eau et la colline). Au bout de quelques minutes, les mataks passent à l'attaque et lancent un sort de pont entre leur camp et le vôtre. Repoussez leur assaut et franchissez leur pont avec votre chamane. Priez la tête de pierre. Utilisez ensuite le sort d'hypnose sur le guerrier qui se trouve sur la petite île et faites-le prier le totem. Cela aura pour effet de créer un pont entre les deux camps ennemis. Ils se déclarent alors la guerre et ne font plus attention à vous.

Mais ça ne suffit pas pour gagner. Créez une armée et attaquez en premier les mataks. Pendant que vos soldats étripent joyeusement tout ce qui bouge, priez la pyramide de la connaissance. Grâce au sort pont, vous pouvez accéder à la tête de pierre qui surplombe le camp vert. Priez-la pour obtenir le sort déluge de feu. Assurez-vous d'avoir éliminé les verts et rendez-vous chez les jaunes. Prenez garde à la chamane ennemie. Avancez uniquement avec votre chamane vers la tour ennemie et lancez un sort de foudre dessus. La chamane ennemie étant dedans, elle meurt sur le coup. Attaquez ensuite avec votre armée. Lancez les sorts de marécages sur la rampe qui mène à la tour de guet que vous venez de griller ; la chamane ennemie s'y rend automatiquement dès qu'elle se réincarne. Dès le début de l'assaut, lancez votre sort déluge du feu sur la hutte des prêcheurs. Le combat se termine assez vite si votre armée est suffisamment grande. Il faudra toutefois achever les ennemis dispersés un peu partout à l'ouest du camp chumara.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort de conversion, sort de pont
Têtes de pierre : Trois sorts de marécages (quatre prieurs), trois sorts d'hypnose (un prieur), un sort de déluge de feu (un prieur)
Totem : Un sort de pont créé et déclaration de guerre entre les tribus ennemies (un prieur)

NOTE

Dans ce monde, vous devez affronter pour la première fois deux ennemis en même temps. Soyez donc vigilant car ils peuvent attaquer depuis trois endroits différents.

Monde 7 : L'ennemi invisible

Tournez l'écran à 180° pour avoir un visuel constant sur l'ennemi. Vous commencez de nouveau sur un terrain trop petit. Construisez donc une tour de guet tout au nord, sur la berge. Les ennemis se trouvent sur l'autre grande île, qui n'est pas joignable pour l'instant. Il n'est donc pas possible de prier la pyramide de la connaissance dès le début. Construisez votre camp autour de la tour de guet et convertissez les sauvages sur votre île. Faites tout de même attention au bois, il s'épuise rapidement sur ce monde, malgré les apparences. Ne construisez donc pas votre campement trop rapidement. Construisez une tour de guet au nord-ouest et au nord-est de votre île. C'est par là que les chumaras attaquent.

Après quelques minutes de jeu, vous êtes avertis que vous êtes attaqués par des ennemis invisibles. En effet, la chamane ennemie crée un pont à l'une des extrémités des deux îles (entre la sienne et la vôtre). Elle utilise le sort d'invisibilité sur ses troupes pour vous attaquer par surprise. Plusieurs options s'offrent à vous. Soit vous empêchez tout simplement la chamane de lancer son sort de pont en la tuant avant (avec la foudre). Mais cette option n'est que temporaire puisque les ennemis retentent l'attaque. Soit vous la laissez faire et vous encaissez l'attaque. Les tours de guet permettent de montrer les ennemis à proximité sur la boussole. Profitez-en pour repérer les ennemis invisibles dans votre camp. Et les prêcheurs installés dans les tours de guet convertissent tout de même les ennemis invisibles. Placez donc plusieurs tours de guet dans votre camp et en périphérie.

Enfin, lorsque votre camp est bien protégé et suffisamment grand, commencez à entraîner votre armée. Quinze guerriers et dix prêcheurs suffisent. Lancez un sort de pont vers la petite île du milieu et priez la tête de pierre avec cinq braves. Envoyez-y aussi votre chamane et mettez-la le plus possible au nord. La chamane ennemie ne manquera pas d'essayer de pulvériser vos prieurs avec un sort de foudre. Empêchez-la de le faire en la tuant avant. Lorsque vous avez récupéré les deux sorts d'érosion, attaquez les ennemis. Si la chamane ennemie a créé un pont chez vous, utilisez-le. Dans le cas contraire, lancez le sort vous-même. Il vaut mieux attaquer depuis une extrémité (et non en passant par l'île du milieu), comme le font les ennemis, pour éviter de se retrouver attaqué de tous les côtés. Détruisez la tour de guet ennemie et tuez les prêcheurs dans la zone. Utilisez un de vos prêcheurs pour convertir les ennemis et poursuivez l'attaque avec le reste. Les adversaires résistent un peu mais ils sont plus faibles que vous puisqu'ils sont surtout constitués de braves. Tuez les prêcheurs en priorité. Pendant que vos hommes attaquent, priez la pyramide de la connaissance avec votre chamane. Tuez aussi la chamane ennemie dès que vous la voyez, elle pourrait nuire à vos hommes. Pour finir, lancez les deux sorts d'érosion sur le petit point d'eau à l'ouest du camp ennemi. Grâce à cela, vous pouvez supprimer un ou deux bâtiment(s) jaune(s) sans effort. Enfin, rasez et tuez ce qu'il reste, soit plus grand-chose.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort d'invisibilité
Tête de pierre : Deux sorts d'érosion (cinq prieurs)

NOTE

Si vous empêchez la chamane de créer un pont, elle essayera de nouveau de le faire, mais pas forcément du même côté.

Monde 8 : Le choc des continents

Comme d'habitude, commencez par construire votre camp. Dès le début, convertissez les sauvages qui se trouvent à l'est. Prenez quatre convertis et allez prier la tête de pierre qui se trouve au sud-est de votre camp, sur une bande de terre surélevée. Cette tête de pierre vous offre trois sorts de bouclier magique. Ramenez les autres convertis à votre camp (et profitez-en pour leur faire couper du bois là où ils se trouvent et le rapporter). Avec votre chamane, allez au nord de votre haut lieu de réincarnation. Au sommet de la colline se trouvent des guerriers qui patrouillent. Tuez-les, pénétrez dans le camp dakini et priez la pyramide de la connaissance. Celle-ci vous donne la hutte des pyroguerriers. Construisez-en une dans votre camp.

Les ennemis se développent lentement mais lorsqu'ils sont prêts, leurs attaques sont très fréquentes. Il est temps de s'occuper de la défense. Au nord de votre camp se trouve une entrée, délimitée par deux collines. Construisez-y six tours de guet sur deux lignes. Dans les trois tours les plus éloignées de votre camp, mettez des prêcheurs. Et dans les trois autres, placez des pyroguerriers. Créez aussi un pont pour atteindre les collines entourant votre camp. Ajoutez une tour de guet sur chacune de ces collines, près de celles que vous venez de construire et mettez un pyroguerrier dans chacune. Vous aurez alors une défense maximale et rien ne pourra pas passer. Il est temps de prier la dernière tête de pierre. Elle se trouve au nord-ouest de votre camp, relativement proche des ennemis. Le moyen le plus efficace est de passer par la colline ouest de votre camp, là où vous venez de créer un pont. Mettez quatre braves près du ravin ouest de la colline et lancez un sort d'explosion juste à côté, pour les faire tomber au bas de la colline. Vos braves seront presque morts mais ce n'est pas grave. De toute façon, leur santé se régénère. Envoyez-les prier la tête. Faites tout de même attention : vous obtiendrez quatre sorts de tornade. Or vous ne pouvez en avoir que trois à la fois. Donc, pour éviter de gaspiller un sort, priez la tête trois fois puis arrêtez la prière. Lorsque vous aurez lancé une tornade, ordonnez à vos braves de reprendre la prière.

Quand vous êtes prêts à attaquer (à ce stade, vous devriez avoir un bon nombre de guerriers, convertis par vos prêcheurs ; il ne reste plus qu'à entraîner quelques pyroguerriers et prêcheurs), envoyez d'abord votre chamane et détruisez en priorité les tours ennemies. Les pyroguerriers qui s'y trouvent peuvent vous canarder depuis une longue distance et vous causer des ennuis. Lancez un sort de foudre sur chaque tour, puis sur les ennemis qui patrouillent devant. Quand c'est fait, le reste de l'attaque passe comme une lettre à la poste. Comme d'habitude, éliminez le plus vite possible la chamane ennemie et guettez sa réincarnation. Cependant, vous disposez cette fois du sort bouclier magique qui protège vos hommes des sorts ennemis et les rend plus résistants. Néanmoins, des sorts tels que l'essaim mortel et l'hypnose fonctionnent tout de même sur eux. Utilisez les tornades que vous avez obtenues pour supprimer plus rapidement les bâtiments ennemis et tuez tout le monde.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hutte des pyroguerriers
Têtes de pierre : Trois sorts de bouclier magique (quatre prieurs), quatre sorts de tornade (quatre prieurs)

NOTE

Il se peut que les tours de guet ennemies soient vides. Dans ce cas, ne gaspillez pas vos pouvoirs dessus.

Monde 9 : Feux dans la brume

Il s'agit de la première mission présentant quelques véritables difficultés. Un brouillard de guerre recouvre le monde et il n'est donc pas possible de voir ce que font les ennemis. Ceux-ci disposent d'un sort de volcan qu'ils n'hésitent pas à lancer en plein milieu de votre camp. Et ils possèdent des bateaux, ce qui fait qu'il est difficile de savoir d'où partira l'attaque. Et pour couronner le tout, il n'est pas possible d'acquérir les bateaux dès le début. Il s'agit un peu d'une mission contre la montre puisque de votre rapidité dépend la suite de la mission. Construisez votre camp mais gardez à l'esprit qu'il peut partir en fumée à presque tout moment. Presque, puisque l'attaque met tout de même quelques minutes à arriver. A peine le jeu commence-t-il qu'un ennemi prie un totem. C'est l'une des rares choses que l'on voit et vous ne pouvez évidemment rien faire pour l'en empêcher. Partez en exploration avec votre chamane. Elle n'a de toute façon rien d'autre à faire. Au sud-ouest se trouvent deux têtes de pierre. Convertissez les sauvages du coin et priez les têtes. La plus proche du camp jaune donne un sort de tremblement de terre tandis que l'autre vous octroie deux sorts de tornade. Ramenez les convertis à votre camp et faites-les couper du bois au passage. Il a tendance à se faire rare.

Pour repousser l'assaut chumara efficacement, construisez des tours de guet tout autour de votre camp (surtout près de l'eau). Mettez-y des pyroguerriers. Les unités se trouvant dans un bateau ou un ballon sont beaucoup moins résistantes

que sur la terre ferme. Laissez aussi votre chamane dans votre camp en permanence, tant que vous n'attaquez pas. Dès que vous voyez des bateaux ennemis, lancez tout ce que vous avez : le sort essaim mortel sur un bateau est redoutable puisque tous ses occupants (à l'exception de la chamane) se jettent à l'eau et se noient. Si vous voyez la chamane ennemie dans un bateau, lancez un sort de foudre pour griller tous ses occupants. De cette manière, vous devriez empêcher la chamane de lancer le volcan dans votre camp. Au nord-est de votre camp se trouve une petite île remplie de sauvages. Elle est en partie cachée mais elle contient une tête de pierre. Allez-y avec votre chamane (après avoir repoussé une attaque, prenez simplement un bateau ennemi) et convertissez au moins cinq sauvages. Faites-les ensuite prier la tête pour obtenir vous aussi un volcan.

Quand vous vous sentez d'attaque, créez une grande armée. Le camp jaune se trouve au sud-ouest de votre position. Suivez le chemin que vous avez pris au début pour prier les têtes et continuez jusqu'au camp ennemi. Les ennemis sont nombreux et vous ne les voyez pas. Ils ont aussi beaucoup de tours avec des pyroguerriers. Durant l'attaque, avancez d'abord votre chamane à la recherche des tours (sur les collines) et détruisez-les avec la foudre. Lancez le volcan en plein milieu du camp et faites attention à ce que votre armée ne soit pas touchée par la lave. Priez la pyramide avec la chamane pendant que vos soldats détruisent ce qui reste du camp.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Hangar à bateaux
Têtes de pierre : Deux sorts de tornade (quatre prieurs), un sort de tremblement de terre (quatre prieurs), un sort de volcan (cinq prieurs)

NOTE

Il se peut que la chamane ennemie n'attaque pas. En effet, les ennemis veulent à tout prix récupérer leurs bateaux perdus, à tel point qu'ils ne font plus que ça. Donc plus vite vous aurez une défense correcte, plus vite vous réduirez les risques d'attaques ennemies.

Si malgré tout l'ennemi parvient à créer un volcan dans votre base, vous pouvez l'aplanir avec un sort de pont. La terre brûlée redevient constructible après quelques minutes.

Monde 10 : Des profondeurs marines

A l'instar du cinquième monde, il s'agit d'une mission challenge. Vous commencez dans un petit camp se situant en contrebas du campement matak. La chamane ennemie lance immédiatement plusieurs sorts d'érosion, coulant petit à petit votre camp. Vous devez donc fuir. Vous disposez d'un bateau. Remplissez-le avec votre chamane et quatre autres adeptes. Il est possible d'en sauver cinq de plus mais il ne faut pas perdre de temps : donnez l'ordre à deux braves de construire un second bateau et faites couper du bois par un troisième. Un des deux braves affectés à la construction du bateau ira chercher sans cesse le bois fourni par le troisième alors que le dernier reste dans le hangar à bateaux : cela accélère la construction et donc, en faisant cela vous aurez le temps de créer un bateau. Remplissez-le immédiatement. Vous n'aurez pas le temps d'en construire davantage.

Au nord de ce qui fut votre camp, vous pouvez apercevoir une petite île. Tuez les deux guerriers avec le sort d'explosion et envoyez tous vos hommes sur la tour. Tuez le prêcheur et rejoignez les bateaux avec tout le monde, à l'exception de deux adeptes. Prenez-les tous les deux et priez le totem. Un camp démoli sort des flots, tandis qu'un compte à rebours s'enclenche. Vous avez huit minutes pour vous venger. Annulez le tour d'horizon. Si vous ne le faites pas, en plus de perdre des précieuses secondes, vous perdez vos deux prieurs puisque la petite île coule après avoir prié le totem. Rejoignez votre nouveau camp lorsqu'il est totalement immergé (ce serait dommage de perdre vos bateaux en les faisant échouer) et remettez-le en bon état. Convertissez les sauvages et entraînez quelques guerriers, prêcheurs et pyroguerriers pendant que deux braves construisent des bateaux. Laissez les autres dans les huttes. Ils produisent suffisamment de mana pour entraîner des soldats. Par contre, n'attendez pas que des nouveaux braves arrivent au compte-gouttes. Videz petit à petit vos huttes pour former votre armée.

Quand vous avez cinq bateaux remplis, attaquez (avec la chamane). Ne vous préoccupez pas des deux tours, elles sont vides. Le danger le plus important se trouve sur la gauche quand vous débarquez. Quelques pyroguerriers patrouillent et vous causent des soucis. Si vous avez bien géré votre mana, vous devriez avoir un sort de foudre. Lancez-le sur ces ennemis. Débarquez ensuite avec vos hommes et attaquez la première partie de l'île. Envoyez

immédiatement deux hommes prier le totem. Faites en sorte qu'aucun ennemi ne puisse interrompre leur prière. Dès que la prière est finie, des sorts d'érosion se déclenchent sur le camp adverse, détruisant et coulant tout. Il ne reste plus qu'à achever les éventuels survivants à l'aide de la chamane.

GAIN

Totems : Création d'une base (deux prieurs), sorts d'érosion créés (deux prieurs)

NOTE

La chamane ne doit pas mourir sinon la mission est un échec.

Monde 11 : Ames perfides

Cette mission n'est pas la plus facile. Il faut gérer deux camps ennemis en même temps alors qu'ils ne se font pas la guerre (du moins pas de manière intense). Tournez votre écran de 90° vers la droite. Au sud se trouvent les chumaras. Ils ne sont pas atteignables pour l'instant. Rendez-vous chez les mataks au nord et priez leur pyramide de la connaissance. Dès que c'est fait, vous pouvez lancer un sort de marécages dans leur camp. Ca les ralentira très légèrement mais c'est toujours ça de pris. Sur le passage, convertissez quelques sauvages qui iront ensuite prier la tête de pierre qui se trouve entre les verts et vous. Cette tête nécessite six adeptes et elle donne des sorts de marécages. Si vous voulez freiner davantage les mataks, lancez ces sorts lorsque vous avez fini de prier la pyramide (vous devriez avoir obtenu au moins un sort durant la prière). Ainsi, la pyramide vous donne un sort, comme n'importe quelle pyramide et la tête vous en donne trois. Et tout ça sans dépenser de mana. De plus, bien placés, ces marécages peuvent tuer plusieurs fois la chamane verte et donc vous faire bénéficier de sa mana. Convertissez le plus de sauvages possibles. Retournez dans votre camp et en ce qui concerne celui-ci, construisez comme d'habitude autour du haut lieu de réincarnation. Notez aussi la colline au sud-est du haut lieu. Construisez une tour de guet au sud de cette colline et mettez-y un pyroguerrier dès que vous le pouvez. Il s'agit d'un bon emplacement pour construire des huttes et la hutte des pyroguerriers. A l'est se trouve une zone assez large pour contenir quelques huttes. Commencez donc par y bâtir une tour de guet. Enfin, à la base de la colline précédemment citée se trouve un endroit idéal pour votre hangar à bateaux. Construisez-en un.

N'oubliez pas de construire un bon nombre de tours de guet autour de votre camp, comme lors de la neuvième mission. Mettez un pyroguerrier dans celles que vous avez construites au bord de l'eau et laissez des prêcheurs sur la terre, près de ces tours. Pour défendre les terres, adoptez une tactique similaire à celle utilisée durant la huitième mission : une ou plusieurs tours de guet avec des prêcheurs en première ligne et des pyroguerriers dans les tours plus proches de votre camp. Les assauts ennemis sont nombreux. Les mataks attaquent au nord et à l'est et parfois par la voie maritime, au sud et à l'est, et leur chamane utilise son sort de marécages. Tandis que les chumaras attaquent dans un premier temps par la mer, surtout à l'ouest. Leur chamane convertit momentanément vos adeptes avec son sort d'hypnose. Puis, dans un second temps les jaunes créent des ponts jusqu'à votre campement et attaquent alors par la voie terrestre. Méfiez-vous des mataks, ils utilisent parfois le sort d'invisibilité.

Votre camp n'est pas facile à défendre puisqu'il s'étend loin jusqu'à l'est alors que les ennemis attaquent à plusieurs endroits à la fois. Une technique fiable consiste à prier la pyramide de la connaissance chumara avant d'attaquer qui que ce soit. Prenez un bateau et rendez-vous sur le territoire avec votre chamane, seule. Anéantissez les quelques ennemis qui se trouvent près de la pyramide et priez-la. D'autres ennemis arrivent très fréquemment puisque la pyramide se trouve juste en bordure du camp jaune. Lorsque vous avez le sort d'hypnose, repartez. Les choses devraient être plus faciles à présent. Utilisez ce sort pour repousser les attaques et lorsque vous attaquez vous-mêmes. Le camp matak tombe facilement et il vaut mieux l'assaillir en premier. Avant d'attaquer, lancez quelques sorts de marécages au sud-ouest, sur la rive en face de votre camp afin d'empêcher la chamane jaune de créer un pont. Seule la première colline près du camp vert représente un risque potentiel mais deux sorts de foudre devraient régler le problème, un sur chaque patrouille. La tour est occupée par un prêcheur et n'est donc pas une menace. Il y a quelques tours dans le campement matak et la plupart abritent un pyroguerrier. Lancez systématiquement la foudre sur ces tours pour vous en débarrasser facilement. Rasez le camp ennemi mais en vitesse, puisque pendant ce temps, rien n'empêche les jaunes de vous attaquer, hormis les marécages. Mais c'est une solution temporaire. Et sans votre chamane pour défendre, les choses risquent de se corser. Dès que les mataks sont vaincus, revenez et attaquez les jaunes. Ils ne devraient pas opposer tellement plus de résistance que les verts. Une fois de plus, seule l'entrée du camp est bien défendue mais peut être anéantie très facilement (foudre, hypnose, prêcheurs, etc.).

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort d'hypnose, sort de marécages
Têtes de pierre : Trois sorts de marécages (six prieurs), trois sorts d'aplanissement (six prieurs)

NOTES

La tête de pierre située entre votre camp et celui des chumaras donne trois sorts d'aplanissement. Mais ils sont absolument inutiles durant cette mission.

Les mataks peuvent attaquer par de nombreux endroits, au nord. Près de votre haut lieu de réincarnation se trouve un passage. Méfiez-vous, les verts l'empruntent parfois pour vous nuire. Construisez-y également des tours pour éviter les ennuis.

Monde 12 : Une cible facile

C'est la première mission où les trois camps ennemis sont présents en même temps. Mais pas de panique : ils se battent entre eux et font à peine attention à vous. Vous commencez sur la plus petite île. Construisez une hutte avec trois braves et avec les autres, construisez une tour de guet à l'ouest, puis un hangar à bateaux juste à côté. Dès que vous le pouvez, construisez un bateau. Lorsque celui-ci est créé, sautez dedans avec la chamane et rendez-vous sur l'île des chumaras, au sud. Priez la pyramide de la connaissance et repartez. Vous obtenez ainsi la hutte des espions. Un espion jaune arrive chez vous à peu près à ce moment-là. Eliminez-le avec votre chamane puis partez vers le nord avec votre bateau. En face de vous, vous verrez une grande île qui abrite les dakinis. Dirigez-vous vers l'ouest, vers les dakinis donc. Vous devriez apercevoir leur pyramide. Accostez à côté et priez-la. Vous obtenez les tornades. Enfin, reprenez votre bateau et contournez le camp dakini par le sud. Continuez tout droit jusqu'au camp des mataks. Atteignez la dernière pyramide et priez-la. Un ennemi viendra de temps en temps vous embêter mais un plongeon dans la mer juste à côté les aide à vous laisser en paix. Cette fois, c'est le sort érosion qui se débloque. Après, rentrez chez vous.

La suite est très simple. Les chumaras se font attaquer par les autres et votre intervention est parfaitement inutile. Si vous laissez faire les choses, les jaunes se font anéantir par les deux autres. Vous pouvez toutefois accélérer les choses et détruire les jaunes avant les autres. Néanmoins, la chamane chumara crée un pont entre son camp et le vôtre. Vous pouvez le couler avec le sort érosion. Cependant, si vous comptez attaquer prochainement, laissez-le intact, c'est une économie de mana. Après les chumaras, les plus faibles sont les dakinis. Vous pouvez simplifier les choses et créer un pont entre les mataks et eux et déclencher une guerre. Sinon, il suffit de tout raser, comme d'habitude. Enfin, les verts opposent un peu de résistance mais pas beaucoup, puisqu'ils se seront épuisés contre les autres ennemis. Méfiez-vous surtout de leurs tours surélevées, dont les pyroguerriers peuvent tirer de loin.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Hutte des espions, sort de tornade, sort d'érosion

NOTE

Soyez tout de même vigilants. Même si vos ennemis s'attaquent entre eux, ils ne manqueront pas de vous rendre une petite visite de temps en temps.

Il vaut mieux couler le pont créé par la chamane jaune. Il serait trop risqué de laisser à vos ennemis un tel un passage jusqu'à votre camp.

Monde 13 : Bombardement aérien

Tournez légèrement l'écran vers la gauche. Le camp matak se trouve maintenant au nord. Allez prier la pyramide qui se trouve au nord-est du camp vert. Sur le chemin, convertissez au moins cinq sauvages et faites-les prier la tête de pierre qui se trouve entre les mataks et vous. Lorsque votre chamane a fini sa prière, mettez-la près de la tête de pierre. La chamane ennemie essayera de tuer vos prieurs. Empêchez-la de le faire. Cette tête vous donne un volcan. Retournez à

votre camp et convertissez les sauvages (il y en a une quinzaine à l'ouest, là où vous pourriez construire un hangar à bateaux). Les jaunes attaquent très souvent, par le sud et donc organisez en priorité votre défense. Bâtissez tout de même trois ou quatre huttes et une hutte des pyroguerriers. Entourez votre promontoire de tours de guet et mettez-y des pyroguerriers. Les jaunes attaquent relativement tôt et la chamane ennemie n'hésite pas à lancer de la foudre et des tornades. Profitez donc de leur manque de résistance lorsqu'ils sont dans les ballons pour les tuer. Construisez ensuite votre camp mais prévoyez un grand espace pour votre hangar à ballons.

La marche à suivre est similaire à celle de la onzième mission : il faut prier la pyramide des jaunes avant l'attaque finale. Pour ce faire, les chumaras justement attaquent à plusieurs reprises par les airs. Repoussez-les grâce à vos tours hébergeant des pyroguerriers. C'est radical contre les ballons. Lorsque votre défense est suffisante, sautez dans un ballon vide avec votre chamane et rendez-vous au sud-est de votre base. Le camp est jaune est très proche du vôtre. Descendez de votre ballon. La pyramide est toute proche. Détruisez les deux tours avec la foudre, depuis votre ballon. En effet, la portée de vos sorts est légèrement supérieure lorsque votre chamane est dans les airs. Eliminez le guerrier qui vient vous attaquer et priez la pyramide. Le hangar à ballons est maintenant disponible. Revenez dans votre camp et construisez le nouveau bâtiment.

Maintenant que vous pouvez produire vos propres ballons, entraînez une trentaine de pyroguerriers et construisez quinze ballons. Quant tout cela est fait, remplissez vos ballons avec vos nouveaux pyroguerriers et ne touchez pas à ceux qui se trouvent dans les tours. Placez également votre chamane dans un ballon (avec un pyroguerrier) et envoyez tout ce petit monde chez les mataks. Détruisez le camp bâtiment par bâtiment. Seuls la chamane et les pyroguerriers ennemis peuvent vous atteindre lorsque vos hommes sont dans des ballons. Profitez de cet avantage pour anéantir vos ennemis. Cependant, prenez garde aux pyroguerriers ennemis qui vous tueront en deux coups. Faites aussi attention à leur chamane. Tuez-la dès que vous la voyez. C'est encore plus risqué de la laisser en vie que dans les missions précédentes. Méfiez-vous aussi des huttes qui peuvent abriter des pyroguerriers. Quand vous en avez fini avec les verts, passez au camp jaune. N'oubliez pas que vous avez un sort de volcan en votre possession, utilisez-le durant l'attaque du camp chumara. Vous avez aussi la capacité à créer des tremblements de terre. Ca peut être utile pour détruire plusieurs bâtiments en une fois.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Hangar à ballons, sort de tremblement de terre
Têtes de pierre : Trois sorts de bouclier magique (six prieurs), un sort de déluge de feu (cinq prieurs), un sort de volcan (cinq prieurs)

NOTES

Il y a deux autres têtes de pierre dans ce monde. L'une des deux se trouve au nord-est du camp matak, près de l'eau. Il faut y faire prier six adeptes et elle donne trois sorts de bouclier magique, qui peuvent se révéler très utiles lorsque vous attaquez avec vos ballons. Si les verts sont encore dans le jeu, ils tentent une attaque sur vos prieurs dès que vous obtenez le premier sort. La deuxième tête se trouve sur une île au nord du camp chumara et à l'ouest du vôtre. Cette fois, cinq adeptes sont nécessaires, pour recevoir un sort de déluge de feu.

Il se peut que les verts n'attaquent pas du tout durant la mission. Au mieux ils passent de temps en temps en bateau près de votre camp. S'ils attaquent, ils le font au nord. Mettez-y tout de même des tours habitées par des pyroguerriers et des prêcheurs, au cas où.

Monde 14 : Attaquée de tous côtés

Tournez l'écran de 45° à gauche. Les trois ennemis sont de nouveau présents. Les mataks sont à l'est, au-dessus de vous, les dakinis à l'ouest et les chumaras loin au nord, sur une autre île. La tâche est loin d'être simple. Vous commencez une nouvelle fois sur une petite parcelle de terrain et le mieux est donc de construire le plus au nord possible, près de la mer. Cette fois, les attaques sont plus soutenues et plus vicieuses. Les chumaras débarquent fréquemment en plein dans votre camp (le plus souvent par le nord mais quelques fois depuis le sud) avec des prêcheurs protégés par le bouclier magique (chargez donc rapidement le sort hypnose) et leur chamane essaye de vous lancer un tremblement de terre. Tandis que les dakinis font des percées depuis leur camp à l'ouest. Ils envoient aussi assez vite des espions mais ils cessent aussi rapidement leurs attaques. La chamane matak prend un malin plaisir à utiliser le sort d'aplanissement, agrandissant son territoire et réduisant le vôtre, tout en détruisant votre camp. Les

mataks sont donc les plus dangereux. Ce sont les premiers qu'il faut éliminer. Construisez rapidement de quoi créer des soldats et remplissez vos tours avec des pyroguerriers et des prêcheurs. Quelques espions sont à prévoir. Tuez-les avant qu'ils ne mettent vos bâtiments en feu, vous verrez que le bois est une ressource rare. Le sort de pont vous sera utile. Tant que vous n'avez pas le sort d'érosion, vous pouvez supprimer l'avancée matak en lançant des ponts et en rabaissant le terrain.

Dès le début, priez la pyramide des rouges et obtenez le sort déluge de feu. Vous pouvez en lancer un dans le camp dakini. Ca les retarde un peu. Protégez-vous le plus vite possible et ne construisez pas trop près de la colline à l'est. Essayez de construire rapidement un hangar à ballons, puis un ballon. Lorsque votre camp est protégé ou que vous venez d'essuyer 2-3 attaques, rendez-vous à la pyramide des mataks. Contournez leur camp par le nord ou par le sud pour vous déplacer sans danger. Là, priez la pyramide mais prenez garde à la chamane, elle essaie de vous en empêcher. Dès que vous avez l'érosion, retournez dans votre camp et érodez le terrain dans l'autre sens, pour regagner du terrain. C'est plus efficace que le pont. Ne gaspillez pas votre mana dans des sorts tels que l'invisibilité qui ne servent à rien (à ce stade en tout cas). Rechargez le plus de fois possibles l'érosion et au bout d'un moment, c'est vous qui volerez le terrain de l'ennemi et qui détruirez son camp.

Enfin, lorsque vous aurez complètement inversé la balance, il sera temps de passer à l'attaque. Mettez un terme à l'étouffement des verts. Vous pourriez créer un pont depuis votre camp jusqu'au leur mais c'est risqué. Vous pouvez aussi tenter une attaque par les airs, comme durant la mission précédente, mais le bois se fait rare à ce stade de la mission. A vous de voir selon les moyens à votre disposition. Quoi qu'il en soit, les verts n'opposent que très peu de résistance. Seule la chamane est dangereuse. Rasez leur camp est un jeu d'enfant si vous attaquez avec des pyroguerriers dans des ballons. Méfiez-vous du sort essaim mortel de la chamane par contre. Lorsque les verts sont anéantis, rendez-vous au sud de leur ancien camp avec cinq adeptes et priez la tête de pierre. Elle vous donne une mort ailée. Retournez à votre camp. Avant d'attaquer les dakinis, repoussez une attaque des jaunes (lorsqu'ils attaquent avec leur chamane). Vous n'auriez pas envie qu'ils attaquent alors que vous êtes chez les rouges, vous risqueriez d'avoir un tremblement de terre dans votre camp. Ensuite, allez chez les dakinis avec votre armée. Dès le début de l'attaque, leurs soldats se précipitent à votre rencontre. Si votre armée est constituée de pyroguerriers en ballons, c'est du pain béni puisque les rouges n'ont pas de pyroguerrier, comme les autres tribus. Laissez donc simplement vos ennemis se masser sous vos ballons et profitez du massacre. Détruire leur camp est aussi facile que pour les verts. Au sud-ouest de leur position se trouve une autre tête de pierre. Priez-la avec six adeptes pour recevoir un tremblement de terre. Il n'est d'aucune utilité puisqu'à ce stade de la partie, vous devriez avoir chargé vos deux tremblements de terre. Dirigez-vous ensuite vers le camp jaune et lâchez votre mort ailée. Pendant que celle-ci aide vos pyroguerriers à raser le dernier camp, priez la pyramide avec votre chamane et débloquez le bouclier magique. Les jaunes commettent la même erreur que les rouges et viennent à votre rencontre sans pyroguerrier.

GAIN

Pyramides de la connaissance : Sort d'aplanissement, sort de déluge de feu, sort de bouclier magique
Têtes de pierre : Un sort de tremblement de terre (six prieurs), un sort de mort ailée (cinq prieurs)

NOTES

Au lieu d'attendre d'avoir le sort d'aplanissement pour contrer l'avancement des verts, vous pouvez charger votre sort d'érosion et le lancer sur la colline des mataks. Ce sort se révèle particulièrement efficace sur les élévations de terrain comme celle-ci.

Le bois manque très vite dans cette mission. Donnez l'ordre à vos braves d'en chercher entre les dakinis et vous. Ils doivent parfois aller loin pour en trouver. Faites-les accompagner par des prêcheurs et des guerriers, si possible.

Les ennemis n'ont pas de pyroguerrier mais leurs chamanes abusent des sorts tels que la foudre et l'essaim mortel. Méfiez-vous d'elles. N'hésitez pas à faire des raids aériens avec votre chamane et/ou des pyroguerriers.

Tant que les verts sont en vie, vous devriez charger cinq sorts en permanence : la foudre pour éliminer rapidement les chamanes ennemies (rechargez régulièrement votre mana en tuant la chamane matak), la tornade pour détruire la tour matak et éviter que la chamane verte ait une portée de sort trop importante, l'hypnose pour contrer les diverses attaques ennemies, l'aplanissement pour éviter de vous faire étouffer par les verts et l'explosion. Vous pouvez également charger

de temps en temps un essaim mortel pour faire échouer les attaques des chumaras.

Juste au nord de votre lieu de réincarnation se trouve un point d'eau. Créez-y un pont pour gagner un peu de place.

Monde 15 : Emprisonnée

Tournez l'écran à 180° pour faire face à l'ennemi. Il s'agit encore d'une mission spéciale. Votre chamane s'est laissée emprisonner par les chumaras. Vous avez sept minutes et trente secondes pour la libérer. Votre chamane est emprisonnée sur une île et votre camp se trouve sur une autre île à proximité. Commencez par démonter la hutte des guerriers et construisez un hangar à ballons à la place. Affectez le plus de braves possible à la construction de ce bâtiment et entraînez déjà quelques pyroguerriers. Annulez aussi le chargement du sort conversion de la chamane, il n'est d'aucune utilité dans ce monde. Or, ce n'est pas le moment de gaspiller votre mana.

Dès que le hangar est terminé, créez des ballons à la chaîne et entraînez uniquement des pyroguerriers. Lorsque vous en avez une vingtaine, chargez les ballons et partez vers l'île ennemie. Attaquez en vitesse les cinq tours près de la prison et tuez leurs occupants (des pyroguerriers). Dès que c'est fait, acharnez-vous sur la prison jusqu'à la détruire. Pendant ce temps, continuez d'envoyer des ballons avec des pyroguerriers. Lorsque la prison est détruite, le compte à rebours s'arrête, votre chamane est libre et les soldats ennemis s'enfuient vers la seconde partie du camp. Priez l'obélisque un peu plus loin. Vous obtenez un volcan. Lancez-le sur le sommet de la rampe pour détruire l'intégralité du camp ennemi. Il se peut que vous deviez achever l'un ou l'autre survivant.

GAIN

Obélisque : Un sort de volcan

NOTES

Il est possible aussi de créer des bateaux. Cette solution est plus rapide puisque moins de bateaux que de ballons sont nécessaires et il y a un hangar à bateaux dès le début. Cependant, il est nettement plus difficile de s'occuper des tours dans ce cas et de nombreux soldats patrouillent près de la prison. Il faut alors tous les éliminer avant de s'attaquer à la prison tandis qu'avec les ballons, vous pouvez les ignorer.

Après sa libération, la chamane peut mourir, contrairement à la dixième mission. Cependant, elle ne se réincarne pas.

Monde 16 : Rage sanguinaire

Tournez votre écran à 180°. Dans ce monde se cache un sort spécial : rage sanguinaire. Si vous le lancez sur vos hommes, ils deviennent beaucoup plus forts et attaquent plus rapidement. Attendez-vous à rencontrer beaucoup de difficultés. Le bois est une fois de plus rare et il faut l'épargner le plus possible. Les ennemis veulent aussi s'accaparer le sort spécial et c'est là à peu près votre seule chance de salut puisqu'ils se livrent des batailles sans merci. Mais que vous décidiez de prier ou non pour obtenir ce sort, vous serez attaqué de très nombreuses fois. Le début est similaire à n'importe quelle mission ; bâtissez le plus de huttes possibles tout en faisant attention à ne pas épuiser vos réserves de bois. Soyez efficace : allez d'abord chercher tout le bois dont vous avez besoin pour un bâtiment avant de le construire, tout en laissant minimum un fagot de bois par arbre. De cette manière, le manque de bois ne se fera pas ressentir (pas dès le début en tout cas). Convertissez les quelques sauvages à l'est et à l'ouest de votre haut lieu de réincarnation.

Vous êtes de très loin le plus faible au début de la mission. Les dakinis à l'est ont déjà l'intégralité de leur camp, tout comme les chumaras à l'ouest. Les mataks, juste au sud de votre position, commencent avec une hutte des guerriers, une hutte des prêcheurs et une hutte des pyroguerriers. Méfiez-vous surtout des deux premiers. Les jaunes postent assez rapidement un prêcheur entre votre camp et le leur et les dakinis essayent de vous voler votre bois. Empêchez-les. Si vous attaquez leurs braves, ils envoient quelques guerriers en plus. Entraînez un prêcheur et convertissez-les. Ils vont aussi prier très tôt la tête de pierre qui donne la rage sanguinaire, à l'est du camp matak. Laissez-les faire, les autres tribus se chargent de les empêcher d'acquérir le sort. Ne perdez pas de temps. Construisez quelques huttes puis une hutte des prêcheurs. Attelez-vous à la construction de tours de guet au nord-est et au nord-ouest de votre camp. Créez-en une ligne de chaque côté. Il y a du bois au nord de votre position, près de la tête de pierre qui vous donne un sort de rage sanguinaire (à prier plus tard). Mais là aussi ne coupez pas tous les arbres sauvagement, contrôlez manuellement la coupe de ce bois. Quand vous avez une ligne de tours de chaque côté, placez-y des prêcheurs.

Les dakinis vous attaquent très rapidement et vous n'êtes pas de taille à vous défendre. Mettez votre chamane entre votre camp et le camp rouge. Tuez tous les prêcheurs ennemis et laissez vos prêcheurs convertir le reste. Si vous manquez de prêcheurs, entraînez-en quelques-uns avec les ennemis convertis. Gardez le reste près des tours. Les mataks ne tardent pas à suivre le mouvement des rouges. Leur chamane lance un sort d'érosion sur l'élévation de terrain au sud de votre camp et vous attaque avec une armée conséquente. Heureusement pour vous, ils attendent quelques secondes avant de passer à l'attaque. Utilisez la foudre pour tous les tuer. Dès que vous le pouvez, créez un sort de pont à cet endroit pour combler la brèche. Construisez rapidement une seconde ligne de tours des deux côtés (nord-est et nord-ouest) dans lesquelles vous mettez des pyroguerriers. Faites de même au sud ; les verts utilisent des ballons par la suite pour vous attaquer. Essayez aussi de construire rapidement un hangar à ballons et faites-en un pour votre chamane. Elle pourra alors se rendre plus rapidement d'un front à un autre. Enfin, laissez des prêcheurs près de vos tours pour combattre les prêcheurs ennemis et les empêcher d'interrompre vos conversions.

N'hésitez pas à attaquer les ennemis avec des soldats que vous avez convertis. Vous vous apercevrez très vite que vous dépassez le nombre maximal d'adeptes et que vos huttes ne produisent plus de braves. Débarrassez-vous du surplus en le renvoyant chez l'ennemi. Les jaunes attaquent moins souvent que les autres mais lorsqu'ils le font, ça fait vraiment très mal. Repoussez absolument tous leurs assauts avec votre chamane et tuez leur chamane quand elle mène l'attaque. Elle lance des tornades et des tremblements de terre. Au bout d'un moment, vous vous serez enfin fait une place dans ce monde (de brutes). Quand vous êtes suffisamment fort, priez la tête de pierre au nord avec six adeptes pour débloquer un sort de rage sanguinaire. Normalement vous devriez avoir une énorme armée, grâce aux très nombreuses conversions de vos prêcheurs. Commencez par les dakinis. Ce sont ceux qui vous attaquent le plus souvent. Ils ne devraient pas opposer beaucoup de résistance puisqu'ils attaquent souvent et que leurs réserves de soldats sont vite épuisées. Une petite attaque composée d'une vingtaine d'adeptes devrait suffire.
N'utilisez pas encore votre rage sanguinaire. Exterminez-les puis passez aux mataks. Recréez la brèche que vous avez comblée mais utilisez un sort de pont pour économisez de la mana. Lancez-le derrière la montagne. Démarrez ensuite l'assaut dans le camp vert. Rasez-le complètement. Comme toujours, méfiez-vous de la chamane. La résistance est relativement forte. Mais ça dépend si les mataks viennent de subir un assaut, s'ils sont en train d'en mener un, etc. Il se peut d'ailleurs que vous attaquiez en même temps que les jaunes. Si ce n'est pas le cas, laissez votre chamane dans votre camp ; les chumaras en profitent pour vous attaquer plusieurs fois. Utilisez le déluge de feu sur leur armée, c'est radical. Quand les verts sont morts, allez prier la tête de pierre à l'est mais protégez bien vos prieurs. Les ennemis font tout pour les éliminer. Obtenez quatre sorts de rage sanguinaire. Encore plus à l'est, se trouve une petite île avec une autre tête de pierre. Envoyez-y six adeptes et récupérez une mort ailée. Lancez-la sans attendre. Les jaunes sont très puissants et le dragon les affaiblit beaucoup. Pendant que vous priez les têtes, attaquez l'ennemi avec votre chamane pour le distraire. Quand vous êtes prêts, lancez l'assaut final et n'oubliez pas d'utiliser vos rages sanguinaires. Vos soldats sont alors boostés et quasiment impossibles à tuer.

GAIN

Têtes de pierre : Sorts de rage sanguinaire (six prieurs), un sort de mort ailée (six prieurs)

NOTES

Les combats entre les ennemis sont très violents. Ne soyez donc pas effrayés si vous voyez régulièrement des sorts ennemis qui sont lancés. Ils sont rarement dirigés contre vous.

Le sort de marécages est extrêmement important dans cette mission. Face aux assauts très fréquents et très violents, chargez ce sort en priorité. Repérez les endroits par où passent le plus souvent les ennemis et mettez-y plusieurs marécages. Vous pourrez alors souffler et vous occuper plus facilement de votre défense et de l'expansion de votre camp.

En attaquant les ennemis alors qu'ils sont eux-mêmes aux prises avec une autre tribu, vous pouvez très fortement les handicaper. Choisissez donc judicieusement votre moment pour attaquer si vous voulez avoir un maximum d'efficacité. Par contre, n'y allez pas avec votre chamane. Vous en avez trop besoin pour la défense de votre camp. Du moins au début. Utilisez le sort de bouclier magique sur vos soldats pour les rendre plus résistants. Vous pourriez même anéantir une tribu en une seule attaque (comportant au moins une dizaine de soldats). Par exemple, il est possible de détruire presque tout le camp rouge sans rencontrer le moindre soldat ennemi. Et la chamane se trouvant tout au sud du camp, elle ne lance pas le moindre sort. Si vous êtes constamment sous pression à cause des attaques ennemies, essayez donc cette méthode. N'oubliez pas d'utiliser la rage sanguinaire sur vos soldats si vous voulez les rendre encore plus

efficaces (utile surtout contre les chumaras).

Monde 17 : Champ de bataille

Tournez votre écran de telle sorte à avoir la tête de pierre du centre du monde au nord. Vous commencez avec un petit camp et tous les bâtiments d'entraînement. Un autre sort unique se trouve dans ce monde, le sort apocalypse. Il est possible de l'obtenir via la tête de pierre précédemment citée. Ce sort crée une arène avec tous les adeptes de chaque camp et ils s'affrontent tous dans une immense bataille. Le vainqueur est le dernier à avoir des adeptes en vie. Toute la mission est donc concentrée sur cet objectif : obtenir ce sort et le lancer. Dès qu'une tribu a récupéré le sort, il n'est plus possible de prier la tête. Seule une chamane peut donc décider du moment où l'arène sera formée. Bien sûr, il est possible de détruire les camps comme d'habitude mais il est plus intéressant et amusant de régler cela avec le sort apocalypse.

Cette mission est relativement simple. Une fois de plus, tous les camps s'attaquent l'un l'autre. Mais cette fois, vous avez plus de temps pour vous développer et il y a du bois à foison. Commencez simplement par agrandir votre camp. Mais ne vous développez pas trop sur les ponts qui vous relient au reste du monde et n'intervenez pas dans les batailles ennemies. Dans le cas contraire, vous seriez trop rapidement attaqué et submergé. Construisez des huttes à la chaîne. Coulez rapidement les trois ponts qui vous relient au monde, avec le sort d'érosion. Laissez les ennemis se battre. Lancez de temps en temps un sort sur les armées ennemies si ça vous amuse ou simplement pour récupérer de la mana. Si une tribu est sur le point d'obtenir le sort (peu probable), tuez simplement les prieurs. Prévoyez tout de même quelques pyroguerriers pour repousser les quelques attaques aériennes. Construisez aussi un hangar à ballons pour que votre chamane puisse contrôler la tête de pierre facilement.

Entraînez une armée considérable. Lorsque vous vous sentez presque prêt, coupez tous les ponts qui relient les ennemis à la tête de pierre et allez la prier. Méfiez-vous des ballons. Protégez vos adeptes avec votre chamane et avec le sort de bouclier magique. Lorsque vous avez l'apocalypse, entraînez tous les braves qui vous restent. Vous avez ainsi une armée de plus de 100 soldats. Lancez le sort apocalypse n'importe où et profitez du spectacle. Vous ne pouvez pas perdre le combat de cette manière.

GAIN

Tête pierre : Un sort d'apocalypse (six prieurs)

NOTE

Il semblerait qu'un bug ou la configuration du jeu impose au joueur d'avoir un nombre minimum de braves lorsque le sort d'apocalypse est lancé, même s'il ne reste plus un seul brave juste avant d'utiliser le pouvoir.

Monde 18 : Chasseur de têtes

Ce monde est similaire au précédent pour une chose : le sort apocalypse est de nouveau présent. Mais cette fois, c'est nettement plus difficile de l'obtenir. Comme pour le neuvième monde (Feux dans la brume), un brouillard de guerre cache la majorité de la carte. L'endroit où vous commencez est relativement petit et difficile à défendre. Tournez votre écran de 90° à droite. Commencez par fabriquer des tours dans la grande zone au nord. C'est là que vous construirez votre camp. Bâtissez trois huttes. Dès que vous le pouvez, lancez un sort de pont à gauche. Vous accédez ainsi à une plus grande réserve de bois, non négligeable. Mais gardez à l'esprit que vous ouvrez aussi un passage vers les ennemis. Construisez une hutte des prêcheurs et entrainez au moins cinq prêcheurs. Postez-les dans vos tours de guet. Placez-en un aussi sur le pont que vous avez créé et un près de votre lieu de réincarnation. Faites-en aussi patrouiller sur les plages. Développez votre camp le plus vite possible. Epargnez le bois qui se trouve dans votre base et allez en chercher plus loin pour vos constructions. Bâtissez une hutte des espions. Formez-en quelques-uns, faites-les revêtir un uniforme ennemi et partez explorer le monde.

Les dakinis sont les plus puissants et ils se trouvent à l'est de votre camp. Les mataks sont situés au sud, tandis que les chumaras sont à l'ouest. Chaque ennemi a une tête sacrée (les seuls éléments visibles dès le début de la mission). Les rouges gardent le sort apocalypse tandis que les deux autres défendent chacun un volcan. Les prêcheurs que vous avez entrainés au début devraient suffire pour contenir les nombreux assauts ennemis. Les rouges attaquent souvent par le nord-est et les jaunes débarquent de temps en temps par le sud. Après quelques minutes de jeu, la chamane

matak lance un sort de pont au sud-est et attaque avec une petite troupe. Un seul sort foudre peut y mettre un terme. A ce moment de la partie, vous devriez avoir un sort d'érosion, qui vous permet donc de noyer le pont que l'ennemi a créé.

Affaiblissez les rouges de temps en temps. Ils concentrent de grosses masses de soldats qu'il est facile de détruire avec peu de mana. Privilégiez les sorts marécages, hypnose et déluge de feu : ils font des ravages. Attendez que chaque camp vous attaque et détruisez les forces rouges près de la tête de pierre à l'est. Gardez en réserve vos sorts d'hypnose. Envoyez six adeptes pour prier la tête. Protégez-les avec votre chamane et les sorts bouclier magique et hypnose. Lorsque vous avez récupéré le pouvoir d'apocalypse, la suite devrait être plus simple. Grâce à vos prêcheurs, vous devriez déjà avoir un nombre conséquent de guerriers et de pyroguerriers. Si vous ne vous sentez pas prêt, entraînez vos braves et laissez vos prêcheurs convertir les ennemis jusqu'à ce que votre armée soit assez grande. Enfin, lancez le sort où vous voulez pour remporter la partie. Comme pour la mission précédente, n'hésitez pas à affaiblir d'abord vos ennemis avant de lancer l'apocalypse.

GAIN

Têtes de pierre : Un sort d'apocalypse (six prieurs), un sort de volcan (six prieurs), un sort de volcan (six prieurs)

NOTES

Si vous postez des prêcheurs autour de votre camp, vous obtenez très rapidement beaucoup de soldats. Si cela permet d'obtenir gratuitement une armée en peu de temps, c'est par contre un frein en début de partie. La limite de population étant établie en fonction du nombre de huttes que vous possédez, vous pourriez bloquer votre expansion à cause de cela. Pour contrer ce problème, faites sortir des braves de vos huttes et construisez-en des nouvelles. Le mécanisme d'expansion reprend alors son cours. Sinon, vous pouvez aussi renvoyer les convertis aux ennemis...

Agissez vite. Les attaques se multiplient assez vite et les dakinis se mettent à prier eux-mêmes la tête de pierre, au bout d'un moment. Quoi que vous fassiez, ils essayeront alors de la prier sans relâche. Ce qui pourrait accaparer votre attention. Si cela devait arriver, faites tout ce que vous pouvez pour obtenir le sort le plus vite possible.

Les mataks peuvent également décider de lancer un pont vers votre camp. Mais lorsqu'ils le font, vous possédez logiquement déjà le sort apocalypse et un bon nombre de soldats.

Deux sorts de volcan se trouvent dans ce monde ; un chez les mataks et l'autre chez les chumaras. Si vous décidez d'ignorer le sort apocalypse, pensez à prier les têtes de pierre des camps jaune et vert.

Monde 19 : Des alliés inattendus

Cette mission est spéciale. Il s'agit de la seule au cours de laquelle vous disposez d'alliés : les chumaras. Le but de la mission est de les protéger contre les dakinis et d'éliminer ceux-ci. La tâche n'est pas simple puisque les rouges sont une fois de plus puissants tandis que les jaunes disposent d'un petit camp. Ils ne reconstruisent d'ailleurs pas leurs bâtiments lorsqu'ils les perdent. Au nord de votre position se situent les chumaras et à l'est, les dakinis. Ils se trouvent tous les deux sur la même île et vous-même commencez sur une autre île. Vous n'avez donc pas la possibilité d'aider les chumaras ou attaquer les dakinis dès le début. Par contre, un nouveau sort spécial se cache dans ce monde. Vous pouvez remarquer à l'est, près du camp rouge, une tête de pierre. Elle donne un sort de volcan. Ne vous en préoccupez pas pour l'instant. Faites construire trois huttes avec vos six braves et envoyez votre chamane à l'ouest de votre île. Alors que vous êtes en vue du camp des dakinis, sur l'autre île, convertissez un maximum de sauvages et faites-les prier la tête de pierre qui se trouve près de vous. Elle donne trois sorts de téléportation. De quoi traverser la mer et vous rendre en un clin d'oeil chez vos alliés. Notez toutefois que seule la chamane se téléporte.

Développez votre camp et construisez le plus vite possible un hangar à ballons. Les chumaras subiront de nombreux assauts et plus vite vous pourrez les aider à les repousser, plus vos chances de gagner seront élevées. Cependant, pensez aussi à protéger votre propre camp. Les rouges ne vous oublient pas et ils passent de temps en temps à l'attaque, notamment en débarquant avec des bateaux. Gardez aussi un oeil sur l'endroit où se trouvait la tête de pierre que vous avez priée en début de partie. Après quelques attaques contre les chumaras, la chamane ennemie crée un pont entre les deux îles et vous attaque avec une armée conséquente. Comme d'habitude, vous avez le choix. Soit vous laissez la chamane ennemie lancer son pont et vous pulvérisez son armée, soit vous la tuez avant qu'elle ne puisse agir. Le plus facile est de la laisser créer son pont et le remplir de marécages. Dès lors, vous ne craignez que peu ou

pas d'attaque de la part des rouges. Construisez tout de même quelques tours près du camp dakini et remplissez-les avec des prêcheurs et des pyroguerriers.

Lorsque la défense des jaunes est assurée (laissez quasi en permanence votre chamane dans leur camp, placez des marécages entre les rouges et eux, etc.) et que votre camp est totalement construit, commencez à entraîner une grande armée. La suite devrait être assez facile puisque toutes les attaques des dakinis ne sont que des échecs. Lorsque votre armée est prête, amenez-la près du camp rouge et envoyez-y aussi votre chamane. Si la défense des jaunes est bonne, attendez que les dakinis les attaquent pour lancer votre assaut. Ainsi, vous aurez tout le loisir de détruire le camp ennemi sans risquer de rencontrer la chamane ennemie. Détruisez en priorité les tours qui contiennent des pyroguerriers (surtout celles en hauteur) et allez prier la tête de pierre qui se trouve à l'ouest du camp. Elle vous donne un volcan mais elle en crée aussi un à partir du cratère qui se trouve tout près. Massez donc votre armée près de la tête de pierre pour éviter de sacrifier votre armée. Poursuivez l'attaque. Utiliser le sort de bouclier magique sur vos adeptes, surtout si la chamane ennemie se trouve dans les parages. Si votre armée est suffisamment conséquente, vous ne pouvez pas perdre la bataille. De toute façon, avec le sort de volcan que vous venez d'acquérir et celui créé par la prière, vous pouvez raser le camp ennemi.

GAIN

Têtes de pierre : Trois sorts de téléportation (six prieurs), un sort de déluge de feu (cinq prieurs), un sort de volcan (six prieurs)

NOTES

Une montagne sépare les chumaras des dakinis. Tant qu'elle est n'est pas aplanie, vous n'avez pas de souci à vous faire. Cependant, il est primordial d'obtenir rapidement au moins un sort de téléportation en début de partie. Les attaques des rouges sont violentes et chaque assaut porté à votre allié peut sérieusement compromettre la mission. De plus, la chamane rouge lance le premier assaut très tôt (comptez environ cinq minutes). N'hésitez pas à utiliser la téléportation, au moins tant que vous n'avez pas de ballon. Mais gardez tout de même à l'esprit que vous ne pouvez utiliser le sort que trois fois. Essayez d'avoir au moins un sort de foudre avant la première attaque des dakinis. Lancez-le sur la chamane ennemie dès qu'ils passent à l'attaque.

Pour vous faciliter la vie, vous pouvez détruire le hangar à bateaux des dakinis et faire échouer tous leurs bateaux. Ainsi, ils perdent du temps et vous pouvez retarder leurs attaques contre vous.

Les dakinis attaquent les chumaras toujours par le même endroit (la montagne précédemment citée). Le sort de marécages trouve tout son intérêt ici.

Pensez à vérifier de temps en temps si les chumaras se font assaillir. Il serait dommage de laisser les rouges les attaquer impunément.

Si vous voulez empêcher les dakinis d'attaquer les chumaras, lancez simplement un sort de pont sur la montagne qui sépare les deux camps.

Les autres tribus n'emploient pas de ballon dans ce monde. Vous ne craignez donc aucune attaque dans le dos et la défense des chumaras est dès lors assez facile. Cependant les dakinis vous attaquent parfois avec des bateaux. Repérez simplement des groupes d'ennemis qui attendent sur le rivage, dans le camp ennemi et tuez-les. Ceci empêchera souvent des attaques maritimes.

Il y a une troisième tête de pierre dans ce monde, sur une petite île. Elle nécessite cinq prieurs mais un sort de marécages se trouve juste devant, vous obligeant à sacrifier dix adeptes avant de commencer à prier. Elle ne donne qu'un sort de déluge de feu. N'y allez pas, c'est une perte de temps et d'hommes trop importante pour un sort que vous pouvez de toute façon charger par vous-même.

Vous pouvez vous battre contre les chumaras et détruire leurs bâtiments. Faites donc bien attention en donnant des ordres. Ne vous trompez pas de cible !

Monde 20 : Archipel

Il s'agit probablement de la mission la plus difficile du jeu, car son début est très délicat à jouer. Tournez votre écran à 180° pour faire face aux dakinis. Il s'agit de nouveau d'une mission où les rouges sont seuls contre vous. Mais ça ne veut pas dire que c'est facile. Ils occupent la plus grande île et leur camp est déjà construit. Quant à vous, vous n'avez rien et commencez sur une île exiguë. Tout autour de vous se trouvent d'autres petites îles. Commencez à bâtir votre camp et convertissez un maximum de sauvages. Les dakinis passent très vite à l'attaque (par bateau) et utilisent de temps en temps le sort de mort ailée contre vous. Dès que la première attaque est passée (utilisez le sort de foudre sur les bateaux), prenez un bateau ennemi et rendez-vous sur leur île. Détruisez les deux tours de guet les plus proches avec la foudre et priez la pyramide de la connaissance. Vous obtenez ainsi la mort ailée. Mais ne la lancez pas ! Gardez-la pour contrer la première mort ailée lancée par la chamane ennemie, en espérant que la vôtre survive, ou au moins que celle de l'ennemi meurt. Si vous avez un bon timing, vous devriez avoir tous vos sorts de foudre chargés et vous pouvez donc repousser les attaques ennemies. Chargez alors uniquement le sort de mort ailée pour pouvoir contrer la prochaine.

Vous devez agrandir votre territoire. Chargez plusieurs sorts de pont et lancez-les pour rejoindre l'île qui se trouve au sud-ouest et celle au sud-est ; faites un triangle rempli de terre entre ces deux îles et la vôtre. Vous disposez alors de suffisamment de place. Etendez-y votre base. Le succès réside une fois de plus dans la rapidité. Remplissez le nouvel espace créé avec des huttes et des huttes d'entraînement. L'ennemi ne devrait pas avoir le temps de vous causer du tort. Et votre production de mana est maintenant énorme. Attendez que la chamane ennemie lance une mort ailée et contrez-la en en créant une aussi. Au nord-ouest de votre île se trouve une tête de pierre. Priez-la avec cinq adeptes et recevez un sort de pont. Mais les ennemis ne vous laissent pas faire. Dès que vous commencez à prier, ils envoient une armada de bateaux pour vous en empêcher. Protégez vos prieurs avec le bouclier magique et lancez un déluge de feu sur eux. Tous les ennemis brûleront alors que vos adeptes sont protégés. Lancez aussi une mort ailée si l'ennemi se fait trop insistant. Dès que la tête est priée, une autre apparait juste au sud-est de votre camp. Priez-la aussi, avec six adeptes. La même chose se produit (vous obtenez un sort d'aplanissement). La prochaine tête apparaît cette fois au nord-est de votre camp. Sept prieurs sont requis, pour obtenir un sort de déluge de feu. Notez toutefois qu'un déluge de feu s'abat sur cette position dès que la tête est entièrement priée. Le bouclier magique est donc vivement conseillé. La dernière tête surgit au centre d'un volcan qui vient de se former, à l'est de votre base. Huit prieurs sont nécessaires. Créez un sort de pont pour accéder au sommet du volcan et utilisez la même technique que pour les têtes précédentes : bouclier magique et déluge de feu. Vous obtenez enfin un volcan.

Arrivé à ce stade, la mission ne devrait plus poser de problème. Vos morts ailées devraient avoir considérablement affaibli l'ennemi, vous disposez d'un volcan et d'un grand camp. Entraînez une grande armée. Malgré les apparences, les dakinis ont encore de quoi vous repousser. Attaquez leur camp par le nord, là où se trouvait la pyramide de la connaissance. Eliminez directement les tours avec le sort de foudre. Lancez aussi une mort ailée dès le début de l'attaque. Elle attirera l'attention des pyroguerriers sur elle et vous débarrassera facilement de la chamane ennemie. Utilisez votre volcan en plein milieu du camp pour faire un maximum de dégâts. Votre armée sert surtout à achever les derniers ennemis.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort de mort ailée
Têtes de pierre : Un sort de pont (cinq prieurs), un sort d'aplanissement (six prieurs), un sort de déluge de feu (sept prieurs), un sort de volcan (huit prieurs)

NOTE

Vous ne pouvez pas construire de hangar à ballons dans ce monde, et donc pas de ballon. Les bateaux sont tout de même disponibles. Vous pouvez aussi créer directement un pont depuis votre île de départ vers celle des ennemis (deux sorts de pont nécessaires). Mais dans ce cas, les ennemis vous attaquent directement par cette voie.

Monde 21 : Terre brisée

Il s'agit d'un monde spécial. En plus de combattre les dakinis, vous devez affronter les forces de la nature. Tournez de 90° votre écran vers la droite. Dès le début, envoyez trois braves prier le totem au nord, pour combler la faille. Si vous ne le faites pas, un volcan s'y déploie rapidement et brûle une large zone en contrebas. Envoyez aussi votre chamane au nord-ouest, dans le petit camp ennemi et priez la pyramide de la connaissance. Votre chamane sera fréquemment dérangée durant sa prière. Utilisez l'explosion pour vous débarrasser des gêneurs. Vous débloquez alors enfin le

dernier sort, le volcan. Eloignez-vous au plus vite car en priant la pyramide, un volcan se réveille juste à côté. Retournez dans votre camp et convertissez les sauvages sur le chemin. Pendant que votre chamane réalise cette opération, construisez des huttes au nord du haut lieu de réincarnation. Au sud-ouest de votre camp se trouve une autre faille mais vous n'avez pas le temps de la combler. Chargez au moins un sort de foudre et un d'hypnose. Les dakinis attaquent assez tôt et ils utilisent le bouclier magique.

Construisez des tours au à l'ouest de votre camp. Placez-y comme d'habitude, des prêcheurs et des pyroguerriers. Méfiez-vous aussi de l'est : les ennemis attaquent aussi par les airs. Utilisez l'essaim mortel ou l'hypnose pour qu'ils se jettent à l'eau. La chamane ennemie attaque d'ailleurs très souvent de cette manière. Empêchez-la d'atteindre votre base. Elle donne une grande quantité de mana et fait des ravages si elle s'enfonce trop loin dans votre camp. Construisez des tours sur la falaise et remplissez-les avec des pyroguerriers. A l'ouest de votre camp se trouve une tête de pierre. Elle vous octroie deux sorts d'érosion mais logiquement, vous devriez déjà les avoir chargés.

Le fait d'empêcher la chamane de vous attaquer devrait vous apporter la victoire. Elle essayera sans cesse de vous attaquer et n'enverra plus d'armée par la terre. Vous avez alors tout le loisir d'entraîner une armée considérable. Commencez par raser le petit campement qui se trouvait près de la pyramide de la connaissance. Un sort de déluge de feu fait l'affaire. Envoyez ensuite votre armée dans le camp ennemi et rasez-le. La défense y est relativement faible. Une armée de cinquante hommes en vient à bout facilement. N'oubliez pas que vous avez maintenant le volcan. Gardez tout de même votre défense sur la falaise est de votre base pendant l'assaut.

GAIN

Pyramide de la connaissance : Sort de volcan
Têtes de pierre : Deux sorts d'érosion (cinq prieurs)
Totem : Sort d'érosion créé (trois prieurs)

NOTES

Ne vous inquiétez pas si la terre tremble de temps en temps. Il ne s'agit pas d'une attaque ennemie (enfin, sauf dans certains cas).

Le sort de mort ailée est désactivé dans ce niveau.

De temps en temps, de la foudre tombe dans le camp dakini.

Malgré l'apparence bizarre de l'eau, il est possible de construire des bateaux et d'y naviguer. C'est aussi vrai pour le vingt-troisième niveau.

Monde 22 : Solo

Il s'agit encore d'un monde spécial. Cette fois, la chamane est seule et elle doit se débrouiller uniquement avec ses sorts. Elle ne peut donc pas mourir sinon c'est un échec. Priez immédiatement l'obélisque face à vous. Tous vos sorts sont alors chargés au maximum. Cette fois, ce sont les dakinis les plus faibles. Vous commencez sur leur île. Lancez un sort de foudre sur la tour de guet. Un des deux guerriers qui patrouillent vous prend en chasse. Approchez-vous de l'eau et lancez-le dedans grâce à l'explosion. Attirez le second et faites de même. Tuez la chamane avec un sort de foudre puis dirigez-vous vers la tour de guet en construction, de l'autre côté de la base. Tuez les braves qui la construisent avec l'explosion et éliminez le dernier guerrier qui devrait normalement se déplacer vers vous. Ne vous préoccupez pas des bâtiments. Les dakinis sont anéantis. Prenez le bateau au nord-est et dirigez-vous vers les chumaras.

Arrêtez-vous sur la mini île près de votre point de départ et priez-y l'obélisque juste après avoir créé une mort ailée. Votre mana est soudainement très élevée et vos sorts se chargent très rapidement, comme lorsque vous tuez une chamane ennemie. Poursuivez votre route et débarquez sur une petite île, près du ballon jaune. Créez un pont pour atteindre la colline où il se trouve et sautez dedans. Créez un volcan sur le cratère un peu plus loin et lancez un sort de foudre sur la tour de guet la plus proche. Envoyez aussi un déluge de feu sur la hutte des guerriers et un autre sur le hangar à ballons des chumaras. Achevez les quelques guerriers qui restent et la chamane ennemie avec un sort de foudre. Dirigez-vous ensuite vers les mataks.

Contournez leur île pour vous retrouver près du dernier obélisque. Il vous donne aussi un boost de mana. Quelques guerriers et braves verts arrivent vers vous. Débarrassez-vous en avec l'explosion. Lancez une seconde mort ailée et tout ce que vous avez pour détruire les verts. Le sort d'érosion est vivement conseillé pour détruire le camp en quelques secondes.

GAIN

Obélisques : Tous les sorts chargés, boost de mana, boost de mana

NOTES

La difficulté principale réside dans la gestion des sorts. Chaque sort lancé est définitivement " perdu ", tant que vous ne priez pas un obélisque. Lancer une mort ailée dès le début, par exemple, n'est pas une bonne idée, car elle attaquera d'abord les dakinis. Or ce sont les plus faibles et des sorts de base, et donc peut coûteux en mana, suffisent pour les terrasser.

Le sort de conversion est désactivé dans ce monde.

C'est le seul monde où il n'y a ni base ni adepte.

Si vous n'êtes pas sous l'influence du boost de mana d'un obélisque, chargez uniquement l'explosion. C'est le seul sort pour lequel vous pouvez récupérer des charges en tuant les chamanes ennemies. Les autres demandent trop de mana pour être chargé au moins une fois.

N'utilisez pas l'essaim mortel. En plus de ne pas avoir beaucoup d'utilité dans cette mission, vous disperseriez les ennemis. Or, si vous voulez être vraiment efficace dans cette mission, vous devez utiliser un minimum de sorts et donc plus les ennemis sont groupés, plus vos sorts sont efficaces et plus la mission est facile.

Monde 23 : Enfer

Vous affrontez de nouveau les trois tribus en même temps et ceci est valable aussi pour les deux dernières missions. Tournez votre écran de 90° vers la gauche. Comme le nom de la mission l'indique, vous vous retrouvez dans un genre d'enfer. Mais ne vous inquiétez pas, seuls le décor sinistre et des cris vous plongent dans une atmosphère angoissante. Ici, il n'y a pas de catastrophe naturelle comme dans le monde " Terre brisée " (niveau 21). Commencez, comme d'habitude, par bâtir votre base et convertir les sauvages des environs. Les ennemis ne vous attaquent pas avant un certain temps. Vous pouvez donc prendre votre temps et repérer l'emplacement des ennemis. Les dakinis se trouvent au sud de votre position (séparés par la mer, mais ils sont accessibles par la terre, au nord), les mataks au nord-est et les chumaras se trouvent sur une autre île, à l'est. Au nord de votre camp, à mi-chemin entre les rouges et vous, vous pouvez apercevoir une tête de pierre. Allez-y avec votre chamane, convertissez au moins six sauvages et faites-les prier la tête. Après un temps relativement long, vous obtenez trois sorts de déluge de feu (arrêtez de prier après avoir obtenu le deuxième, pour ne pas gâcher le troisième sort). Les ennemis devant aussi construire tout leur camp, ils ne vous dérangent que très peu pendant la prière. Quelques braves rouges viennent vous attaquer mais ils sont faciles à battre.

Construisez à l'entrée nord-ouest de votre camp (la seule entrée d'ailleurs) deux rangées de trois tours et placez-y des prêcheurs et des pyroguerriers. Construisez aussi des tours tout autour de la plage. Mettez-y des pyroguerriers et disposez quelques prêcheurs non loin de ces tours. Votre défense étant assurée, chargez le sort de mort ailée. Les ennemis n'emploient pas ce sort, vous pouvez donc le lancer à votre guise. Les dakinis vous attaquent en premier mais leurs hommes viennent au compte-gouttes. Ils essayent aussi de prier la tête de pierre. Débarrassez-vous de leur chamane et de leurs prêcheurs et convertissez le reste. Les chumaras attaquent quelques minutes après, par bateau. Deux sorts de foudre suffisent pour tous les tuer. Heureusement, les tribus ennemies se font la guerre et les mataks sont trop occupés par les dakinis pour vous attaquer. Cependant, méfiez-vous des espions chumaras. Ils viennent régulièrement dans votre camp pour mettre le feu à vos bâtiments. Repérez donc les bateaux bleus que vous n'avez pas construit, sur vos plages. Ca signifie que des espions déguisés ont infiltré votre camp. Construisez davantage de tours sur la plage et mettez-y des espions. Ils découvriront tout espion ennemi passant à proximité. La lutte entre les dakinis et les chumaras atteint une intensité phénoménale. Ne soyez pas étonnés si vous voyez les rouges déferler avec une armée d'environ quatre-vingt adeptes. Laissez-les se battre, le spectacle vaut la peine.

Pour les vaincre, vous devez avoir une armée colossale. Les rouges sont votre cible prioritaire, vu les immenses armées qu'ils entraînent. Les chumaras se contentent de vous envoyer des espions et de faire des incursions de temps en temps. Et les mataks restent discret durant toute la partie à cause des dakinis. Néanmoins, vous devez assurer vos arrières. Gardez votre défense maritime et accompagnez votre armée avec votre chamane. Avant de lancer l'assaut sur les dakinis, détruisez la défense des mataks. Pulvérisez ensuite la tour de guet et les patrouilles dakinis avec votre chamane. Puis, déclenchez l'assaut et assistez à l'une des plus grosses batailles du jeu. Occupez-vous de la chamane ennemie avec votre propre chamane. Il serait dommage qu'elle interfère dans le combat. Protégez aussi vos hommes avec le bouclier magique. Essayez toutefois d'éliminer un maximum de prêcheurs rouges. Ils pourraient freiner votre assaut et vous causer du tort. Pendant que les deux armées se livrent une bataille sans merci, rasez le camp avec vos sorts. Les dakinis détruits, rendez-vous immédiatement chez les mataks. Ils n'opposent pas beaucoup de résistance vu qu'ils ont été écrasé durant tout le jeu par les dakinis. Pour plus de facilité, aplatissez la montagne qui sépare l'ancien camp dakini de la base matak, avec un sort de pont. Vous vous pouvez alors lancer l'assaut directement dans leur camp, sans passer par leurs défenses. Cependant, prenez garde. Le pont est à peine créé que toute l'armée ennemie vous tombe dessus, et ce, de tous les côtés. Repoussez-les et puis attaquez le camp. Repérez la chamane ennemie (dans une tour, à l'ouest du camp vert) et tuez-la, puis lancez l'assaut. Comme vous venez d'exterminer leur armée, vous ne rencontrez aucun obstacle. Enfin, construisez assez de bateaux pour contenir tous vos hommes et envoyez-les chez les chumaras.
Ne débarquez pas en plein milieu de leur camp, il y a trop de tours. Accostez loin des tours et avec votre chamane, créez des ponts pour que votre armée puisse débarquer facilement. Leur île s'étend au sud-ouest ; c'est un bon endroit pour attaquer. Une fois de plus, les ennemis viennent à votre rencontre. Lancez une mort ailée et des sorts de déluge de feu. Les ennemis ne tiennent pas longtemps face à ça. Achevez-les avec un volcan si le coeur vous en dit.

GAIN

Tête de pierre : Trois sorts de déluge de feu (six prieurs)

NOTES

Les dakinis ne construisent pas de hangar à bateaux. Cependant, ils peuvent tout de même vous attaquer par la mer en utilisant les bateaux des ennemis qui ont débarqué chez eux.

Lors de l'attaque des chumaras, faites d'abord débarquer tous vos soldats avant de lancer l'assaut. Les jaunes ne viennent à votre rencontre que lorsque vous attaquez un des leurs, pas avant. Vous avez donc le temps de rassembler votre armée, la protéger avec le bouclier magique puis partir à l'attaque.

Monde 24 : La fin de l'aventure

Ce monde est le dernier qui présente quelques difficultés. Tournez légèrement votre écran vers la droite pour faire face aux chumaras, au nord. Les mataks se trouvent à l'ouest et les dakinis, au sud-est (juste à l'est des chumaras). Vous commencez avec trois huttes de niveau trois et douze braves. Remplissez les huttes avec les braves et convertissez les sauvages aux alentours. Construisez immédiatement une hutte des guerriers et une hutte des prêcheurs. Bâtissez aussi au moins deux huttes. Placez votre chamane à l'ouest de l'île. Les mataks attaquent très tôt et la chamane ennemie crée un pont entre les deux îles. Vous n'avez pas le temps de charger le sort de foudre pour l'en empêcher. Le sort d'explosion devrait suffire à contrer l'attaque (dont la chamane ne fait pas partie), en jetant les assaillants à l'eau. Entraînez trois prêcheurs et postez-les à chaque entrée de votre camp. Les attaques sont nombreuses et très fréquentes mais si vous les repérez à temps, vous pouvez les anéantir simplement en noyant vos ennemis avec l'explosion.

Il est primordial d'avoir une bonne défense. Construisez des tours à chaque entrée et placez-y des prêcheurs et des pyroguerriers. Essayez de charger le plus vite possible une mort ailée. Les mataks en lancent de temps en temps et le meilleur moyen de les détruire est d'en créer aussi. Si l'ennemi en invoque une avant que la vôtre ne soit entièrement chargée, tuez une chamane ennemie pour bénéficier de sa mana. Dès que vous utilisez ce sort, rechargez-le pour pouvoir toujours contrer les morts ailées ennemies. Le combat se déroule surtout entre les dakinis, les chumaras et vous. Les ennemis attaquent principalement par le sud et c'est là qu'il faut concentrer vos forces et votre attention. Protégez tout de même les autres entrées au cas où un ennemi tenterait un assaut par le nord ou l'ouest (beaucoup plus rare). Pensez aussi à agrandir votre territoire avec le sort de pont pour étendre votre base. Lorsque votre mana est suffisamment élevée, lâchez de temps en temps une mort ailée pour semer le trouble chez les ennemis. Vous avez

alors le temps de la recharger, si l'ennemi utilise aussi ce sort.

Lorsque vous vous sentez prêt, passez à l'attaque. Les mataks sont une cible privilégiée puisqu'ils sont en dehors des combats et ce sont les plus faibles. Vous ne risquez donc pas de rencontrer beaucoup de résistance et l'assaut devrait être rapide. En les éliminant, vous écartez aussi le danger des morts ailées. Les choses se compliquent sérieusement pour vaincre les deux autres camps. Une fois de plus, les deux tribus s'affrontent avec des armées démentielles. Préparez une armée d'au moins cent adeptes et commencez par les chumaras. Si les deux tribus ennemies sont en train de s'attaquer et que le combat se déroule chez les jaunes, attendez qu'il finisse pour attaquer. Si cela se passe chez les dakinis, profitez-en et n'attendez pas. Par contre, si les deux tribus ne sont pas en train de s'affronter, créez une mort ailée chez les rouges pour les occuper pendant que vous attaquez les jaunes. Comme toujours, repérez et tuez la chamane dès le début de l'assaut. Les soldats présents dans le camp viennent à votre rencontre. Le combat risque d'être difficile, surtout s'ils ne sont pas aux prises avec les dakinis lorsque vous attaquez. Votre chamane peut faire des ravages en détruisant les bâtiments avec ses sorts, pendant que vos soldats exterminent l'armée adverse. Même si vous ne parvenez pas à les vaincre, le coup porté est trop violent pour qu'ils s'en remettent. Il y a de grandes chances pour que votre armée soit au moins partiellement décimée. Formez les braves générés pendant le combat et recréez votre armée. Le combat contre les dakinis est similaire à celui contre les chumaras. N'hésitez pas à employer vos sorts sur le camp ennemi.

GAIN

Aucun

NOTES

Ne laissez aucune chamane ennemie approcher de votre camp, elle y lancerait immédiatement un volcan.

Pour éviter de mauvaises surprises et empêcher les attaques contre vous, coulez les ponts qui vous relient aux ennemis avec le sort d'érosion. D'ailleurs il vaudrait mieux couler le pont qui se trouve au nord dans tous les cas, sauf si vous comptez attaquer par là. Si les ennemis ne peuvent plus vous atteindre par la terre ferme, ils vous attaquent par les airs ou par bateau. Méfiez-vous alors, l'endroit par où ils attaquent est beaucoup plus difficile à déceler. Faites cela seulement lorsque vous attaquez vous-même les ennemis ou pour faire échouer une attaque que vous auriez du mal à contenir autrement (si vous voyez une grosse armée se diriger vers vous et que vous n'avez pas de sort ni de soldat à opposer).

Les mataks ne sont pas les seuls à utiliser les morts ailées.
Même s'ils en lancent plus souvent que les autres, les chumaras et les dakinis peuvent tout de même de temps en temps en invoquer une aussi. Donc même si vous avez anéanti les mataks, il se peut que des morts ailées adverses fassent encore leur apparition.

Monde 25 : A l'aube de la création

Il s'agit du dernier monde et pourtant ce n'est pas le plus difficile, loin de là. Votre chamane est à présent une déesse. Il n'est donc plus possible de la tuer et tous ses sorts ont une portée infinie. Seul le début de la mission peut présenter des difficultés. Vous commencez avec huit huttes de second niveau, dix huttes de niveau trois, toutes les huttes d'entraînement et cinquante braves. Les sorts explosion, conversion, essaim mortel, foudre, hypnose, tornade, marécages et déluge de feu sont tous chargés au maximum de leurs capacités. Les ennemis ont aussi un camp complet. La grande différence avec vous, c'est qu'ils ont déjà une armée et ils l'emploient dès le début. Faites immédiatement entrer vos braves dans vos huttes. Les dakinis attaquent en premier au nord avec une armée conséquente. Le seul moyen de les repousser est d'utiliser les sorts qui vous sont donnés au début. L'attaque des chumaras est tellement proche de celle des dakinis qu'elles sont presque simultanées. Vous devez donc réagir très rapidement. Disposez des marécages sur le pont au sud-ouest pour freiner l'assaut des jaunes pendant que vous repoussez les rouges. Heureusement, le monde se présente un peu comme le précédent ; des grandes îles liées entre elles par des ponts. Le sort explosion fait donc une fois de plus des ravages à moindre frais. Mais ne négligez pas les autres sorts. N'hésitez pas à lancer un déluge de feu pour stopper une attaque ennemie. Mais ne gaspillez pas vos pouvoirs pour autant. Car vos ennemis repassent très vite à l'attaque.

Repoussez les assauts ennemis. Pour être tranquille le reste de la partie, il faut utiliser une technique très simple.

Chargez le sort d'érosion et lancez-le deux fois sur chaque pont vous liant à une autre île (deux sorts d'érosion sont nécessaires pour couler un pont). Commencez par les ponts vous liant directement aux ennemis, soit les ponts situés au nord, au sud-est et au sud-ouest. Les trois autres ponts vous relient aussi aux autres tribus mais ce sont des chemins nettement plus longs. Occupez-vous en après. Tandis que vous vous coulez les ponts, créez d'autres huttes. Remplissez-en votre île et une partie des ponts. Faites entrer vos braves dans toutes vos huttes pour avoir une réserve de mana inépuisable. Vos sorts se chargent alors extrêmement vite, surtout lorsque vous êtes à 199 de population.

Les ennemis ne s'occupent alors plus vraiment de vous. Ils passent leur temps à se faire la guerre. Seules les morts ailées invoquées de temps en temps par les chamanes ennemies représentent encore un danger. Comme d'habitude, tuez-les en créant vous aussi une mort ailée à proximité. Pour le reste, vous disposez de tous les sorts et vous pouvez les lancez où vous voulez à l'instant où vous cliquez et ce, sans danger. Détruisez les trois tribus de la manière et à la vitesse que vous voulez. Bon amusement. Lorsque le dernier adepte de la dernière tribu meurt, vous gagnez le jeu. Félicitations.

GAIN

Aucun

NOTES

Il est bien sûr possible de gagner en combattant normalement, avec une armée. Mais il serait dommage de se priver des pouvoirs divins de l'ex-chamane.

Il n'est pas utile d'entraîner des braves ni de construire des tours de guet. Même si vous vous isolez sur votre île, les ennemis n'essayent pas d'attaquer avec des ballons ou des bateaux. De toute façon, même s'ils essayaient, vous pourriez détruire immédiatement le hangar à ballons et/ou le hangar à bateaux.

Si vous manquez de mana, tuez les chamanes ennemies. Grâce à la portée infinie des sorts et le fait que votre ex-chamane (déesse) ne peut pas mourir, c'est un jeu d'enfant. Cependant, cela sert surtout au début de la mission ou lorsque vous devez invoquer une mort ailée et que le sort n'est pas chargé.

Considérez que vous serez attaqués en permanence dès le début. Plus vite vous coulez les ponts, plus vite vous serez tranquilles.

Les mataks n'attaquent pas mais par contre, ils construisent leur camp sur le pont qui vous sépare d'eux et ils n'hésitent pas à bâtir des huttes dans votre base. Si vous coulez les ponts, occupez-vous du pont qui vous lie aux mataks en dernier.

Porsche Challenge

© Sony Computer Entertainment 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran principal, faites :
SELECT + ▢ , SELECT + ○ , SELECT + ▢ + ○
Un petit rire vous confirmera l'activation du mode triche. Vous possèderez alors une Mega-Boxster.

Pour incarner un pilote d'essai, revenez à l'écran principal et tapez :
Droite + ▢ , Gauche + ○ + SELECT.

Pour avoir une infinité d'essais, tapez :
L1 + L2, R1 + R2 + ▢

Voiture sauteuse (en roulant, à la moindre bosse, votre véhicule décollera) :
Droite + ▢ , Gauche + ○ , Droite + ▢

Voiture invisible :
▢ + ○ , L2 + R2, ▢ + ○ , L1 + R1, ▢ + ○

Circuits interactifs :
Gauche + ○ , Bas + △ , Droite + ▢

Mode mirroir :
Gauche + ○ , Bas + △ , Droite + ▢

Régler prototype :
Gauche + ○ , Droite + SELECT + ▢

Course folle :
Haut, Gauche, Droite + SELECT

Voix haut :
Haut, △ , Haut, △

Circuits longs :
Haut + SELECT, Bas + SELECT, START + SELECT

Fin du jeu :
▢ , ○ , Gauche + SELECT, Droite + SELECT

Toutes les voitures sautent :
Haut + ▢ , Haut + ○ , Haut + ▢ , Haut + ○ , Haut + ▢ , puis encore Haut + ○ .

Vue de poisson :
△ + ▢ + ○ , L1, L2, R2, R1.

CODES ACTION REPLAY

Temps infini

```
800DA334 0608
```

Etre toujours premier

```
800DA31E 0001
```

Continues infinis

```
8004198B4 0000
```

Temps Check Point bloqué

```
800DA334 05E0
```

Chrono a zero

```
800DAE0 0000
```

Rouler sur le bas-côté sans ralentir

```
800D8AE0 0000
800D8AE2 0000
```

Pour l'Or et la Gloire : La Route d'Eldorado

© Ubisoft / Revolution Software 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Espagne

Tulio et Miguel sont recherchés par les gardes de la ville. Il va falloir ne pas se faire prendre... D'un côté de la place, un garde bloque le passage, de l'autre vous devez payer 20 pesetas de taxe et vous n'avez en poche qu'un malheureux Peseta. Notez que les femmes ne payent pas de taxe. Commencez par arracher l'avis de recherche sur le mur puis allez parler au marchand de maïs et achetez-lui un sac avec l'unique pièce que vous possédez. Utilisez les graines pour attraper le poulet puis allez revendre l'animal au marchand de poulet pour gagner 5 pesetas. Il va maintenant falloir faire fructifier cet argent. Rendez-vous dans la porte au fond de l'écran et jouez aux dés avec l'homme assis à la table. Misez jusqu'à plumer l'individu qui se décidera finalement à mettre en jeu la carte menant à Eldorado. Après la partie, le garde sur la place quitte son poste vous laissant le champ libre.

Vous arrivez donc dans une nouvelle partie de la ville. Continuez par la ruelle au fond à droite de l'écran. Vous rencontrez un homme chargé de surveiller une grande porte derrière laquelle est enfermé El Diablo, impossible de l'ouvrir. Entrez dans la porte sous l'écriteau Via Alfredo et montez les escaliers pour continuer par l'autre porte. Un môme du nom de Don Mocoso vous empêche de passer en vous menaçant de son lance-pierres. Examinez le tonneau à gauche, Miguel se cachera à l'intérieur. Foncez sur le gamin pour le faire fuir (pour vous repérer le trou dans le tonneau indique l'avant). Ramassez l'arme que le garçon a laissée derrière lui puis poursuivez votre route. Entre temps les gardes changeront de position pour aller surveiller les docks. Faites le tour de la passerelle. Examinez la barrière. La robe étendue derrière pourrait vous être d'un grand secours à condition que vous arriviez à vous en emparer. Il faudra revenir plus tard. Passez par l'arche juste en face de vous pour rencontrer le " Grand Malezo ". Il prétend avoir vaincu le taureau El Diablo. Pourquoi ne pas aller demander confirmation auprès de l'homme qui garde le taureau ? C'est ce que vous décidez de faire. Apparemment Malezo n'est qu'un vantard. Retournez lui demandez de vous conter ses exploits et suivez-le jusqu'à la porte du taureau. Le gardien s'en va. Parlez encore à Malezo pour qu'il commence son récit. Lorsque vous le pourrez, allez ouvrir l'enclos du taureau. Rendez-vous à la fontaine où se trouvait Malezo et discutait avec Miguel pour élaborer un plan. Utilisez le lance-pierres sur El Diablo puis faites rapidement le tour de la ville pour revenir jusqu'à la palissade. Placardez l'avis de recherche et regardez la scène qui se déclenche. Récupérez la robe par terre puis revenez à la place du début. Tulio se déguisera en femme et vous pourrez facilement berner le garde posté devant les docks. Profitez de cet instant pour passer dans son dos avec Miguel. Vous devrez pour cela vous accroupir.

Vous arrivez aux docks. Ici, il est possible de passer la main à Miguel. Pour ce faire, utilisez son icône dans votre inventaire, ou parlez-lui directement. Examinez tout ce que vous pouvez avec Tulio et n'oubliez pas de regarder la petite structure devant l'âne. Examinez aussi le tonneau à côté puis tentez de passer derrière les gardes lorsque ceux-ci auront le dos tourné. Revenez vers Miguel et demandez-lui de se cacher dans le tonneau pour passer les gardes. S'il refuse, examinez une nouvelle fois le tonneau. Faufilez-vous derrière les deux gardes et emparez-vous d'une carotte et revenez parler à Tulio pour qu'il vous libère du tonneau. Attachez la carotte sur la ficelle devant l'âne, la machine se met en marche. Malheureusement, le tapis roulant ne vous amène pas au bon endroit. Pour inverser son sens, baissez le levier. Montez à l'échelle et cachez-vous dans un tonneau pour franchir le mur. Faites de même avec votre second personnage.

Navire

Ramassez la pomme à côté de Miguel et examinez le trou à rat pour faire sortir le rongeur. Escaladez le mur et envoyez la pomme à Altivo, le cheval de Cortes. Ce dernier vous fera parvenir une gaffe que vous pourrez utiliser pour attraper l'échelle. Montez et regardez à travers la grille. Prenez les biscuits à gauche. Le marin parlera dans son sommeil et vous apprendra que le singe se prénomme Joséphine. Proposez des biscuits au singe en échange de clés. Vous

pourrez prendre deux clés à la fois. Si vous en demandez une troisième, elle s'énervera et réveillera le matelot. Une fois que vous en aurez deux, reculez un peu et traversez la cale en vous accrochant aux barres du plafond. Tentez d'ouvrir la porte avec les deux clés que vous avez. Si ce ne sont pas les bonnes, retournez les échanger auprès du singe. Je ne sais pas si la couleur des clés utiles change à chaque fois, pour ma partie, il m'a fallu prendre les clés rouge et bleue. Entrez dans la nouvelle pièce. Avancez un peu pour vous faire repérer et renvoyer immédiatement dans la cale. En tombant, vous réveillerez Miguel.

Vous dirigez maintenant Miguel. Parlez à Tulio, regardez l'échelle, puis reparlez à Tulio. L'échelle est désormais accessible. Montez, traversez la cale et rendez-vous dans la salle aux canons. Miguel vous dit qu'il faut qu'il se déguise en matelot. Allez discrètement prendre le bandana qui traîne à côté du canon et vous voilà habillé comme un vrai marin (hum...). Le type dans la pièce vous demandera de vous mettre au travail. Il vous prêtera même ses chaussettes pour vous permettre d'astiquer les canons. Occupez-vous des deux premiers puis ramassez le paquet de biscuits par terre. Retournez auprès de Tulio et tentez d'ouvrir la grille. Par miracle, Altivo vous enverra une nouvelle gaffe. Utilisez-la pour maintenir la grille ouverte et placez les biscuits à l'intérieur pour piéger le rat. A l'aide d'une chaussette, récupérerez l'animal et allez le montrer au polisseur de canon. Il vous laissera alors tranquille pendant un bon moment. Trempez une chaussette dans le pichet de pétrole puis enflammez-la pour allumer un canon et percer la coque du bateau. La détonation réveille Tulio qui vous rejoint illico. Passez par le trou et longez la coque du navire. Miguel refusera de monter sur le pont et enverra Tulio à sa place.

Ramassez une pomme dans le tonneau et allez parler à Altivo pour le détacher et récupérer la corde. Utilisez la corde sur le gros anneau pour permettre à Miguel de vous rejoindre. Demandez à ce dernier de vous aider à faire descendre le bateau avec la poulie. Manque de bol, la poulie se casse et le bateau atterrit sur le pont. Ramassez une nouvelle pomme pour le cheval et placez-la sur la planche...

Forêt vierge

Ramassez une épée et dirigez-vous vers le gros rocher au fond de la plage. Coupez les branchages sur la gauche et engouffrez-vous dans la forêt. Vu que vous ne pouvez rien faire pour l'instant pour aider le petit animal face au serpent, continuez votre route. Ramassez la flûte par terre et revenez au serpent. Jouez un morceau pour le faire fuir et sauver Bibo. Revenez sur la plage et demandez à Miguel d'escalader le gros rocher. Coupez la liane pour le prendre. Retournez ensuite dans la forêt et demandez à Miguel de plier l'arbre. Accrochez la liane à Bibo et disposez l'animal sur l'arbre pour le propulser au sommet de la falaise. Il vous enverra la liane et vous pourrez alors monter.

Cassez une branche de l'arbre et avancez. Coincez la branche dans le tas de rochers et essayer de les faire tomber. Tulio n'étant pas assez fort, il passera le relais à Miguel. Une fois les rochers tombés, revenez et traversez la rivière. Utilisez le bouton d'action pour sauter sur les rochers et les genres de tortues. Pensez à éviter les poissons pour ne pas tomber. Vous devrez ensuite faire passer Miguel. Pour franchir le dernier saut, il faudra d'abord poussez un rocher à l'eau avec Tulio.

Suivez Miguel dans le passage à côté du crâne. Actionnez le levier pour ouvrir la porte. Malheureusement, vous perdrez Miguel pour un petit moment. Continuez donc tout seul. Abaissez le levier suivant et entrez dans la porte qui s'ouvre. Continuez ainsi jusqu'à ce que la porte du poisson soit ouverte. Entrez alors dans la mâchoire et actionnez le mécanisme pour monter... Miguel se retrouve dans un endroit similaire. Faites la même chose qu'avec Tulio jusqu'à ce que la porte de l'oiseau soit ouverte puis entrez dans la mâchoire. Les deux amis se retrouvent alors.

Placez Miguel sur le crâne de droite et actionnez le levier avec Tulio puis placez Tulio sur le crâne de gauche et actionnez le levier avec Miguel. Enfin, placez Miguel sur le crâne de droite, actionnez le levier avec Tulio, déplacez Miguel sur le crâne de gauche puis actionnez une dernière fois le levier ave Tulio. Descendez les escaliers puis ouvrez la porte avec le levier. Vous retrouvez Bibo. Tournez à gauche pour découvrir le rocher de la tête qui pleure. Faites le tour du rocher, et envoyez Bibo dans le trou. Poussez la statue de son socle et faîtes tomber le tas de rocher pour maintenir l'entrée ouverte. Poussez ensuite la statue en dehors du trou. Emparez-vous de la statue avec Tulio et allez la disposer dans l'emplacement prévu à cet effet juste avant le rocher qui pleure. L'eau s'arrêtera de couler. Escalader alors la paroi pour entrer dans l'oeil.

Jaguar

Après la longue cinématique, vous reprenez le contrôle des deux héros. Une fois encore, ils sont en bien mauvaise

posture. Dirigez Tulio dans le coin en haut à gauche. La statue en bas à droite s'allumera. Avec Miguel, allez jusqu'à cette statue et jouez-lui un air de flûte. Elle acceptera alors de relever une partie du pont. Revenez un peu sur vos pas pour allumer la statue près de Tulio puis passez le relais à ce dernier. Allez ramasser la plaque d'or sur le squelette et apporter ce cadeau à la statue en haut à gauche. Continuez ensuite sur le chemin pour éclairer la statue en bas à gauche et passez le relais à Miguel. Cette statue exige quelque chose pour le plaisir du nez. Rien ne vaut la bonne vieille chaussette que vous avez gardée depuis l'épisode du bateau. Enfin, éclairez la dernière statue et passez à Tulio. Sautez pour arriver devant cette statue et tendez-lui un biscuit. Voilà, le pont est totalement reconstruit, il ne vous reste plus qu'à faire traverser les deux compères.

Pour traverser la mare de feu, sautez sur les rochers. Envoyez Miguel tout à droite (c'est à dire en bas de l'écran) et faites-le actionner le levier. Cela ouvrira la porte de l'autre côté. Envoyez justement Tulio vers là pour entrez dans la porte et actionnez l'autre levier. Les deux amis pourront ainsi se retrouver. A partir de maintenant, il faudra éviter de rencontrer des araignées pour ne pas avoir à recommencer cette séquence du début. Faites-les monter l'échelle. En haut, utiliser encore un levier et placer Tulio sur la plate-forme. Demandez ensuite à Miguel de vous faire monter. Descendez par les escaliers et actionnez le levier à côté. Demandez à Miguel de se placer sur la plate-forme puis faîtes-le vous rejoindre. Ramassez quelques fruits sur le buisson puis montez grâce à la plate-forme de gauche. Grimpez à l'échelle, actionnez le levier du bas, placez le fruit sous la dalle, attendez que l'araignée aille le manger puis écrasez-la en actionnant encore le levier. Tirez maintenant le levier du haut et assez à Tulio pour le faire monter. Continuez par la droite. Descendez les escaliers. Pour se débarrasser de cette araignée , attendez qu'elle soit sur la dalle de droite pour baisser le levier. Dès qu'elle sera rentrée dans son trou, relevez la dalle et montez les escaliers. Amenez ensuite votre autre personnage devant le levier. Lorsque l'araignée au-dessus ne se trouve pas dans le renfoncement, actionnez le levier pour monter le premier personnage. Ensuite, lorsque l'araignée se trouve tout à gauche, actionnez le levier du haut avec votre personnage qui se trouve à côté. Tirez le levier du bas, puis de suite sur celui du haut et montez les escaliers. Placez-vous sur la dalle à droite et au bon moment (c'est-à-dire lorsque l'araignée ne se trouve pas sur la dalle de gauche) actionnez le levier du haut pour réunir les deux compagnons. Sortez par la porte du haut.

Temple de l'eau

Miguel et Tulio se séparent. Suivez Miguel dans la porte de droite et ramassez le rouage par terre (sur la gauche). Remarquez l'écluse même si vous ne pouvez pas l'utiliser pour l'instant. Continuez par la porte de droite. Le levier sert à ouvrir la trappe au centre de la pièce, l'oeil de la statue semble intéressant mais impossible à prendre pour l'instant. Poursuivez par la salle du fond. Prenez le second rouage puis un troisième dans la pièce suivante. Revenez ensuite jusqu'à l'entrée du temple et continuez par la pièce du fond. Comme précédemment, le levier permet d'ouvrir la trappe du centre. Continuez. Une écluse mais pas moyen de l'utiliser. Poursuivez. Vous débouchez dans une nouvelle salle. Regardez au fond à gauche et disposez les trois rouages sur les tiges de bois. Vous gagnez lune pierre précieuse qui vous permet de franchir la porte jaune. Vous arrivez dans une autre pièce. Tentez d'ouvrir la grille et...

On passe à Miguel maintenant. Utilisez l'épée sur l'écluse puis la même épée sur le l'oeil de la statue dans la salle de droite. Revenez jusqu'à l'entrée, empruntez le passage du fond et continuez jusqu'à la salle à la porte jaune. Passez par la porte de droite. Utilisez l'épée sur cette écluse. Continuez et utilisez l'épée sur la dernière écluse. Là encore, une statue se réveille.

Retour à Tulio. Traversez tout le temple en quatrième vitesse jusqu'à la seconde trappe (celle de la partie droite) et attendez la statue devant le levier. Au moment où celui-ci se trouve sur la trappe, abaissez le levier pour le piéger. Faites de même avec Miguel (toujours avec la trappe de droite). Revenez à la troisième écluse et encore une fois, utilisez l'épée sur celle-ci puis retournez dans la salle avec la porte jaune pour retrouver Tulio. Allez tous deux dans la pièce du fond et actionnez le dernier levier. Il ne vous reste plus qu'à sortir du temple et admirer la séquence de fin.

Power Instinct 2

© Atlus

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGE SECRET

Démarrez le jeu en mode Team battle. Sur l'écran du personnage, faites Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut.

Power Rangers Lightspeed Rescue

© THQ / Climax 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

D4B7E109G7	Energie infinie
FOREVER	Continues illimités
IMMORTAL	Vies infinies
N7F6U2A5A1	RPE illimités
OMEGA	Choix du niveau
SHOWCASE	Galleries
ULTIMATE	Ranger de titane

Poy Poy

© Konami

+ D'INFOS FORUM

BOMBE SUICIDAIRE

Faites rapidement , pour remplir la barre de puissance du gant juste avant qu'il explose.

AJUSTER L'ÉCRAN

A l'écran titre, maintenez simultanément enfoncés les boutons + + + . Maintenez les boutons enfnocés et appuyez sur la croix directionnelle pour pour ajuster l'écran sur la grille qui apparait.

Poy Poy 2

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM

BOMBE SUICIDAIRE

Faites rapidement , pour remplir la barre de puissance du gant juste avant qu'il explose.

Primal Rage

© Time Warner Interactive / Probe 1996

+ D'INFOS FORUM

JEU DE VOLLEY CACHÉ

En mode 2 joueurs, pendant le stage de la crique (quand vous êtes sur la plage), faites un enchainement et dès qu'un humain vient vous rendre hommage donnez-lui un coup pour l'envoyer vers votre adversaire qui fait de même en vous le renvoyant sans qu'il ne touche le sol. Alors, après quelques échanges, un filet de volley-ball et un arbitre apparaitront!

Pro 18 World Tour Golf

© Psygnosis 1999

+ D'INFOS FORUM

CONSEIL DE CHOIX DU PARCOURS

Les trois parcours du jeu présentent des défis différents. On admettra que le parcours le plus difficile est The Lost City Course. Le Royal County Down est un parcours de difficulté moyenne, tandis que le Coeur d'Alene permettra aux joueurs moins aguerris de jouer plus simplement.

Pro Evolution Soccer

© Konami 2002

METTRE DANS LE VENT SON ADVERSAIRE

Lorsque vous êtes en possession du ballon dans le camp adverse, appuyez sur la touche de tir puis rapidement sur la touche de passe, votre joueur effectuera alors un crochet pour éviter son adversaire et le mettre dans le vent.

Pro Evolution Soccer 2

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ÉQUIPES

European Classic

Gagnez la coupe européenne avec l'équipe anglaise.

European All-Star

Gagnez la coupe internationale.
.

Holland Classic

Gagnez la coupe européenne avec l'équipe holandaise.

Germany Classic

Gagnez la coupe européenne avec l'équipe allemande.

France Classic

Gagnez la coupe européenne avec l'équipe française.

Italy Classic team

Gagnez la coupe européenne avec l'équipe italienne.

Brazil Classic

Gagnez la coupe américaine avec l'équipe brésilienne.

Argentina Classic

Gagnez la coupe américaine avec l'équipe d'argentine.

World All-Star

Gagnez la saison internationale.

Club teams

Gagnez la Master League en division 1.

Pro Foot Contest 98

© BMG Interactive / Underground Development 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES ÉQUIPES

A l'écran de sélection des équipes, faites l'une des manipulations suivantes afin d'obtenir l'équipe correspondante. Un signal sonore vous indiquera que l'astuce a fonctionné :

`L1, L1, L1, Droite`	Angleterre 1996
`L2, L2, L2, Droite`	Equipe Tut
`R1, R1, R1, Droite`	Brésil 1970
`R2, R2, R2, Droite`	Die Mannschaft

Pro Pinball : The Web

© Interplay / Cunning Developments 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE TURBO

A l'écran des High score, entrez le code PRO en guise de nom.

Project Overkill

© Konami

+ D'INFOS FORUM

ETRE PLUS RAPIDE

Faites une pause. Allez sur Review Mission. Maintenez enfoncé Haut, puis faites : , , . Relâchez Haut, puis maintenez enfoncé Bas, et faites : , , . Relâchez Bas.

SE RAJOUTER DE LA VIE

Au cours du jeu, faites une pause et rendez-vous sur Review Mission. Maintenez enfoncé , et faites : , , . Relâchez , puis maintenez et faites , , . Relâchez .

PLUS DE MUNITIONS

Faites une pause et allez sur Review Mission. Maintenez enfoncé et faites . Relâchez , maintenez enfoncé

INVINCIBILITÉ

Faites une pause pendant une partie et allez sur Review Mission. Maintenez enfoncé le bouton Droite et faites , . Relâchez Droite, maintenez Gauche et faites : , , .

FINIR LE NIVEAU COMMENCÉ

Faites une pause et allez sur Review Mission. Faites , Haut, Bas, Haut. Maintenez enfoncé le bouton et faites

Psybadek

© Psygnosis 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

Le monde de glace avec Xako

2. ZHPCK TQIDA
3. ZHMGK TQIDB
4. ZHNKK TQIDC
5. ZHKCK TQJTA
6. ZHLGK TQJTB

Autres codes

ZFLOK TQJDD
ZFIWK TQITN
ZFJ0K TQITO
ZFHCK TQITI

CHEAT CODES

CLAPPEDOUT	Dek plus lent
DEKPOWERUP	Dek plus rapide
DONDACHAOS	Invincibilité
DONTDIONME	9 vies
GREASEDDEK	Glisse supplémentaire
INLILLIPUT	Xako plus gros
JELLYJELLY	Jelly Wobble
GOANYWHERE	Accès à tous les niveaux
SIZOFANANT	Petit Xako
TOPSYTURVY	Ecran de jeu sens dessus dessous
WALKONMOON	Faible gravité

Psychic Force

© Taito 1997

+ D'INFOS FORUM

COMBATTRE AVEC KEITH

Pendant que l'écran de sélection du personnage se charge, maintenez simultanément enfoncés les boutons suivants : Start + Gros coup de poing + Petit coup de poing + Garde. Ou sinon, terminez le jeu en mode Arcade, avec tous les personnages et sans utiliser de continue, en difficulté "Très difficile".

Psychic Force 2

© JVC / Taito 2000

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Combattre avec Genma

Terminez le mode Survival avec n'importe quel personnage.

Combattre avec Keith

Terminez le mode Arcade en utilisant les 10 personnages par défaut.

Combattre avec Wong

Terminez le mode Story en utilisant les 10 personnages par défaut.

NOUVEAUX COSTUMES

Pour débloquer de nouveaux costumes pour les personnages, terminez le mode arcade avec tous les personnages du jeu.

GALERIE D'IMAGES

Pour compléter toute la galerie d'images du mode Album, terminez les modes suivants avec tous les personnages :
- Mode Arcade
- Mode Survie
- Mode Histoire

COMBATTRE AVEC SONIA

Terminez le mode Story avec Burn, Keith et Wong avec les règles du mode Story par défaut.

COMBATTRE AVEC BRAD

Terminez le mode Arcade avec les 15 autres personnages avec les règles du mode Arcade par défaut.

Puma Street Soccer

© Infogrames / Sunsoft 1999

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran où est inscrit "Appuyez sur Start" appuyez sur les touches suivantes. Vous entendrez alors un petit son qui confirmera que le code à fonctionné.

Equipes cachées

L1, ⊗ , ⊗ , △ , ⊗ , ⊗ , △ , ⊗ .

Stade Puma Sports

L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1 R1.

Joueurs cachés

L1 L2 R1 R2 R1 R2 L2 L1.

Puzzle Arena Toshinden

© Takara

+ D'INFOS FORUM

MODE PRÉSENT

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage. L'option "???" sera alors accessible sur l'écran titre. Vous pourrez ainsi accéder au mode présent.

PERSONNAGES CACHÉS

Sho

Terminer le jeu dans le mode de difficulté maximal sans jamais perdre.

Uranus

Terminer le jeu dans le mode de difficulté maximal.

Quake II

© Activision / id Software 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DU NIVEAU FACILE

Finissez et sauvegardez le jeu en mode Facile afin d'avoir accès à deux nouvelles options en mode multi-joueurs : tuer vos ennemis d'un seul coup, et garder les armes.

Qui Veut Gagner des Millions

© Eidos Interactive / Hothouse 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LES MILLIONS

Pour bien répondre à toutes les questions et aller jusqu'en haut de la pyramide des gains, assurez-vous d'avoir une bonne encyclopédie à côté de vous :)

Qui Veut Gagner des Millions : 2ème Edition

© Eidos Interactive / Hothouse 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LES MILLIONS

Pour bien répondre à toutes les questions et aller jusqu'en haut de la pyramide des gains, assurez-vous d'avoir une bonne encyclopédie à côté de vous :)

Qui Veut Gagner des Millions Junior

© Eidos Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LES MILLIONS

Pour bien répondre à toutes les questions et aller jusqu'en haut de la pyramide des gains, assurez-vous d'avoir une bonne encyclopédie à côté de vous :)

R-Type Delta

© Agetec / Irem 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu en appuyant sur Start. Puis, faites l'une des combinaisons suivantes (pour les codes de force, ramassez auparavnt un Pod) :

Le plein de santé

En maintenant enfoncé le bouton L2, et faites : Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas + .

Force rouge

Maintenez enfoncé le bouton L2, et faites : Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas + .

Force bleu

Maintenez enfoncé le bouton L2, et faites : Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas + .

Force jaune

Maintenez enfoncé le bouton L2, et faites : Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas + .

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Crédits illimités

```
8001014C 0063
```

Vies infinies

```
8001014E 0063
```

R9 invincible

```
D001 0142 0001
8017 2364 0040
D001 0142 0004
8015 1E00 0040
```

RX invincible

```
D001 0142 0001
8017 47AC 0040
D001 0142 0004
8015 3CA0 0040
```

R13 invincible

```
D001 0142 0001
8017 55B4 0040
D001 0142 0004
8015 3C28 0040
```

POW invincible

```
D001 0142 0001
8017 60BC 0040
D001 0142 0004
8015 4660 0040
```

Tous les vaisseaux sont invincibles

```
D0010142 0002
801528DC 0040
D0010142 0003
8013B524 0040
D0010142 0005
8014CD38 0040
D0010142 0006
8016D408 0040
D0010142 0007
801543F8 0040
```

Vaisseaux et niveaux secrets

```
80013A4C FFFF
80013A4E 00FF
```

Option galerie

```
80013A44 FFFF
```

Rage Racer

© Namco 1997

+ D'INFOS FORUM

MODE MIRROIR

Pour activer le mode mirroir, après avoir selectionné Race start, appuyez sur L1 + R1 + SELECT + START pendant la durée de chargement. A ce moment-là, tous les virages de la course seront inversés.

CODES ACTION REPLAY

`8019C908 C9FF`	
`8019C90A 3B9A`	Argent infini
`8009E834 0001`	Etre toujours premier
`8009E77C 00FF`	
`8009E7C0 0005`	Super vitesse

NOUVELLE GAMME DE COULEURS

Pour avoir de nouvelles gammes de couleurs, allez dans le menu "customize" , "design" puis "team logo". Placez-vous ensuite sur une couleur et appuyez simultanément sur L1, L2, R1, R2 et SELECT. Trois carrés R G B doivent apparaître. Utilisez les directions Droite et Gauche pour les sélectionner. Pour changer les tons de couleurs, maintenez R1 et faites Bas ou Haut.

AVOIR TOUS LES TROPHÉES

Pour avoir tous les trophées, terminez premier toutes les classes avec une voiture de grade inférieur ou égal à la classe, y compris les circuits de l'extra GP. Alors, une sixième classe apparaitra et vous devrez la terminer avec une voiture de grade 5.

Raging Skies

© Sony 1995

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

`80083E74 0255`	Temps infini
`801C5D40 0255`	Carburant infini

AVOIR TOUS LES AVIONS

Choisissez le mode Mission et sélectionnez une mission. A l'écran du choix de l'avion, faites : Gauche, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, Select. Vous devriez désormais avoir tous les avions.

NOUVELLE VUE ET 999 SECONDES

Pour avoir une autre vue et un temps de 999 secondes, à l'écran NOW LOADING après avoir choisi votre avion, appuyez simultanément sur , , L1, L2, R1, R2 (attention, si vous le faites au premier loading, vous retournerez au menu principal).

Railroad Tycoon II

© Take 2 Interactive / Pop Top Software 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

Argent infini :

```
8015A8FA 7FFF
```

Rainbow Six

© Red Storm / Rebellion 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis maintenez enfoncé le bouton L1 et faites l'une des manipulations suivantes :

Plus de munitions

Energie maximale pour toute l'équipe

Les otages sont invulnérables

Ouvrir toutes les portes

Toutes les cartes

Voir la séquence de fin

Pas de terroristes

Mode Superman

Mode chacun pour soit

Rainbow Six : Rogue Spear

© Ubisoft / Red Storm 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE NIVEAUX

Lancez le jeu sans memory card dans votre console. Choisissez le mode campagne, puis chargez un jeu. Entrez l'un des codes suivants:

H2T8TSHRP!T87
PZX8Z5PRP!Z87
XZ7875XRP!787
?Z?8?5?RP!?87
H6DZDVGSP8D97
P6HZHV48H8H97
X6LZLVWSH8K97

CHOIX DU NIVEAU

Lancez le jeu sans memory card dans votre console. Choisissez le mode campagne, puis chargez un jeu. Entrez le code P8H!H!P8P?H!? pour débloquer tous les niveaux du jeu.

Rally Cross

© Sony / Idol Minds 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Saisissez les codes suivants lorsque vous débutez une nouvelle saison ou battez un record :

FAT_TIRES	Gros pneus
FLOAT	Faire voler votre voiture
NO_WHEELS	Pas de pneus
STONE	Votre véhicule reste collé au sol
WEEOO	Courses, véhicules
WHEELS	Pneus

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Seulement un tour à courir

```
800670AA 010?
```

Tous les circuits, voitures et niveaux de difficulté

```
80057AEE 0114
```

Première place

```
800670B0 0000
800670B4 0000
80040870 0000
80040872 0000
```

Rally Cross 2

© Sony / Idol Minds 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Commencez une nouvelle saison et entrez l'un des codes suivants à la place du nom du joueur :

AIRFILLED	Faible gravité
BSIRHC	Circuit Hillside
CIRE	Circuit Dry Humps
ELGNUJ	Circuit Rally Cross Jungle
FOSTER	Circuit Little Woods
INCORPOREAL	Désactive la détection des collisions
KCIN	Circuit Rock Creek
LEADSHOT	Même caractéristiques physiques que Rally Cross
MIT	Circuit Dusty Road
MOONEY	Remet les caractéristiques physiques de Rally Cross 2 (code inverse de LEADSHOT)
MOOBMOOB	La plupart des circuits, des voitures et toutes les difficultés
NIVEK	Circuit Frozen Trail
NOGREEK	?
PREALL	Tous les circuits et toutes les voitures
PREPRO	Voitures et circuits du niveau Pro
PREVET	Voitures et circuits du niveau Vétéran
SISAO	Circuit Rally Cross Oasis

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Course d'un tour

```
8006047E 0104
```

Terminer premier

```
80071F80 0001
8008AD04 6832
800A0A04 6832
```

Tout est débloqué

```
800597CE 0003
```

Rally Masters

© Infogrames / Digital Illusions 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

Maximum de points :

```
D009D90C 0000
8009D90C 03E7
E009D913 0000
3009D913 00FF
```

CHEAT MODE

Entrez le code J20X4CRFL4ZT pour débloquer toutes les options de jeu.

Rampage 2 : Universal Tour

© Midway / Avalanche Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran des mots de passe :

B1G4L	Jouer avec Myukus violet et des stats parfaites
LVPVS	Jouer avec Ralph
N0T3T	Jouer avec Myukus
S4VRS	Jouer avec Lizzie
SM14N	Jouer avec George

Rampage : World Tour

© Midway 1997

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause, tenez la touche R1 enfoncée puis appuyez sur , , , , , , ,

CHANGER LES COULEURS

Mettez George, Ralph, ou Lizzy en surbrillance et appuyez sur Haut après avoir choisi un personnage.

Rampage Through Time

© Infogrames / Midway 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

12345	Toutes les cinématiques
J0SHS	Pouvoir à fond
J0M3L	Bosses en mode challenge

Rapid Racer

© Sony 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A la place d'entrer votre nom, saisissez plutôt l'un des codes suivants :

BOA	Donne tous les bateaux
DAY	Tous les circuits de jour
NIT	Tous les circuits de nuit
QAK	Jouer avec des canards
STR	Démo
BXTR	Surprise
D x	Circuit de jour x (où x est un chiffre de 1 à 6)
FRAC	Mode fractal
HURR	Donne un super bolide
M x	Circuit miroir x (où x est un chiffre de 1 à 6)
N x	Circuit de nuit x (où x est un chiffre de 1 à 6)
WINR	Gagner la course

Rapid Reload

© Sony / Media Vision 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Après la démo du jeu (la regarder entièrement), dès que "Push Start" s'affiche, appuyez simultanément sur L1, L2, R1, R2 et SELECT. Un menu secret apparaît alors en bas de l'écran. Entrez ces codes :

SS	Puissance maximale
CM	Petit personnage
QB	Personnage géant
MA	Niveau 2
UT	Niveau 3
RH	Niveau 4
MK	Niveau 5
NT	Niveau 6

CODES ACTION REPLAY

801E3660 0060	Energie infinie
801BBC64 9080	Puissance illimitée
801E36B8 00FF	Bombes infinies
801A82DC 0009	Crédits infinis

Rascal

© Psygnosis / Traveller's Tales 1998

+ D'INFOS FORUM

PASSAGE SECRET AU NIVEAU 4

Dans le quatrième niveau, l'Egypte, vers les statues qui tombent, regardez sur les murs : vous découvrirez une plaque en surbrillance. Tirez dedans et un passage secret s'ouvrira.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, choisissez l'option Password et entrez le code : HOUSE. Au cours du jeu, appuyez sur R1 (ou L1 + Select) pour choisir un nouveau niveau, ou sur R2 pour choisir un nouvel endroit.

Rascal Racers

© Midas Interactive / Miracle Designs 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Débloquer tous les persos

Gauche, Droite, L1, R2, R1, L2, ,

Débloquer toutes les courses et coupes

L1, L2, R2, R1, Gauche, Droite, ,

Rat Attack

© Mindscape / Pure Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies

```
80112CB8 000F
```

Energie infinie

```
80112C98 0000
80112CB8 0009
```

Tous les rats

```
8010F800 0032
```

Accès à tous les niveaux

`800CFDAC 00FF`	Banubis
`800CFDBC 00FF`	Pearl
`800CFE5C 00FF`	Garden
`800CFE6C 00FF`	Funhouse
`800CFE7C 00FF`	Haunted house
`800CFE8C 00FF`	Museum
`800CFE9C 00FF`	Art Gallery
`800CFEAC 00FF`	Factory
`800CFEBC 00FF`	Space

Ray Tracers

© Taito 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

80058378 05DC	Temps infini
80057F3C 03B6	Nitro infini

Raycrisis

© Taito 2000

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LA COULEUR DU VAISSEAU

A l'écran de choix du vaisseau, appuyez sur L1, L2, R1, ou R2 pour changer la couleur du vaisseau.

Rayman

© Ubisoft 1995

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX (VERSION US)

J5VLFP58VB
J5K!ZZC8MD
SM!KV7WSXD
T64H5M!?BB
?2MC9J!GTB
SX2!ZP58MD
SD3BKFOOMN

99 VIES

Faites une pause au cours du jeu en appuyant sur le bouton START. Pressez et maintenez successivement L2, R1, L1, R2. Relâchez ensuite un à un les boutons dans l'ordre suivant : L1, L2, R2, R1. Maintenant, appuyez sur , puis relâchez. Appuyez sur les boutons : Droite, , , en les maintenant. Enfin, relâchez les boutons dans l'ordre Droite, , , .

10 CONTINUES

Lorsqu'il vous restera moins de 3 continues, tapez sur l'écran "Continue/Game Over" : Haut, Bas, Droite, Gauche.

ANIMATION D'UN RAYMAN GÉANT

Sur le logo Playstation, maintenez les boutons R1 et R2 enfoncés jusqu'à ce que l'animation commence. Relâchez.

MINI-ÉCRAN

Faites une pause en cours de partie. Maintenez R2 enfoncé tout en faisant la manipulation suivante : , , Gauche,

CODES ACTION REPLAY

Entrez d'abord le code D003983C 7B37, puis les suivants :

`801F8EB0 0002`	Santé infinie
`801E4230 0003`	Vies infinies
`801E6068 0005`	Continues illimités

CODES DE NIVEAUX (VERSION PAL)

```
!GNSZ36N9X
PJNJF!Q29P
Z?WOZ3QTFP
Z8N8P36D6P
Z8WOZ5QNOZ
VPN8P!646Z
P1NO7!6NSZ
FGN83562SZ
FJSJ!C62OP
```

Rayman 2 : The Great Escape

© Ubisoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : La sylphe fraîche

Sautez sur votre gauche et une bouche vous donnera quelques instructions sur les contrôles. Suivez ensuite l'eau jusqu'à une cage dans une zone d'ombre. Sautez et tirez dans la cage pour récupérer le Lum jaune puis sautez dans le trou. Montez les marches et récupérez trois nouveaux Lums jaunes puis sautez dans l'eau et récupérez le cinquième et dernier Lum près de la cascade. Remontez sur la hauteur et faites un dernier saut pour traverser jusqu'à la deuxième cage.

Niveau 2 : La clairière de la fée

Sautez dans l'eau et suivez les Lums bleus dans la caverne sur la droite puis ouvrez la cage et sortez de la caverne. Nagez vers l'île centrale et sautez sur le champignon pour atteindre l'arbre. Suivez le tronc et rentrez dans la grotte, sautez la mare et montez sur la dernière plate-forme. Tirez sur le bouton et suivez le chemin jusqu'à une structure qui déverse des déchets dans l'eau. Montez en haut du bâtiment puis allez sur le passage en corde et sautez sur le tonneau. Retournez au bâtiment après avoir récupérer les Lums et montez jusqu'à la caverne en passant par les plates-formes mouvantes. Accrochez-vous à la végétation et montez à l'arbre puis descendez en suivant l'eau. Ne vous occupez pas de la cage derrière la grille, vous ne pouvez pas l'atteindre pour l'instant. Montez sur la végétation et allez jusqu'à la mare toxique. Suivez le mur gauche jusqu'à une ouverture ne évitant les pirates, là vous pourrez aller jusqu'à la cage tout en haut ou vers les Lums dans l'eau (notez la présence d'une autre cage derrière le grillage). Ressortez et attirez les pirates vers le panneau de bois dans le sol. Descendez par le trou, sautez sur les caisses et montez à la toile en évitant les tonneaux. Brisez la porte pour passer et débarrassez-vous du pirate endormi dans la pièce suivante. Allez jusqu'au tonneau et jetez-le sur la porte dans la pièce précédente pour découvrir une cage. Retournez dans la pièce du tonneau et montez par les cordes pour récupérer les Lums et sautez par l'ouverture en haut. Sautez en évitant le laser puis touchez le bouton et prenez la nouvelle ouverture. Passez les deux lasers, tuez le pirate et activez le nouvel interrupteur sur le mur. Sautez les rails et passez la porte puis évitez de nouveaux lasers et sortez enfin. Prenez le passage du bas et avancez vers les tonneaux. Jetez-en un en l'air et tirez sur la mine puis récupérez-le. Utilisez cette méthode pour détruire la machine avec les tonneaux (trois endroits peuvent se casser) et libérer Ly. Montez ensuite par l'échelle de corde et utilisez le Lum violet pour traverser le pont écroulé. Continuez, descendez la pente en récupérant les Lums. Montez ensuite tout en haut en utilisant les courants d'air et ramassez tous les Lums jaunes en route (certains ne sont pas sur le chemin). Brisez la cage en haut et passez au niveau suivant.

Niveau 3 : Les marais de l'éveil

Récupérez le Lum sur la racine en avançant un peu puis retournez en arrière et montez par les cordes jusqu'à la cage. Libérez Ssssam et suivez le chemin en récupérant les Lums et les cages (n'oubliez pas les deux groupes de cinq Lums, un dans le premier tunnel et un au près du pirate qui pêche à la fin du niveau). Aucune difficulté particulière.

Niveau 4 : Le bayou et la promenade de santé

Allez d'abord sur les cercles de pierre sur la gauche et récupérez les cinquante Lums avant de revenir. Sautez sur le tonneau et occupez-vous de la cage sur la racine quand il s'arrête. Prenez l'autre tonneau jusqu'à l'échelle de corde, tirez sur le bouton puis descendez la pente en récupérant les Lums. Courrez jusqu'à l'échelle de corde et allez jusqu'au tonneau grâce au Lum violet. Débarrassez-vous des fantômes et ramassez les Lums en allant vers le tronc grâce au tonneau. Sautez sur le nouveau tonneau, occupez-vous de la cage et continuez sur le chemin et ramassant les Lums. Dépassez le Lum violet et combattez le pirate dans la zone suivante avant d'appuyer sur le bouton et de suivre le

passage. Evitez les tonneaux puis sautez dans la pente pour en éviter d'autres et récupérez les Lum en atterrissant. Appuyez sur le bouton à gauche puis utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture dans le fond. Sautez pour éviter le pirate, tirez sur le bouton et traversez le hall en évitant les lames puis prenez le passage et avancez sur les tonneaux. Sautez là où est tombé le tonneau pour trouver une nouvelle cage puis sautez près des tuyaux pour en atteindre une autre (ainsi que quelques Lums) et montez jusqu'en haut.

Niveau 5 : Le sanctuaire de eau et de glace

Regardez vers l'océan et allez vers la cage près du quai, ouvrez-la, récupérez les Lums et allez dans la caverne puis plongez dans l'eau. Suivez le tunnel pour trouver une autre cage puis montez à l'échelle et vous aurez une énigme à résoudre. Vous devrez trouver les orbes qui ont la même couleur que la base de la pyramide. Longez la tour de droite et utilisez les tonneaux pour ouvrir les portes des deux tours. Allez y récupérer les orbes et placez-les sur la couleur correspondante. Passez la porte, récupérez les Lums au dessus puis continuez par le passage. Descendez le plus vite possible en récupérant les Lums et utilisez le violet en bas pour atteindre le boss. Tirez dessus quand il est sous le stalagmite pour vous en débarrasser puis suivez le chemin derrière la cascade.

Niveau 6 : Les collines aux Menhir et la caverne des mauvais rêves

Allez d'abord vers les pierres bleues derrière vous et ouvrez la grille grâce au bouton, en bas vous trouverez une cage et une toile d'araignée qui vous permettra de remonter. Revenez vers la lave te courrez jusqu'à ce que la carapace se fatigue et vous pourrez grimper dessus. Dirigez-vous vers le porte de l'autre coté de la lave et sautez de la carapace qui dévoilera une autre cage en explosant. Entrez dans le bâtiment et prenez la porte entre les chaises pour trouver une cage. Prenez ensuite l'autre porte et utilisez le champignon pour monter dans l'arbre. Montez à l'étage du bâtiment grâce au Lum violet et vous verrez une cage derrière vous. Utilisez la nouvelle carapace et évitez les obstacles puis traversez la porte du bâtiment grâce à elle. Occupez-vous du pirate, tirez sur le bouton et passez la porte qui s'ouvre. Retournez au hall des portes quand vous aurez le code et allez aux marais de l'éveil. Montez sur le tronc et suivez le chemin jusqu'à un œil géant qui vous transportera à la caverne des mauvais rêves. Progressez en sautant sur les crânes jusqu'à trois grands piliers. Montez aussi vite que possible sur le premier et sautez sur le suivant. Une fois en haut, descendez pour combattre les ennemis qui vous attendent et récupérez l'orbe pour la mettre à sa place et accéder à la suite du niveau. Dépassez les emplacements bleu et rouge et prenez le passage à gauche de la pièce. Prenez à droite à l'intersection et sautez sur les plates-formes jusqu'à une orbe orange. Jetez-la sur la plate-forme à coté puis vers l'entrée puis utilisez le Lum violet pour la déposer à son emplacement. Sautez ensuite sur les crânes puis sur la plate-forme tournante et allez jusqu'à l'orbe bleue au fond de la pièce. Ramenez-la jusqu'à son emplacement puis prenez l'autre tunnel. Descendez la pente en tirant sur les cristaux et en ramassant les Lums (sans vous faire rattraper par le monstre qui vous poursuit). Vous voilà devant le boss suivant. Tirez sur les crâne et servez-vous en pour monter jusqu'à lui puis poursuivez-le avec la même méthode jusqu'au bout du niveau. Revenez ensuite aux collines aux menhirs et avancez dans le niveau jusqu'à ce que vous trouviez Clark. Vous n'avez plus qu'à le suivre jusqu'à la fin du niveau (sans oublier les deux cages en hauteur).

Niveau 7 : La Canopée

Commencez par vaincre l'araignée puis récupérez tous les Lums dans la toile. Tournez à gauche dans la zone suivante puis tirez sur l'interrupteur avant de retourner au début du niveau pour traversez le pont de bois et sauter par l'ouverture. Montez sur la fleur pour continuer et tirez à l'endroit qui a l'air moins solide sur l'arbre pour que Globox puisse passer. Laissez-le s'occuper des obstacles puis danser pour faire pousser une plante. Passez à travers la plante pour vous déguiser puis marchez jusqu'à la porte et passez au niveau suivant.

Niveau 8 : La baie des baleines

Tuez le pirate qui vous attend, la porte suivante est fermée : sautez donc dans le réservoir d'eau de la première pièce et nagez jusqu'au fond et prenez à droite. Tirez sur le bouton puis allez jusqu'à la porte. Avancez sur les filets et continuez jusqu'à la porte suivante. Montez ensuite sur le bateau grâce à l'échelle de corde puis sautez sur la petite tour et vous trouverez un bouton derrière vous qui ouvre la porte en dessous. Débarrassez-vous du pirate sur l'île dans la zone suivante, sautez sur les petits palmiers et utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture. Sautez dans l'eau une fois dans la baie et nagez jusqu'à l'ouverture de droite. Suivez le chemin jusqu'à la grande pièce une fois à la surface puis montez les escaliers pour appuyer sur le bouton. Utilisez ensuite la carapace pour détruire la porte en haut des escaliers en face puis sautez dans l'eau et suivez Carmen la baleine jusqu'au tunnel (vous aurez toujours de l'air si vous

la suivez d'assez près). Récupérez les bulles d'air avant les piranhas après le tunnel puis faites un tour par le bateau avant de remonter chercher de l'air. Partez vers la gauche et montez sur le bateau. Montez ensuite par le filet jusqu'à la passerelle de bois et utilisez le Lum violet pour atteindre le nid du corbeau (vous y trouverez une nouvelle cage). Redescendez et allez jusqu'à l'eau qui coule sur le coté. Descendez et allez jusqu'à la grotte près du palmier pour finir le niveau.

Niveau 9 : le sanctuaire de pierre et de feu

Descendez jusqu'au petit pont de pierre et sautez jusqu'à la structure métallique pour vaincre le pirate. Tirez ensuite sur la partie fragile sur le coté puis utilisez le Lum violet pour vous rendre sur la hauteur. Tuez un nouveau pirate et continuez jusqu'à la grotte (récupérez des baies au passage en tirant dessus). Descendez ensuite vers la rivière de lave puis montez sur la hauteur et jetez une baie sur le pirate avant de sauter jusqu'à la cage. Continuez ensuite dans la même direction jusqu'à la grotte et jetez une baie sur la pique puis montez sur la hauteur. Utilisez encore une fois la même technique et cette fois courrez pour la rattraper quand elle tombe. Recommencez une fois de plus puis utilisez la baie pour montez jusqu'à la grotte avec une cage à l'intérieur. Prenez l'autre chemin vers le bas de la rivière et montez par les toiles d'araignées. Une fois à l'extérieur, descendez vers la rivière de lave jusqu'à une ouverture en pierre et vous trouverez de nombreuses cages dans la grotte. Retournez en arrière jusqu'à la rivière et prenez le deuxième chemin. Sautez sur le tuyau métallique et tuez le pirate pour trouver une nouvelle cage. Allez jusqu'à la grille puis jusqu'à la plate-forme au loin. Abattez l'adversaire qui vous attend dans la pièce en l'attirant au dehors puis utilisez la baie pour atteindre la hauteur. Descendez ensuite la rivière de lave grâce à la baie en évitant les tâches plus claires puis la végétation qui sort des murs. Dans la zone suivante (avec la lave claire), suivez le mur jusqu'à une entrée qui mène à une nouvelle cage. Prenez ensuite le passage vers l'orbe orange (vous devrez la pousser comme dans la grotte des mauvais rêves) puis tirez sur la baie dans la lave et prenez l'orbe avant de monter dessus. Jetez l'orbe et tirez comme d'habitude puis mettez-la sur son socle à gauche dans la pièce suivante. Le passage changera de sens après la rivière de lave et vous aurez accès à l'orbe bleue en passant par les plates-formes. Placez-la sur son socle et la statue vous amènera jusqu'à la fin du niveau.

Niveau 10 : Les cavernes de l'écho

Appuyez sur les quatre bouton dans la zone du départ puis franchissez la porte pour continuer. Prenez le tonneau et avancez jusqu'à la torche pour le transformer en fusée. Arrêtez-vous à la grande tour pour récupérer les Lums et la cage puis montez très haut quand vous repartez avec le nouveau tonneau. De là, vous pourrez accéder à la petite caverne haut dans le mur pour revenir vous occuper de la cage dans la clairière de la fée. Vous retournerez au niveau 10 en ressortant. De retour à votre tonneau, continuez jusqu'à ce qu'une grille bloque le passage. Montez jusqu'à la cage du plafond grâce aux filets puis allez de l'autre coté de la grille pour tirez sur le bouton. Retournez vite au tonneau et suivez le tunnel. Accrochez-vous aux filets sur le mur quand vous n'avez plus de poudre, sautez sur le chemin de bois et utilisez le dernier tonneau pour sortir du niveau.

Niveau 11 : la grande faille

Ce niveau est assez simple : n'arrêtez pas de courir, sautez le plus possible, évitez les passages qui s'effondrent et surtout ne vous faites pas rattraper par le bateau pirate (ouf !). Les cages ne sont pas cachées et le niveau est assez court alors, courage :)

Niveau 12 : Le toit du monde

Promenez-vous sur votre chaise en évitant les obstacles et en ramassant les Lums jaunes. Occupez-vous ensuite des deux pirates en arrivant puis progressez en fouillant tous les recoins pour trouver les deux cages et les Lums.

Niveau 13 : Le sanctuaire de terre et de lave et le tour de force

Prenez tout de suite à gauche pour entrer dans le tour de force et récupérez les Lums avant de revenir. Débarrassez-vous ensuite du pirate sur le filet puis allez vers la plate-forme de bois grâce au tonneau. Sautez par dessus de nouveaux tonneaux et montez tout en haut et utilisez le Lum violet pour atteindre l'autre coté. Sautez sur le grand tronc, passez les deux carapaces de tortues puis sautez sur le passage en bois et descendez pour trouver une cage derrière vous. Continuez et avancez jusqu'au temple (il y a deux cages à l'intérieur) puis allez jusqu'à la fleur qui flotte au dessus du sol. Avancez grâce à elle puis sur la suivante et sautez sur les plates-formes jusqu'à une pièce avec une tour au

centre. Escaladez le mur quand la cascade de lave est bloquée puis montez sur corniche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Tirez plusieurs fois sur le bouton suivant pour ouvrir la deuxième porte puis sautez sur les plates-formes quand les murs glissent sur les cotés. Le bouton au bout vous permettra d'avancer et de grimper pour finir le niveau.

Niveau 14 : Sous le sanctuaire de terre et de lave

Commencez par voler jusqu'à la cage au bout du tunnel sous l'entrée puis ressortez et montez dans le tunnel en face en évitant de tomber dans les épines. Tirez sur tout ce qui vous bouche le passage puis sur la pierre anguleuse au bout qui redirigera votre tir vers la porte au sol. Passez dans la zone suivante et suivez le courant en ramassant les Lums verts. Avancez et prenez l'ouverture à gauche à mi-chemin pour trouver deux cages puis continuez jusqu'au bout du tunnel (et jusqu'au boss). Attirez-le près du stalagmite et sautez sur les toiles d'araignées pour lui tirer dessus.

Niveau 15 : Le tombeau des anciens

Commencez par descendre les grandes marches et sautez sur la petite plate-forme pour tirer sur le bouton et ouvrir la grille. Passez la porte, évitez l'araignée puis descendez de l'autre coté de la colline et actionnez l'interrupteur. Montez ensuite sur les toiles d'araignées, sautez sur les plates-formes et montez encore. Allez jusqu'à la grande toile à gauche, évitez une nouvelle araignée puis montes jusqu'au nid pour trouver un nouvel interrupteur. Quittez la salle et prenez la porte en face puis allez au fond du cimetière jusqu'au dernier interrupteur derrière une des tombes. Retournez dans le passage aux toiles d'araignées et montez-y. Suivez le passage suivant jusqu'au bout, sautez sur les plates-formes et montez sur de nouvelles toiles. Utilisez ensuite les tonneaux pour descendre jusqu'à la rivière puis prenez une fusée pour passer par l'ouverture en haut. Utilisez encore un tonneau pour atteindre le passage en bois avec une cage et quitter la zone. Chevauchez de nouveau un tonneau jusqu'en bas de la rivière et combattez le boss (tirez sur les trois boutons pour faire apparaître les lasers et attirez-le).

Niveau 16 : Les montagnes de fer

Utilisez les Lums violets pour en ramasser des jaunes puis continuez à avancer. Evitez ensuite le laser rouge et sautez pour tirer sur les deux interrupteurs. Vous pourrez ensuite descendre vers la zone suivante et combattre les pirates. Descendez sur les plates-formes une fois dans le canyon puis sur le ballon. Dans la zone suivante, montez sur le bloc puis sautez dans la structure quand le robot géant le fait sauter la caisse. Passez la grande pièce et utilisez la caisse bondissante pour monter avant de descendre le long de la pente. Suivez ensuite les flèches et montant sur une carapace puis traversez le pont au niveau de l'ouverture. Prenez la pente et passez sur les murs pour activer les deux interrupteurs. Sortez par le passage qui s'est ouvert et avancez jusqu'au robot puis récupérez les Lums sous les piliers. Avancez ensuite jusqu'à la tour, sautez sur les différents passage et continuez à progresser jusqu'au cour d'eau. Utilisez le Lum violet pour atteindre le jet puis prenez le passage sur le bateau suivant pour franchir une dernière porte. Pas de boss cette fois. Vous devrez piloter le vaisseau dans le canyon et aller dans les quatre mines : au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Il n'y a aucun ennemi, vous devez juste tirer sur les obstacles et éviter les tuyaux métalliques puis ramener le vaisseau au début du canyon.

Niveau 17 : Le vaisseau prison

Progressez dans la première partie du niveau en tirant sur les boutons pour faire bouger les obstacles et dégager le passage (attention, certains sauts sont difficiles). Une fois en bas, avancez jusqu'à la grille et descendez vers les caisses, tirez sur le bouton puis retournez dans la pièce du début et montez sur la nouvelle carapace. Volez jusqu'à l'autre bout de la pièce et percutez le bouton près du passage pour ouvrir la porte à coté. Suivez le tunnel sinueux en évitant les planches puis évitez le laser dans la pièce suivante et vous atteindrez le boss final. Tirez sur les mines qu'il vous envoie pour lui renvoyer puis évitez les boules d'énergie. Touchez-le trois fois avec ses mines pour combattre sa forme finale. Volez jusqu'à un tunnel en bas pour récupérer de l'énergie puis tirez-lui dans les mains pour l'immobiliser dans la lave. Continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il monte pour éviter la lave puis répétez le même processus pour vous débarrasser de lui. Vous n'avez plus qu'à admirer la scène cinématique...

MINI JEU

Récupérez au moins 90% des lums et vous aurez un mini jeu après les crédits.

Rayman Rush

© Ubisoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HENCHMAN 1000

Terminez complètement les niveaux Lava Factory et Dawn Sand.

LILY

Terminez complètement toutes les zones 0 des pistes.

MRS. BEARD

Terminez complètement toutes les zones 1 des pistes.

Raystorm

© Sony / Taito 1997

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Terminez tous les combats en mode arcade pour avoir accès à tous les niveaux.

Razor Freestyle Scooter

© Crave Entertainment / Shaba Games

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES NIVEAUX

A l'écran de sélection des niveaux, faites : L2, R1, ◻ , △ , L2, ✕ , ✕

COMBO DE 6.000 POINTS

Au niveau 1, trouvez un half-pipe. Pendant que ovus êtes en l'air faites : Haut, Haut, Bas, Droite, ○ . Votre personnage fera une figure qui vous rapportera 6.000 points.

FIGURES

Ami

Backflip : Bas, Bas, ◻
Around the World : Gauche, Gauche, ◻
Tap Barspin : Bas, △ au début de la rampe

Chad

Frontflip : Haut, Haut, ◻
No-Footed Backflip : Bas, Bas, ◻
Rock and Roll : Haut, △ au début de la rampe

Daryl

Bluenose : Haut, Droite, ○
Backflip : Bas, Bas, ◻
Backside Boneless : Bas, △ au début de la rampe

CHEAT MODE

Mettez la pause et appuyez sur Droite, Bas, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, Droite pour débloquer tous les bonus du jeu.

TRICKS PERSONNAGES CACHÉS

Hector

Back flip : bas, bas,
Barspin : bas,

Brittany

Back flip : bas, bas,
Tailwhip : gauche, gauche,
Backside boneless : bas,

Tito Ortiz

Font flip : haut, haut,
One Hand No Feet : bas, bas,
Rock and Roll : bas,

Chippie

Back flip : bas, bas,
One Hand no Fotter : haut, droite,
Rock and Roll : bas,

Tikiman

Font flip : haut, haut,
One Hand Superman : haut, gauche,
Tap Barpsin : bas,

Norton

Back flip : bas, bas,
Font flip : haut, haut,
Rock and Roll : bas,

Rc Racer

1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez en mode Exploration et faites trois tours. Puis, entrez l'un des codes suivants en guise de nom. Maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1+ R2 et appuyez sur ⊗ pour confirmer le nom par OK :

CAM	Changer de vues
END	Meilleure surface pour la piste
OPN	Toutes les portes débloquées
POW	Tous les power-up lorsque vous passez une porte
SLO	Mode ralenti

RC Revenge

© Acclaim 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Effectuez les manipulations suivantes sur le menu principal.

Toutes les voitures

L1, L2, R1, R2, , .

Toutes les pistes

L1, R1, R2, , .

Débloquer la prochaine coupe

L1, R1, R2, L2.

RC Stunt Copter

© Virgin Interactive / Shiny Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran du menu (sur fond de ciel bleu), faites l'une des manipulations suivantes. Vous entendrez alors une phrase, et un court texte s'affichera à l'écran pour vous indiquer que le code a bien fonctionné :

Toutes les médailles d'or

Bas, Haut, Gauche, Droite,

Choix du niveau

Bas, Haut, Droite, Gauche,

Points supplémentaires

L2, R2, L1, R1,

Voir la séquence de fin

Haut, Bas, Gauche, Gauche,

Nom long

Haut, Bas, Gauche, Droite,

Re-Volt

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Commencer la course au dernier tour

```
800B9258 0002
80111E04 0003
```

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom :

CARNIVAL	Toutes les voitures
TRACKER	Tous les circuits (à l'écran de sélection des circuits faites Haut ou Bas)

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Tenez enfoncée les touches L1 + L2 + R1 + R2 + Select + + pendant le chargement d'une piste de tournoi pour désactiver l'intelligence artificielle.

Ready 2 Rumble Boxing

© Midway / Point of View 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En mode Championnat, entrez l'un des codes suivants en guise de nom. Sortez du mode Championnat et allez en mode Arcade :

BRONZE	Tous les boxeurs de la classe Bronze dont Kemo Claw
CHAMP	Tous les boxeurs du championnat dont Damien Black
GOLD	Tous les boxeurs de la classe Or dont Nat Daddy
SILVER	Tous les boxeurs de la classe Argent dont Bruce Blade

COSTUMES DIFFÉRENTS

A l'écran de sélection des personnages, appuyez simultanément sur + .

CODE ACTION REPLAY (PAL)

Energie infinie (pour les 2 joueurs)

```
80031862 2400
```

NARGUER SES ADVERSAIRES

Au cours du combat, appuyez sur + ou bien + .

GROSSES TÊTES

Maintenez le bouton enfoncé à l'écran de sélection des personnages puis appuyez sur L1, L2, R1, R2, , L1, L2, R1, R2, .

REGAGNER DE L'ÉNERGIE

Après un KO, appuyez plusieurs fois simultanément sur + + + . Après un KO de votre adversaire, appuyez très vite sur .

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

© Midway 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran du choix du boxeur, faites l'une des manipulations suivantes. Un son de cloche confirmera que le code a marché :

Boxeur svelte

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R1, R2.

Boxeur gros

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R1, R1, R2.

Boxeur invincible

Gauche, Haut, Droite, Bas, R1, R1, R2.

Gros gants

Gauche, Droite, Haut, Bas, R1, R2.

Combattre avec Freak E. Deke et Michael Jackson

Appuyez 13 fois sur R1, R2, 10 fois sur R1, R2.

Tous les boxeurs

2 fois sur Gauche puis Droite, R2, Gauche, Droite, Droite, 2 fois sur R1, R2.

Costumes de champions

Gauche, Bas, 2 fois sur Droite, Haut, R1, R2, 20 fois sur R1, R2. Appuyez sur pour faire défiler les costumes.

Costumes de vacances

2 fois sur Gauche puis Bas, Right, Up, 8 fois sur R1, R2, 4 fois sur R1, R2. Appuyez sur pour faire défiler les costumes.

Tous les entraînements

Gauche, Bas, Haut Bas, Haut, 20 fois sur R1, R2.

Secret du jour de l'an

Droite, Haut, 3 fois sur Bas, R1, R2.

Secret de la St Valentin

Droite, Haut, 3 fois sur Bas, 2 fois sur R1, R2.

Secret de la St Patrick

Droite, Haut, 3 fois sur Bas, 4 fois sur R1, R2.

Secret de Pâques

Droite, Haut, 3 fois sur Bas, 4 fois sur R1, R2.

Secret du 4 Juillet

Droite, Haut, 3 fois sur Bas, 5 fois sur R1, R2.

Secret d'Halloween

Droite, Haut, 3 fois sur Bas, 6 fois sur R1, R2.

Secret de Thanksgiving

Droite, haut, 3 fois sur Bas, 7 fois sur R1, R2.

Secret de Noël

Droite, Haut, 3 fois sur Bas, 8 fois sur R1, R2.

Grosses têtes

2 fois sur Droite puis Haut, Bas, Droite, 3 fois sur R1.

Boxeurs rapides

2 fois sur Droite puis Haut, Bas, Droite, 4 fois sur R1, R2.

Boxeurs très rapides

2 fois sur Droite puis Bas, Haut, Bas, 2 fois sur Droite, 19 fois sur R1, R2.

Angles de caméra supplémentaires

20 fois sur R1 puis R2, R1, R2, 21 fois sur R1, R2, 18 fois sur R1, R2, 9 fois sur R1, R2, 14 fois sur R1, R2, 5 fois sur R1, R2, Gauche, Droite, Haut, Bas, R2.

Dernier match

R2, Bas, Droite, haut, Gauche, 6 fois sur R1, R2, 2 fois sur R1, R2.

Voir la séquence de fin

3 fois sur Droite puis Bas, R1, R2.

REMPLIR LES COMPTEURS RUMBLE

Pendant le jeu, mettez la pause et effectuez les manipulations suivants:

Remplir le compteur de niveau 1

R1, R2, Bas, 2 fois sur Haut, gauche, 3 fois sur R1, R2.

Remplir le compteur de niveau 2

2 fois sur R1, R2, Bas, 2 fois sur Haut, Gauche, 4 fois sur R1, R2.

Remplir le compteur de niveau 3

R2, 2 fois sur R1, R2, R1, R2, 4 fois sur R1, R2, Gauche, Droite, Haut, Bas.

VITAMINES ET AUTRES PRODUITS MOINS CHERS

Entraînez votre boxeur dans le mode championship. Une fois dans le menu, allez à l'aérobic, appuyez sur Gauche et de suite sur A. Vous aurez ainsi achetez une bouteille de vitamines à 25 000 $ mais vous n'aurez payé que 500 $. Vous pouvez utiliser cette technique avec tous les produits.

RUMBLE !

Lorsque le mot RUMBLE s'affiche en couleur à l'écran, appuyez simultanément sur R1 et R2 pour illuminer vos gants. Lorsqu'il apparait en gris, appuyez aussi simultanément sur R1 et R2 puis enchaînez par + pour gagner le match par KO.

Reboot

© Electronic Arts 1998

JOUER AVEC ENZO

Mettez-vous sur "New Game" et faites : Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, L1, R1, Droite, Bas, Droite.

BOUCLIER GRATUIT

Pour obtenir un bouclier gratuit à chaque fois que vous prenez un outil Glitch, mettez-vous sur New Game dans le menu principal et faites : Bas, R1,Gauche, Droite, Bas, L2, R2, Gauche, Droite, Haut.

Reel Fishing

© Crave Entertainment / Natsume 1999

ASTUCE POUR LES GROS POISSONS

Attendez que le poisson soit accroché à l'hameçon. Puis, maintenez les boutons Bas + ⊗ enfoncés lorsque le poisson a tendance à se calmer.. S'il essaie de se libérer, laissez-le faire. Recommencez l'opération inlassablement lorsqu'il se fatigue. Et cela, jusqu'à ce que le poisson soit tout près de vous. Alors, une fois le poisson attrappé, ramenez-le sur la berge en appuyant continuellement sur ⊗ . Ainsi, vous pourrez ramener des poissons énormes et très lourds.

Reel Fishing II

© Natsume

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

Inventaire complet :

```
800656a8ffff
800656aaffff
800656b0ffff
800656b4ffff
800656b6ffff
800656bCffff
800656beffff
800656c0ffff
800656c4ffff
800656c6ffff
300656aC00ff
300656b200ff
300656b800ff
300656c800ff
```

Avoir 100 poissons :

```
80069ea80064
```

Reloaded

© Interplay / Gremlin Interactive 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC FWANK

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Mama. Appuyez sur L1, , R1, Bas, Bas, R1, , L1, L1. Un ballon rouge apparaît sur la droite de l'écran pour se diriger sur Sister Magpie. Placez le curseur dessus.

CODE ACTION REPLAY

```
801A2698 0FFF
```

Invincibilité

Renegade Racers

© Interplay 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

80091ac8ff01	Débloquer Buck Billionaire
800ac32c0800	Energie infinie pour le joueur 2
800ab81c3e8	Totaliser 1000 points
800ac5ec0004	Toujours les missiles en premier pour le joueur 2
800ac5ea0003	
8001b8380800	Energie infinie pour le joueur 1
80091ab801ff	Débloquer Franklin Stein
80091abe01ff	Débloquer Sparks
80091ac401ff	Débloquer The Mummy
80091ac2ff01	Débloquer Chase Rainbow
80091abcff01	Débloquer Mastov Kartnov
800ab83c03e8	Totaliser 1000 objets
d00ab5540001	Démarrer au troisième tour
800ab5540003	
d00ab5540001	
800ab5560003	
800abaf80004	Toujours les missiles en premier pour le joueur 1
800abaf40003	
800ab80a2f00	Faire toute la distance

Resident Evil

© Virgin Interactive / Capcom 1996

+ D'INFOS FORUM

FAIRE UN RESET EN COURS DE JEU

Pour faire Reset une fois dans la partie, appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le menu de sélection des objets. Ensuite, maintenez enfoncés plus de trois secondes les boutons Start et Select en même temps.

CODES ACTION REPLAY

`300C51AC 004C`	Energie infinie
`D00C8784 0001` `800C8784 630A`	Donne le lance-roquettes dès le départ
`800C8784 630A`	Roquettes infinies

AIDE POUR LES SYMBOLES

1er symbole : vent

Il se trouve dans la salle de la statue du tigre. Il vous suffit de placer le diamant bleu dans l'oeil du tigre.

2ème symbole : étoile

Il se trouve dans la salle qui comporte de nombreux tableaux et 6 corbeaux à tuer. Cliquez sur le bouton derrière les tableaux, du plus jeune au plus vieux. Puis, cliquez sur le bouton du tableau du fond.

3ème symbole : soleil

Vous le trouverez dans la salle dans laquelle vous verrez le bouton par terre au milieu de la pièce. Mettez les deux statues sur les troux et cliquez sur le bouton du milieu.

4ème symbole : lune

Il est où se trouve le serpent géant. Après avoir tué le serpent, entrez dans la grotte d'où il est sorti et prenez le symbole.

CHEMINEMENT AVEC JILL

Remarques préliminaires

Cette solution a été faite pour Jill. Pour Chris, ce sont les mêmes énigmes mais avec des clés qui changent (c'est aussi plus difficile et on n'a pas de sauvegardes infinies). Seules les énigmes sont décrites (ce qu'il faut faire et où il faut aller) : donc il faut que vous preniez vous même les munitions et vies nécessaires et que vous alliez aux points de sauvegardes et aux coffres quand vous en aurez besoin. Il ne s'agit pas de la meilleure façon de terminer le jeu (il y a huit fins différentes) mais, ça permet de connaître parfaitement le jeu quand vous le referez (style on met sept heures la première fois et plus que trois après!). Enfin, pour faciliter les recherche, les noms des objets à trouver sont en majuscules.

MANOIR

Prendre PLAN RDC avec passe-partout dans la salle à gauche du hall (en poussant l'escalier).
Récupérer le BAZOOKA dans la salle du premier étage à l'extrême droite.
Prendre BLASON dans la salle à manger, allez à la salle piano (dans le couloir annexe), prendre les PARTITIONS, les utiliser sur le piano. Prendre le BLASON OR dans le passage qui s'ouvre et poser l'ancien BLASON. Poser le BLASON OR à la place de l'ancien et récupérer la CLE MANOIR derrière l'horloge.
Pousser la statue au premier étage à gauche, récupérer la PIERRE BLEUE en bas. Aller à la salle de statue de tigre (couloir annexe) et utiliser la pierre dessus : ça donne le SYMBOLE VENT.
Aller à la salle de sauvegarde au RDC et prendre le DESHERBANT: filer vers la salle pleine de plantes (à côté de la salle du tigre) et utiliser le désherbant sur la pompe. Récupérer ensuite une autre CLE MANOIR.
Prendre le FUSIL CASSE dans la salle à côté de celle de sauvegarde (avec une clé manoir), et foncer dans la salle à l'extrême bout du couloir à droite du hall (avec le passe-parout) : prendre le FUSIL et poser le fusil cassé.
Aller dans la salle aux corbeaux située en face de là où vous êtes, et regarder les tableaux par ordre chronologique (en appuyant à chaque fois sur les boutons) : vous récupérez alors le SYMBOLE ETOILE.
Grâce à une clé manoir, aller dans la salle aux armures située dans le couloir à gauche des escaliers principaux : là vous récupérez le SYMBOLE SOLEIL en poussant les deux statues sur les trous et en appuyant sur le bouton.
Avec une clé manoir, aller dans la salle à coté de la porte d'entrée du couloir (par le hall), parler à Richard et retourner dans la salle de sauvegarde du RDC pour prenre le SERUM : revenir alors vers Richard et lui parler encore. Monter alors les petits escaliers en bois et tuer le serpent géant, ce qui vous donnera le SYMBOLE LUNE (ne pas oublier de se refaire une santé grâce au sérum)
Foncer dans le couloir en face de la salle aux corbeaux, et poser les quatre symboles sur la plaque : entrer, prendre la MANIVELLE (en poussant l'escalier) et sortir...

COUR/LABO

Prendre PLAN COUR sur mur.
Passez le portail et ouvrez l'écluse avec la manivelle; avancez jusqu'à passer le deuxième portail et rentrez dans le labo.
Poussez la statue sur le trou, entrez dans la salle de gauche pour récupérer la CLE PIECE C dans la salle de bain, et prendre le LIVRE ROUGE sur le lit.
Allez dans la grande salle pleine de guêpes et récupérez la CLE DORTOIR sous le guêpier.
Avec cette clé, ouvrez la porte au bout du couloir, récupérez le PLAN DORTOIR et descendez par le passage derrière l'armoire.
Poussez les caisses pour passer et entrez dans salle contrôle grâce à la clé pièce C. Appuyez sur tous les bouttons; enfin allez récupérer l'autre CLE DORTOIR dans la salle d'à côté.
Revenez dans la salle aux guêpes et ouvrez la porte 2 avec une clé dortoir : prenez le livre blanc dans l'armoire et posez le livre rouge, ce qui ouvre une porte vers la plante 42 : tuez-la et récupérez une dernière CLE MANOIR.

MANOIR

Revenir au manoir (ATTENTION aux nouvelles créatures!), et prendre la première porte à gauche grâce à une CLE MANOIR, et récupérez le LIVRE MAUDIT 1.

Prendre les escaliers à côté de la salle de sauvegardes du RDC et entrez dans la première pièce en haut avec une CLE MANOIR : là, éteignez la lumière, poussez l'escalier et récupérez la PIERRE ROUGE. Allez ensuite de nouveau à la salle du tigre et utilisez cette pierre : ce qui vous donne le PYTHON.
Avec une CLE MANOIR, allez dans la salle située au bout du couloir au-dessus de l'escalier partant de la deuxième salle de sauvegarde RDC (à côté de la sortie), tuez le serpent géant, descendre dans le trou, ouvrez la tombe et avancez jusqu'à l'ascenceur.
Prenez-le, prenez la BATTERIE dans la salle de droite en sortant, et la DISQKET dans la bibliothèque à gauche (appuyez sur le bouton et poussez la statue sous le halo de lumière).

COUR/EGOUT

Ressortir dehors, mettre la batterie dans l'ascenceur cassé, revenir, fermer l'écluse, redescendre grâce à l'ascenceur qui marche maintenant.
Descendre dans les égouts en passant sous la fontaine (plus d'eau car écluse fermée) : avancez jusqu'à parler à Enricho (piquez une autre MANIVELLE au passage). Butez l'araignée géante et récupérez une autre DISKET derrière un rocher.
Faire tourner le pan de mur grâce à une manivelle jusqu'à ouvrir un passage à gauche : allez-y et récupérez le LIVRE MAUDIT 2 (en poussant la statue devant le mur et en faisant monter le mur grâce à la manivelle pour pouvoir bouger la statue sur le bouton).
Prendre l'élévateur à proximité, et vous vous retrouvez devant un bassin : récupérez les deux MEDAILLONS dans les livres maudits (y faut les utiliser, les faire tourner jusqu'au centre et appuyer sur entrée). Mettre un médaillon de chaque côté du bassin, et prendre le passage qui vient de s'ouvrir, puis prendre l'ascenceur...

BUNKER

Récupérez une DISKET dans le petit bureau au bout du premier couloir. Descendre, entrez dans la salle des ordinateurs, allumez l'ordinateur. Le login est JOHN et le pass ADA (pour délocker le niveau 3) et le pass pour le niveau 2 est MOLE.
Tout cela ouvre la salle du niveau 2 où vous récupérez la CLE LABO. Ensuite, ouvrez une porte au niveau 3 (avec un billard et des écrans à côté de la salle de sauvegarde) et prenez le conduit d'aération (il faut bouger les caisses pour boucher les trous puis pousser l'escalier).
Vous arrivez alors dans une morgue ou vous utilisez une disket sur la machine sur le bureau : vous obtiendrez un CODE. Filez ensuite dans le couloir en bas de l'escalier et prenez la première porte à droite : là, vous mettez la deuxième disket et vous récupérez un autre CODE.
Allez ensuite dans la salle des machines (à droite de la salle de sauvegardes), activer les fils dans la première salle, mettre le dernier disk afin de récupérez un dernier CODE dans la deuxième salle, et activer l'ascenceur dans la dernière salle (ordinateur à gauche).
Prendre l'ascenceur qui marche maintenant, tuez Tyrant, récupérez la CLE, ouvrir la porte avec l'ordinateur, et allez chercher Chris dans la salle au bout du couloir en bas des escaliers (que vous ouvrez grâce aux trois codes).
Remontez au niveau 2, reprenez l'échelle, ouvrez la porte qui donne sur l'héliport, prendre la BATTERIE par terre, la mettre dans l'ascenceur qui suit, prendre l'ascenceur, récupérez le FEU DE DETRESSE en haut sur l'héliport, allez sur le H, utilisez le feu, et attendez que l'hélico revienne...

ECONOMISER LES CARTOUCHES

Pour économiser des cartouches de votre fusil quand vous êtes face à des zombies, laissez-les s'approcher, puis tirez vers le haut. Leur tête explosera, et vous n'aurez donc pas à utiliser deux cartouches. Cette astuce fonctionne aussi avec le bazooka, mais par contre, pas avec le beretta.

SOLUTION COMPLÈTE

Solution avec Jill Valentine

Votre aventure débute dans le manoir avec une discussion entre Wesker, Barry et vous. Cette discussion est interrompue par des coups de feu tirés non loin de là. Barry et vous allez alors voir d'où proviennent ces coups de feu.

Avancez jusqu'au fond de la salle à manger. Après la découverte de la flaque de sang, sortez par la porte de droite, puis allez en bas dans le couloir. Tournez au bout et vous rencontrerez votre premier zombie. Après la cinématique, tuez-le après avoir équipé votre Beretta. Puis approchez-vous du cadavre de l'homme que dévorait le zombie, et fouillez-le. Vous trouverez 2 chargeurs de Beretta. Retournez ensuite dans la salle à manger et, après la nouvelle cinématique, dirigez-vous dans le Hall d'entrée afin d'avertir Wesker de vos trouvailles. Et là, surprise, Wesker a disparu. Fouillez le Hall pour le retrouver, mais en vain. Discutez alors avec Barry, il va vous remettre un passe-partout qu'il a trouvé, et vous dit qu'il part chercher Wesker du côté de la salle à manger. Bien que vous lui dites que vous allez vous rendre de l'autre côté du manoir, suivez-le dans la salle à manger. Prenez le blason contre le mur au fond de la pièce et sortez dans le couloir. Allez en haut et ouvrez la porte violette avec le passe-partout. A l'intérieur de la nouvelle pièce, poussez le placard qui est contre une étagère afin de pouvoir prendre des partitions. Utilisez ces partitions sur le piano pour jouer la Sonate au Clair de Lune. C'est alors qu'un passage secret s'ouvre. Rentrez-y et prenez le blason doré. Malédiction, la porte se referme. Mettez tout simplement le blason que vous avez trouvé dans la salle à manger. La porte s'ouvre à nouveau. Retournez ensuite dans la salle à manger et mettez le blason doré à la place du blason doré. L'horloge se déplace alors, donnant accès à une petite cachette. Prenez la clé qui se trouve dedans (elle ne vous servira pas pour l'instant) et retournez dans le Hall d'entrée.

Prenez les rubans machines qui se trouvent à côté de la machine (sauvegardez si désiré), puis prenez la porte la plus à droite. Poussez le petit escalier en bois contre la statue, montez-le pour prendre le plan du rez de chaussée. Redescendez et poussez le meuble qui bloque une entrée. Évitez le zombie couché en rasant le mur du haut et prenez de nouveaux rubans machines dans l'étagère. Faites demi-tour dans la salle avec la statue et utilisez votre passe partout pour ouvrir la porte. Dans le couloir, tuez les deux chiens qui cassent les vitres pour rentrer et poussez un meuble juste avant la sortie pour trouver un chargeur de Beretta. Sortez, dans le nouveau couloir, récupérez l'herbe verte et avancez jusqu'au bout du couloir. Prenez la porte à la gauche de Jill, traversez la petite salle et prenez le fusil à pompe au fond de la nouvelle pièce. Ressortez, et là, vous êtes bloqué dans la petite salle, et le plafond s'abaisse pour vous écraser. Le piège se referme sur vous ! Attendez dans la salle et Barry va venir vous sauver. Après une brève discussion, entrez dans un nouveau couloir par la porte en face de vous. Tuez les deux zombies et déverrouiller la première porte à votre droite. Rentrez, tuez le nouveau zombie, et rentrez dans la remise située près de l'escalier. Sauvegardez si désiré, prenez le produit chimique, posez-le dans le coffre, récupérez aussi les deux chargeurs de Beretta dans ce dernier. Posez aussi des objets inutiles tels que le couteau... Ressortez de la pièce puis du couloir. Dans le couloir où vous avez croisé les deux zombies, prenez la porte au fond à gauche. Une petite énigme s'offre à vous. Vous devez appuyer sur les interrupteurs des tableaux représentant des personnes, dans l'ordre de la plus jeune à la plus vieille. Allez ensuite appuyer sur l'interrupteur du tableau au fond de la pièce et vous trouverez le Symbole Étoile. Ressortez, allez tout droit et entrez dans la nouvelle pièce. Tuez le chien puis utilisez le Symbole Étoile sur le mécanisme près de la porte. Il vous faut trouver encore 3 Symboles afin de pouvoir débloquer cette porte.

Retournez maintenant dans la pièce avec la remise et l'escalier. Montez l'escalier puis en haut, tuez les deux zombies. Allez à droite de l'escalier, tout au bout du couloir, et sortez. Tuez les zombies dans le nouveau couloir et allez à votre droite. Rentrez dans la pièce et lisez le document sur les herbes médicinales. Sortez par l'autre porte. Vous vous retrouvez dans le couloir situé en haut de l'escalier. Sortez par la même porte que précédemment et allez ensuite à gauche. Sortez au bout du couloir. A votre sortie, vous retrouvez Barry, dans le Hall, à l'étage. Ce dernier vous donne des munitions pour le Bazooka. Allez ensuite à droite de la porte dont vous sortez.
Entrez, traversez le couloir, et avancez sur la terrasse. Approchez-vous du cadavre, pas trop près, juste à la bonne distance pour récupérer le Bazooka. Ressortez dans le Hall principal, à l'étage et allez à gauche. Vous vous retrouvez au dessus de la salle à manger. Tuez les zombies et poussez la statue pour la faire tomber dans la salle au niveau inférieur. Puis sortez. Tuez ensuite les deux zombies et descendez l'escalier.

En bas, tuez encore deux zombies et rentrez dans la chambre située à côté. Récupérez des rubans machines, sauvegardez si désiré et prenez le produit chimique dans le coffre. Ressortez et allez au bout du couloir. Sortez, dans le

nouveau couloir avec les tapisseries bleues, allez droit devant vous et rentrez dans la salle. Vous êtes dans le bassin d'une terrible plante carnivore. Utilisez le produit chimique sur la pompe à eau pour tuer la plante. Passez alors de l'autre côté du bassin, prenez les herbes vertes et rouges puis la clé. Ressortez alors et retournez vers le coffre pour poser vos herbes. Sur le chemin, dans le couloir juste avant le coffre, ouvrez la porte à gauche, prenez aussi le fusil cassé, le chargeur et les cartouches dans le bureau. Après avoir posé vos objets dirigez-vous dans le couloir de la plante carnivore. Allez à droite, entrez dans la pièce sur le mur de droite. Récupérez le chargeur et allez fouiller le bureau. Tuez le zombie qui sort alors du placard, et prenez les cartouches dans le placard ainsi que le rapport du Gardien sur le bureau. Ressortez et sortez du couloir en déverrouillant la porte au bout. Vous tombez alors dans le premier couloir emprunté dans le jeu. Allez dans la salle à manger, près des décombres de la statue et prenez la Pierre Bleue. Retournez dans le couloir avec les tapisseries bleues et entrez dans la seule pièce que vous n'avez pas visitée. Posez la Pierre Bleue sur un oeil de la tête de Tigre. Cette dernière tournera alors, vous permettant de récupérer le Symbole Vent. Allez le poser avec d'autres objets si vous le désirez dans le coffre. Puis retournez dans la salle à manger, et de là dans le Hall principal. Prenez la porte à droite à côté de celle que vous avez empruntée la première fois. Ouvrez-la, récupérez le chargeur, puis tuez le zombie et prenez les cartouches dans le bureau. Sortez par l'autre côté du couloir et prenez les herbes et les rubans machines en évitant le zombie qui rampe. Retournez ensuite dans l'entrée principale et passez par la porte voisine. Avancez et, dans le couloir après les chiens, ouvrez la porte rouge avec la clé. Tuez les deux chiens et prenez des herbes vertes et rouges. Ressortez et retournez vers le premier coffre que vous avez trouvé. Entreposez vos objets, sauvegardez si désiré, montez à l'étage et allez à gauche. Ouvrez la porte avec la clé puis allez à droite. Prenez les herbes près des lits et le briquet sur le meuble. Ressortez et prenez la porte en face. Prenez le ruban machine dans le manteau, appuyez sur l'interrupteur dans le tableau d'insectes pour vider l'aquarium. Poussez-le à droite puis poussez le meuble en bois en direction de l'aquarium.

Prenez les munitions pour le Bazooka dans la cachette qui était derrière. Fouillez ensuite le bureau du chercheur puis ressortez dans le couloir. Allez au bout à droite du couloir, prenez l'herbe, et utilisez votre briquet pour allumer un feu dans la cheminée. Prenez alors le plan du 1er étage. Ressortez, traversez entièrement le couloir et sortez au bout. Dans le nouveau couloir, ouvrez la double porte avec la clé. A l'intérieur de l'armurerie, poussez les statues sur les deux trous et actionnez l'interrupteur au sol. Vous obtiendrez alors le Symbole Soleil. Plus qu'un Symbole à trouver. Ressortez, descendez poser vos objets inutiles (Symbole...) dans le coffre mais gardez votre briquet puis remontez dans le couloir. Ouvrez cette fois la porte à gauche de celle de sortie. Vous trouverez alors un de vos compatriotes blessé. Vous devez aller lui chercher du Sérum. Il se trouve dans la chambre, au rez-de-chaussée dans la porte ouest de la maison, c'est la pièce où il y a le coffre. Une fois le Sérum en poche, allez-le lui donner mais il est trop tard. Avant de mourir, il vous remet sa Radio. Prenez les herbes et sortez au bout du couloir. Tuez le zombie et allez à gauche. Entrez dans la pièce, allumez les bougies avec votre briquet, poussez le meuble et prenez derrière des munitions pour le Bazooka. Ressortez, allez au coffre, prenez des soins seulement des soins et la première clé que vous avez trouvée dans le jeu dont vous ne vous êtes pas encore servi. Remontez dans le couloir avant la pièce où vous avez allumé les bougies. Montez le petit escalier et ouvrez la porte. A l'intérieur du grenier, avancez et un serpent géant va sortir.
Ne cherchez pas à le tuer, évitez-le et allez au bout du grenier, à l'endroit par lequel il est sorti pour récupérer le Symbole Lune. Ressortez ensuite. Si jamais vous vous faites toucher par le serpent, sortez immédiatement du grenier, vous vous écroulerez et serez soignée et immunisée contre ce poison grâce à l'aide d'un de vos collègues, puis remontez au grenier pour réitérer. Le Symbole en poche, redescendez au coffre, sauvegardez, prenez des armes et les 3 Symboles. Sortez et allez dans le couloir où vous avez posé le premier. Posez les 3 autres et la porte se débloque. Sortez, poussez l'escalier contre le mur à droite vers l'étagère en hauteur, montez-le et prenez la manivelle. Puis sortez de la maison.

Vous êtes maintenant dans les jardins. Tuez les chiens et allez à gauche au bout de la petite allée pour prendre le Plan des Jardins. Revenez là où vous avez tué les chiens et franchissez la grille. Allez sur le côté gauche du bassin et utilisez la manivelle pour baisser le niveau de l'eau. Puis traversez le bassin, évitez les serpents au bout et descendez via l'ascenseur. Tuez les autres chiens et sortez par la grille. Prenez des herbes, tuez encore des chiens et rentrez dans le poste garde au bout de l'allée.

Dans le poste de garde, prenez les herbes et poussez tout de suite la statue sur le trou dans le sol, à droite dans le couloir. Revenez ensuite à droite, entrez dans la chambre, prenez les objets, sauvegardez si désiré et ressortez dans le couloir. Allez à gauche tuez les zombies, entrez dans la salle de bain, prenez la clé de la pièce C en vidant la baignoire, puis ressortez et allez au bout du couloir prendre le livre Rouge posé sur le lit. Fouillez aussi le bureau pour trouver des cartouches. Retournez ensuite dans le couloir principal et entrez dans le couloir suivant, en passant par la porte à droite de l'endroit où vous avez mis la statue. Avancez dans le couloir et prenez la première porte. Vous arrivez dans une grande pièce. Allez tout à gauche, passez sous la ruche et prenez la clé. Puis ressortez en courant pour éviter les

guêpes qui vous suivent. Continuez à avancer dans le couloir, poussez la statue au fond pour récupérer des herbes, puis ouvrez la porte. Tuez les zombies, prenez le plan du dortoir, fouillez le bureau pour trouver d'autres cartouches. Approchez-vous ensuite des armoires, poussez-en une derrière, et poussez l'autre sur le côté, devant l'autre. Descendez par l'entrée dégagée, avancez, poussez les 3 caisses pour faire un pont au dessus de l'eau. Récupérez l'herbe, puis sortez au bout du couloir. Vous êtes dans une pièce à moitié remplie d'eau, allez à droite et avancez jusqu'à voir deux portes l'une à côté de l'autre. Avancez en direction de celle de gauche. Après la cinématique montrant que vous êtes poursuivi par des requins, utilisez la clé de la pièce C pour rentrer. Actionnez les interrupteurs pour faire baisser le niveau de l'eau et ouvrir la pièce voisine. Ressortez et allez dans la pièce d'à côté, récupérez-y des cartouches, des chargeurs et une nouvelle clé. Faites demi-tour et remontez. Retournez dans la pièce avec les guêpes. Passez ensuite par la porte simple en face de vous. Tuez les ennemis, récupérez des rubans machines dans le bureau et prenez le livre Blanc. Ressortez ensuite et allez dans la salle en face. Cherchez le code pour allumer toutes les lumières et ainsi déverrouiller l'entrée. Dans ce petit laboratoire, prenez les pots vides, et utilisez le manuel trouvé pour créer un puissant poison avec les produits disponibles. Puis ressortez du laboratoire et redescendez dans la pièce avec les requins. Allez dans la pièce que vous n'avez pas visitée et utilisez ce poison sur les racines de la plante pour l'affaiblir.

Remontez, sauvegardez, armez-vous bien, prenez des soins et le livre Rouge dans votre inventaire. Retournez ensuite dans la salle en face du laboratoire et posez le livre Rouge là où vous avez pris le livre Blanc. L'entrée d'une nouvelle salle se découvre, allez-y. Vous vous retrouvez face à une gigantesque plante carnivore. Pour en venir à bout, pas de mystère, tirez dessus avec votre Bazooka un bon nombre de fois.

La plante morte, récupérez une clé dans la cheminée puis ressortez du poste de garde. Sur le chemin du retour, vous croiserez Wesker qui vous demandera de retourner fouiller le manoir. Et justement la clé que vous venez de trouver va vous être utile pour ouvrir les dernières salles fermées.

Ressortez ensuite du poste-garde, traversez en sens inverse les jardins et retournez dans la maison. Arrivé dans le premier couloir à l'intérieur, un nouveau type de monstres, les Hunter, va faire son apparition. Pour les tuer, rien n'est plus efficace que le Bazooka. Prenez tout de même garde à leurs puissantes attaques.
Tuez donc le premier Hunter et ouvrez la porte à gauche avec votre clé. A l'intérieur, allumez la lumière et récupérez des munitions pour le Colt Python ainsi qu'un Livre Maudit. Ressortez et prenez la porte suivante à gauche. Tuez le nouveau Hunter, allez dans la remise, prenez les munitions laissées par Barry, sauvegardez si désiré et armez-vous puissamment (prenez aussi des soins). Ressortez et montez l'escalier. Tuez le Hunter à gauche de vous et allez au bout du couloir, toujours à gauche. Rentrez dans la petite pièce puis utilisez encore votre clé pour ouvrir la nouvelle porte. Puis avancez jusqu'au Piano et observez-le. C'est alors que le cher Serpent arrive par la cheminée. Il va falloir en finir : évitez ses attaques tout en lui tirant dessus avec le Bazooka.

Observez ensuite le trou qu'a fait le serpent dans le sol. C'est alors qu'arrive Barry. Il vous propose de descendre dans ce trou avec une corde. Descendez et là, maladroitement, Barry laisse tomber la corde. Attendez bien sagement qu'il revienne avec une autre corde. Remontez, Barry s'excuse et vous donne un papier qu'il a trouvé. Puis ressortez de cette salle, et retournez dans le couloir. Avancez pour retourner dans l'entrée de du manoir, à l'étage et prenez la porte à gauche. Traversez la pièce au dessus de la salle à manger puis dans la pièce avec l'escalier qui descend, allez à gauche, dans le petit couloir avant l'escalier. Ouvrez la porte à gauche, approchez l'escalier en bois près de l'animal empaillé, accroché au mur, puis éteignez la lumière. Montez sur l'escalier et récupérez l'oeil qui brille. Vous obtenez alors une Pierre Rouge. Ressortez puis descendez l'escalier. Tuez les Hunter tout en avançant jusqu'à la pièce avec la tête de tigre. Mettez la Pierre sur son autre oeil et il se tourne. Prenez alors le Colt Python. Ressortez de cette salle puis remontez là où vous avez trouvé la Pierre Rouge. Ouvrez la porte au bout du couloir grâce au papier que vous a donné Barry, qui contient un code. Avancez, en tuant les zombies, récupérez une batterie sur un coussin dans une petite salle, prenez les herbes puis allez dans la bibliothèque (double porte) . Rendez-vous dans la deuxième partie de la bibliothèque, actionnez l'interrupteur pour projeter un faisceau de lumière sur une dalle puis poussez la statue à côté de vous sur cette dalle. Une étagère bouge alors, prenez la Disquet. Ressortez ensuite de ces lieux, puis de la maison, toujours par le même chemin.

Vous revoilà dans les jardins. Franchissez le bassin vide, descendez avec l'ascenseur, puis approchez-vous de l'autre ascenseur en bas. Mettez la batterie pour le mettre en service puis remontez en l'empruntant. Avancez et retournez vers le bassin. Utilisez de nouveau la manivelle pour remplir à nouveau le bassin. Puis faites demi-tour, reprenez l'ascenseur par lequel vous êtes monté, et redescendez. Approchez-vous ensuite de l'endroit où l'eau coulait, et descendez via l'échelle.

Dans ces égouts, vous allez retrouver Barry. Avancez et après vos diverses petites mésaventures, vous allez rencontrer un de vos collègues enfermé, attaché et souffrant. Il est sur le point de vous dévoiler d'importantes choses lorsqu'un inconnu, le tue, d'une balle en pleine tête. Ressortez ensuite de ce couloir, et prenez la manivelle qu'a laissée tomber l'inconnu en s'enfuyant. Continuez à avancer en tuant les Hunters, récupérez les munitions. Utilisez ensuite la manivelle pour pouvoir continuez votre progression et vous allez arriver face à une grosse araignée. Tuez-la en lui tirant dessus et en vous méfiant du poison qu'elle envoie. Ensuite, utilisez le couteau pour couper la toile qui bloque la porte de sortie. Avancez ensuite, jusqu'au bout des couloirs pour trouver de objets tels que des munitions de Bazooka et une Disquet, mais en revenant évitez les rochers qui se mettent à rouler dans votre direction. Ensuite, dans le dernier couloir où est passé le dernier rocher, utilisez la manivelle trouvée pour faire tourner un morceau de mur et dévoiler une entrée à gauche. Allez-y. Dans la nouvelle pièce, bougez la statue contre le mur en la mettant devant le mur mobile. Puis utilisez votre manivelle pour faire avancer ce mur et donc la statue par la même occasion, puis pour le faire reculer. Placez ensuite la statue à l'endroit demandé pour récupérer un autre Livre Maudit. Ressortez, descendez et prenez l'élévateur. Une fois dehors, observez ces deux Livres trouvés dans votre inventaire, ouvrez-les pour trouver deux médaillons. Utilisez alors ces médaillons sur la fontaine. Après la cinématique, descendez.

Vous êtes maintenant dans les laboratoires de la société Umbrella. Avancez, descendez, tuez les zombies, avancez encore et entrez dans le bureau à côté du grand escalier.
Vous y trouverez une autre Disquet. Ressortez du bureau et descendez au niveau inférieur. Direction la salle des ordinateurs. Allumez l'ordinateur. Pour débloquer le niveau 3 du laboratoire, mettez en Login : John et en Pass : ADA . Puis pour débloquer le niveau 2, mettez comme Pass : MOLE . Ressortez puis allez au niveau 2 pour y récupérer la clé Labo. Direction maintenant la salle d'opération. A l'intérieur, bougez les deux caisses en les déplaçant au dessus des caisses, puis poussez l'escalier contre le mur, au niveau du conduit d'aération. Empruntez ensuite ce conduit et vous vous retrouvez dans la morgue. Approchez-vous de la machine sur le bureau et utilisez une Disquet pour obtenir un premier code. Ressortez de la morgue puis descendez au niveau inférieur. Allez à droite, tuez les zombies et utilisez une seconde Disquet sur la machine pour obtenir un autre code. Ressortez ensuite puis allez dans le couloir que vous n'avez encore jamais emprunté. Allez à droite dans la salle des machines, tuez les ennemis (de préférence au Colt Python) et utilisez votre dernière Disquet pour récupérer un nouveau Code. Puis activez les circuits grâce à l'autre ordinateur. Allez ensuite dans la deuxième salle des machines, tuez les nouveaux ennemis et activez l'ascenseur grâce à l'ordinateur. Puis ressortez des salles des machines, allez dans la salle du milieu, sauvegardez et armez-vous puissamment. Sortez ensuite et allez prendre l'ascenseur à gauche de cette salle. Une fois en haut avec Barry, vous allez rencontrer Wesker. Après la cinématique et le retour de Barry qui assomme Wesker, vous rentrez dans la salle vers Tyran. Suite à une mauvaise manipulation de Barry, Tyran s'échappe et l'attaque violemment. Vous devez maintenant combattre Tyran. Rien de bien difficile toutefois, restez constamment à distance de lui et tirez-lui dessus avec le Bazooka ou le Colt. Tyran mort, allez voir Barry puis sortez. C'est alors que vous apprenez que le compte à rebours de l'auto-destruction des lieux a commencé. Wesker a disparu et c'est lui en personne qui l'a déclenché. Récupérez au passage la clé puis descendez via l'ascenseur. Sauvegardez puis allez dans le couloir avec l'énorme porte fermée. Vous pouvez l'ouvrir grâce aux trois codes que vous possédez. Ensuite ouvrez la cellule de Chris au bout du couloir. Puis sortez, sauvegardez, prenez beaucoup de soins et remontez en haut du laboratoire. Passez en haut par la porte qui s'est débloquée puisqu'il y a urgence. Avancez et prenez la batterie dans le couloir. Vous apprenez alors qu'il ne reste plus que 3 minutes avant l'explosion. Continuez à avancer, seule et montez via l'ascenseur. Prenez ensuite la fusée de détresse en sortant de l'ascenseur, dans les cartons. Puis allez au centre de l'héliport et lancez la fusée. Victoire, l'hélicoptère vous a vue et vient vous chercher. Tout à coups, une partie du sol s'effondre et Tyran point son nez. Il vous attaque, vous devez éviter toutes ses attaques jusqu'à ce que le pilote de l'hélicoptère vous envoie un lance-missile. Visez juste et un seul coup suffira à détruire Tyran.

Solution avec Chris Redfield

L'aventure avec Chris est sensiblement la même que celle de Jill. Elle est toutefois nettement plus difficile car vous avez moins de munitions et des armes moins puissantes. Chris ne peut trouver de Bazooka mais dans les égouts, il pourra utiliser des lance-flammes. De plus, pour récupérer le fusil à pompe, vous devrez attendre d'avoir le fusil cassé pour le mettre à la place. Sinon, les objets sont placés au même endroit et les énigmes sont identiques.

EVITER LE RETOUR DES ZOMBIES

Pour éviter que les zombies que vous avez tués ne se relèvent plus tard dans le jeu, vous devez soit leur faire exploser la tête, soit brûler leurs corps à l'aide du kérosène.

Resident Evil 2

© Virgin Interactive / Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX VÊTEMENTS

Recommencez une nouvelle partie avec Léon ou Claire en mode normal. Allez jusqu'au bureau de police sans prendre aucun objet. Passez par le tunnel qui mène à la station et vous verrez Brad Vickers en zombie. Evitez-le et entrez dans le hall de police. Prenez les cartouches et retournez tuer Brad. Fouillez-le et vous découvrirez la clé spéciale. Il ne reste qu'à aller dans le labo photo pour ouvrir le casier et obtenir le blouson à tête de mort et le jean ; ou bien le débardeur/casquette pour Léon, et la veste en jean, les Santiag' et le colt SAA pour Claire.

TUER PLUS FACILEMENT LES ZOMBIES

1ère méthode

Pour économiser vos balles, pour tuer un zombie, essayez de lui tirer une balle dans le dos. L'impact sera multiplié par deux.

2ème méthode

Equipé du fusil avec Léon, attendez que les zombies soient près de vous puis tirez vers le haut. Le zombie n'aura plus de tête et vous aurez utilisé une seule balle au lieu de deux.

BONUS APRÈS LA FIN DU JEU

En finissant normalement le jeu avec un personnage (Claire ou Léon) vous obtiendrez un scénario caché pour le second personnage.
Pour avoir le lance-roquettes (armes infinies), terminez le jeu en moins de 3 heures.
Pour avoir la mitrailleuse et la Gatling (toutes deux avec munitions infinies), finissez le jeu en moins de 2 heures et demi.
Pour avoir le scénario de hunk (le quatrième survivant) : terminez le second senario de Clair ou de Léon en moins de trois heures, sans aucune sauvegarde et sans utiliser une seule bombe de soin, le tout en mode Normal. Vous aurez alors droit à une sauvegarde speciale, pemettant de controler Hunk, le seul survivant des membres du groupe d'intervention special envoyé par umbrella pour récupérer le G-Virus.
Pour Tofu (un chewing-gum), finissez le jeu en rang A deux fois avec tous les personnages.

Rappel : pour être classé au rang A, il ne faut utiliser ni spray ni armes infinies, ne pas faire plus de 4 sauvegardes et descendre en dessous de 3 heures de jeu.

MÉLANGES D'HERBE

Vert + Bleu : guérit un peu les vies et guérit le poison
Vert + Vert : guérit moyennement les vies
Vert + Rouge : guérit au maximum les vies
Vert + Vert + Bleu : guérit moyennement les vies et guérit le poison
Vert + Vert + Vert : guérit au maximum les vies
Vert + Bleu + Rouge : guérit au maximum les vies et guérit les poisons

TUER L'ALIGATOR GÉANT

Quand vous rencontrez l'aligator géant, cliquez sur la lumière rouge sur le mur pour faire tomber la canette de gaz et attendez que l'aligator la mange. Pendant qu'il la mâche, tirez quelques coups de handgun pour faire exploser la canette et l'aligator.

COFFRE-FORT

La combinaison du coffre-fort est : 2 2 3 6.

SALLE SECRÈTE AVEC LÉON

Au cours du jeu, vous arriverez dans une salle de commande (Ada est avec vous) avec machine à écrire et un coffre à objets. Dans cette salle, vous pourrez voir un ascenseur rouge. Ne le prenez pas tout de suite. A la droite de cet ascenseur, une armoire est cachée dans le décor. Poussez-la vers l'ascenseur et vous découvrez un enfoncement dans le mur. Avec une échelle, descendez (il y a une nouvelle salle très sombre). Cherchez bien et vous trouvez deux lampes à alcool. Utilisez le briquet dessus. Vous découvrirez les objets suivants : boîte de cartouches fusil à pompe et recharge magnum.

CODES ACTION REPLAY

Claire

Energie infinie

```
800C6AEA 00C8
```

Léon seul

Base du vaccin

```
800CB924 0150
```

Briquet

```
800CB8A0 012F
```

Caisson fusible

```
800CB914 014C
```

Carte d'accès laboratoire

```
800CB964 0160
```

Carte rouge

```
800CB8B4 0134
```

Clé cabane

```
800CB940 0157
```

Clé capitaine de carreau

```
800CB948 0159
```

Clé capitaine de coeur

```
800CB950 015B
```

Clé capitaine de pique

```
800CB944 0158
```

Clé capitaine de trèfle

```
800CB94C 015A
```

Clé casier d'arme

```
800C68DC 013E
```

Clé centrale énergie

```
800CB95C 015E
```

Clé panneau de contrôle jaune

```
800CB958 015D
```

Clé panneau de contrôle rouge

```
800CB954 015C
```

Clé spéciale

```
800CB92C 0152
```

Container du vaccin

```
800CB91C 014E
```

Cordon électrique

```
800CB938 0155
```

Custom Magnum (L1 + ⊗)

```
D00C5144 0044
800CB840 FF06
```

Demi-pierre jaguar n°1

```
800CB8C0 0137
```

Demi-pierre jaguar n°2

```
800CB8C4 0138
```

Détonateur

```
800CB8E0 013F
```

Disque M.O.

```
800CB960 015F
```

Energie infinie

```
800C6B52 00FF
```

Explosif

```
800CB8E4 0l40
```

Explosif + Détonateur

```
800CB8E8 0l4l
```

Film

```
800CB93C 0156
```

Film A

```
800CB920 014F
```

Film B

```
800CB8F8 0145
```

Film C

```
800CB8F4 0144
```

Film D

```
800CB8F0 0143
```

Flame Thrower (R2 +)

```
D00C5144 0012
800CB840 FF10
```

Fusible

```
800CB910 014B
```

Gatling Gun (R2 +)

```
D00C5144 0082
800CB840 FF12
```

Herbe bleue

```
800CB884 0128
```

Herbe rouge

```
800CB880 0127
```

Herbe verte

```
800CB87C 0126
```

Levier plaque d'égout

```
800CB90C 014A
```

Magnum (L1 +)

```
DO0C5144 0014
800CB840 FF05
```

Manivelle

```
800CB8EC 0142
```

Médaille aigle

```
800C8900 0147
```

Médaille licorne

```
800CB8FC 0I46
```

Médaille loup

```
800CB904 0148
```

Mélange herbes n°1

800CB888 0129

Mélange herbes n° 2

800CB88C 012A

Mélange herbes n° 3

800CB890 012B

Mélange herbes n° 4

800CB894 012C

Mélange herbes n° 5

800CB898 012D

Mélange herbes n° 6

800C889C 012E

Passe-partout

800CB8A4 0130

Photo

800CB8A8 0131

Pièces fusil

800CB86C 0122

Pierre aigle

800CB8C8 0139

Pierre jaguar

800CB8BC 0136

Pierre serpent

800CB8B8 0135

Prise amovible N

800CB934 0154

Prise amovible S

800CB930 0153

Prise cavalier

800CB8D4 013C

Prise fou

```
800CB8CC 013A
```

Prise roi

```
800CB8D8 013D
```

Prise tour

```
800CB8D0 013B
```

Roue dentée dorée

```
800CB908 0149
```

Rubis

```
800CB8B0 0133
```

Shot Gun (L1 +)

```
D00C5144 0084
800CB840 FF07
```

Shotgun standard (L2 +)

```
D00C5144 0011
800CB840 FF08
```

Spray désinfectant

```
800CB870 0123
```

Vaccin

```
800CB918 014D
```

Virus-G

```
800CB928 0151
```
Vous trouverez le Virus-G dans les malles (où on range les armes...)

Volant de valve

```
800CB8AC 0132
```

RÉSOLUTION DES ÉNIGMES

Voici l'ordre d'utilisation de deux énigmes :

Lampes à gaz

Une fois devant le poele, utilisez le briquet pour l'allumer, puis allumez les lampes dans l'ordre suivant : 12 13 11 vous obtiendrez ainsi la roue dentée de l'horloge.

Générateurs pour accéder à l' armurerie

Haut, Haut, Bas, Bas, Haut.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Resident Evil 2 est un jeu long, sûrement plus encore que son prédécesseur. Dans cette solution, nous allons vous permettre de terminer le jeu avec Claire ou Léon. Comme le gros du scénario ne diffère pas beaucoup entre les deux, vous trouverez des paragraphes spécifiques à Claire ou à Léon tout au long de la solution. Loin d'être exhaustive, il vous faudra fouiner beaucoup pour découvrir tous les secrets et objets cachés du jeu...

Dans les rues de Racoon

Foncez sans vous arrêter parmi les zombies qui bordent la rue sans vous embêter à les tuer. Allez jusqu'à l'armurerie où vous trouverez deux boîtes de balles sur les étagères. Quand les zombies arrivent, tuez les et récupérez le fusil à pompe sur le cadavre du gérant. Sortez ensuite par la porte de derrière. Dans l'allée, avancez jusqu'à la grille et tirez tranquillement sur les zombies, prenez les balles à l'arrière du camion au bout de la ruelle, les zombies en profitent pour casser la grille. Tuez les. Traversez le terrain de basket et frayez vous un chemin jusqu'au bus où vous pénétrez. Dépêchez vous de ramasser les balles à l'intérieur et de tuer les deux zombies qui approchent. Ressortez à l'avant du bus. Là encore, quelques zombies à éviter pour arriver jusqu'aux portes du commissariat de police.

Dans le commissariat

Dans le hall principal, prenez le ruban encreur et les balles. Une seule porte est ouverte et parlez au policier blessé à l'intérieur. Il vous donne une carte bleue et vous dit de vous en aller. Retournez à l'ordinateur et utiliser la carte bleue sur le PC. Passez la porte qui vient de s'ouvrir et prenez le mémo de police dans la pièce. Dirigez vous vers la porte à côté de la fenêtre pour entrer dans un corridor avec un policier sans tête. Fouillez le deux fois. En continuant dans le couloir, vous arrivez devant une mare de sang. Attention au monstre qui va vous tomber dessus et tirez votre arme pointée vers le bas. Récupérez l'herbe verte. Au bout du couloir se trouve une porte que vous empruntez. Avancez et ouvrez les doubles portes une peu plus loin sur la droite. En entrant à gauche, vous trouvez le rapport de mission 1.

Pour Léon
Au fond à gauche en partant de l'entrée, une petite pièce, allez-y. Utilisez votre briquet sur la cheminée pour y allumer un feu et récupérer un rubis.

Ressortez de la pièce de briefing et continuez plus loin dans le corridor. Derrière la porte, éliminez les zombies et prenez l'escalier à gauche. Avancez dans le couloir jusqu'à la statue. Poussez la statue de gauche sur la marque au sol à droite et poussez la statue de droite sur la marque au sol à gauche. La statue centrale lâche un rubis. Prenez la porte à droite et avancez tranquillement dans le couloir jusqu'à la première porte rencontrée, pénétrez alors dans le bureau des STARS. Prenez le journal de Chris et la médaille licorne sur le bureau de Chris et allez prendre l'arme dans le casier. Sortez et revenez dans la salle principale du commissariat.

Allez jusqu'à la fontaine et utilisez la médaille licorne sur celle-ci. Vous récupérez la clé pique. Reprenez la porte d'où vous venez et allez jusqu'au policier sans tête. Là, utilisez votre nouvelle clé sur la porte pour accéder à la salle des archives. Vous y trouverez le rapport de patrouille, un ruban encreur. Poussez l'escabeau contre l'étagère et récupérez la manivelle. Sortez de la pièce et montez à l'étage. Descendez le couloir, passez les statues et ouvrez la porte.

Pour Claire
Sauvez la petite fille et récupérez les munitions dans la petite table au fond du couloir.

Avancez et allez à droite puis prenez la porte à gauche au fond. Arrivé à la bibliothèque, prenez l'escalier à droite et avancez sur la corniche jusqu'au bout. Vous tombez au sol. Là, regardez le tableau au mur. Appuyez sur le bouton rouge et refaîtes la séquence du tableau avec les étagères de la bibliothèque.

Pour Léon
Vous récupérez au niveau du tableau la prise fou.

Pour Claire
Vous récupérez au niveau du tableau la pierre serpent.

Sortez par les doubles portes et aller à l'autre bout du balcon en vous débarrasant des zombies. Arrivé de l'autre côté, passez la porte. Prenez la petite clé sur la banquette, le ruban encreur et le journal n°1 du secrétaire.

Pour Claire
Vous trouverez aussi le briquet. Sortez par la porte en face, avancez sur le balcon et enclenchez l'échelle de secours et empruntez la. Allez dans la salle de briefing et entrez dans la petite pièce au fond. Là, utilisez le briquet sur la cheminée et vous récupérez le second rubis. Revenez dans la pièce où vosu avez réupéré le briquet et prenez la porte opposée. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte juste en face.

Pour Léon
Ouvrez la porte en face et avancez vers la droite jusqu'à la porte. Prenez la porte et courez pour ouvrir la porte juste en face. Descendez les escaliers et prenez la porte.

Dans le hall, passez la porte ouverte à votre gauche puis celle ouverte à votre droite. Vous voilà dans un bureau, prenez les plantes vertes derrière le bureau et ouvrez le coffre grâce à la combinaison 2236. Dedans, des cartouches et le plan du commissariat. Revenez sur vos pas, remontez l'escalier et prenez la porte en haut. Allez alors à droite et foncez en évitant les corbeaux jusqu'à la porte au fond. Passez à côté de l'hélicoptère et descendez les escaliers pour ouvrir la porte tout au fond. Prenez les balles, le ruban encreur et le volant de valve. Remontez par l'escalier et dirigez vous vers la grille à côté de la porte. Là, utilisez le volant de valve sur le système de pression d'eau. Une fois l'hélicoptère éteint, allez-y pour prendre les munitions. Ressortez par le couloir aux corbeaux et foncez jusqu'à la porte de droite. Là, suivez le couloir jusqu'à l'avant de l'hélicoptère, contournez le et ouvrez la porte à droite. Dans cette pièce, prenez la clé carreau et utilisez vos deux rubis sur les bustes de pierre.

Pour Claire
Cela vous donne une partie de la pierre bleue.

Pour Léon
Cela vous donne la prise roi.

Redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez la clé carreau pour entrer dans la salle des preuves qui se trouve à gauche sur la carte au premier étage (elle a une porte violette et une porte jaune). Occupez vous des zombies et prenez le film photo.

Pour Claire
Trouvez aussi le plastic.

Sortez par l'autre porte et entrez dans la pièce du policier blessé. Tuez le. Sur le bureau, vous trouverez la clé coeur. Dans la grande pièce, vous trouverez des balles pour le pistolet dans un casier et un petit mot pour Léon.

Allez ensuite dans la salle d'interrogatoire grâce à la clé carreau (c'est l'autre pièce à porte violette au 1er étage).

Pour Claire
Récupérez la pierre aigle et le cordon.

Pour Léon
Prenez la prise tour et le cordon.

Dégagez rapidement de la pièce pour éviter le monstre. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé le mémo pour Léon et utilisez la clé coeur pour ouvrir la porte (porte rouge sur le plan). Courez ensuite vers les escaliers et descendez les. Faîtes attention aux chiens, avancez et prenez la première à droite et ouvrez la première porte sur votre droite. Dedans, prenez l'herbe verte et le plan de l'étage B1 du commissariat. Allez en direction du panneau de contrôle des réserves d'énergie. Mettez les boutons en haut, bas, haut, bas, haut. La porte à carte magnétique va alors s'enclencher.

Pour Claire
Ressortez et allez à gauche. Ne vous souciez pas de la porte à droite et continuez jusqu'à la porte au fond. Traversez le couloir et prenez l'escalier. Là, à gauche, une porte menant à un point de sauvegarde. Une fois sortie de la pièce, vous trouvez Sherry.

Pour Léon
Ressortez de la pièce et prenez tout de suite à droite jusqu'à la porte marquée Parking. Faîtes la connaissance d'Ada Wong. Aidez la à pousser la camionnette qui bloque le passage puis utilisez la porte ainsi dégagée. Allez jusqu'à la cellule de Ben en suivant le couloir jusqu'à une grille avec un bouton. Ouvrez la grille sans vous soucier du bouton et c'est la deuxième cellule au fond. Après une brève conversation, regardez l'étagère de droite pour trouver le levier plaq égouts (c'est la traduction !). Utilisez ce levier dans la pièce indiquée par le plan et descendez. Foncez sans vous occuper des araignées et prenez l'escalier. Là une petite salle sur votre droite avec des munitions et une caisse. Continuez tout droit jusqu'à une porte. Entrez dans la pièce et ressortez aussitôt. Vous vous retrouvez dans les baskets d'Ada.

Ouvrez la porte en face, courrez en évitant les chiens, prenez alors la première à droite et foncez vers la porte à gauche. A l'intérieur, prenez sur votre droite le plan des égouts et allez descendre dans la fosse. Là poussez les caisses pour faire un pont quand l'eau montera. Remontez et allez appuyer sur le bouton au niveau du panneau de commande. Traversez le pont de caisses et allez récupérer sur les étagères la clé trèfle. Ressortez et foncez tout droit puis aller à gauche jusqu'à l'élévateur et l'actionner. Prenez les munitions puis remontez. Revenez sur vos pas jusqu'au point de départ. Elle ne peut passer et vous donnera les objets.

Une fois redevenu vous-même, descendez les escaliers, passez les araignées, remontez l'échelle, repartez du chenil et allez dans la pièce opposée à la porte à carte magnétique. Dans la morgue, prenez la carte rouge et sortez pour utiliser la carte sur la porte. Dedans ramassez les munitions. Repartez et reprenez l'escalier. Ouvrez la porte à côté de l'escalier (porte verte sur la carte). A l'intérieur, récupérez le magnum, le journal du veilleur de nuit et des munitions. Allez ensuite dans la seule pièce du premier étage que vous n'ayez pas encore visitée. Là, aller au mur du fond pour allumer l'autel avec votre briquet. Retournez vous et allez les tourner dans l'ordre suivant : 12, 13 et 11. La roue dentée dorée tombe du tableau derrière vous. Ramassez la et sortez. Rendez vous à la bibliothèque pour monter au dernier étage.

Montez à l'étage et ouvrez la porte sur votre gauche. Allez à droite et ouvrez la porte. Utilisez la manivelle sur le trou pour faire descendre l'escalier. Allez vers les engrenages et utilisez la roue dentée dorée sur ceux-ci. Appuyez sur le bouton rouge et allez à droite où la porte s'est ouverte.

Pour Claire
Prenez la seconde partie de la pierre bleue et combinez les pour obtenir le pierre jaguar. Descendez par la porte qui s'est ouverte et allez au bureau du Capitaine. Derrière son bureau, appuyez sur le bouton sur la peinture. Utilisez vos trois pierres. Cela ouvre une porte, allez-y prenez le courrier du Capitaine et utilisez l'élévateur. Parlez au Capitaine, prenez les munitions. Tuez le monstre et revenez récupérer Sherry.
Retournez sur la scène de votre combat et descendez l'échelle après avoir appuyé sur le bouton.

Pour Léon
Récupérez la prise cavalier. Descendez par la gaine d'aération et allez jusqu'à la cellule de Ben. Prenez le courrier du

Capitaine et repartez dans les égouts. Allez jusqu'à la porte ouverte rapidement de tout à l'heure et continuez à avancer jusqu'à rencontrer une redoutable monstre, battez le et allez brancher les quatre prises sur le mur.

Dans les égouts

Pour Claire
Sherry tombe dans une bouche d'égout et vous vous retrouvez dans sa peau. Avancez, entrez dans la première pièce et sortez pas la gaine d'aération. Evitez les chauve-souris et prenez la pièce en argent au fond. Sherry tombe et vous redevenez Claire. Continuez dans les égouts et ouvrez la première porte. Dedans récupérez le ruban et le reste. Descendez par l'échelle dans l'entrepôt pour y récupérer du matériel. Remontez et prenez l'élévateur.

Pour Léon
Une porte s'ouvre et vous avancez jusqu'à vous retrouver dans une salle. Vous pouvez prendre le ruban encreur et le fax manager égouts et aller dans l'entrepôt en poussant l'armoire et en allumant les deux lampes avec votre briquet. Ensuite, descendez grâce à l'élévateur, vous vous faîtes tirer dessus et redevenez Ada. Suivez la laborantine sur l'échelle et à travers le système de ventilation. Une fois que vous avez discuté avec elle, avancez sur le pont suspendu et descendez l'échelle. Vous redevenez Léon.

Avancez dans le couloir, décollez le plan des égouts et ouvrez la porte et allez à gauche puis au fond encore à gauche, montez sur la grande marche et fouillez les deux cadavres.

Pour Claire
Vous trouvez des cartouches.

Pour Léon
Vous trouvez la médaille loup.

Continuez à ouvrir les grilles en évitant les araignées puis vous trouvez une porte. Ouvrez la et entrez.

Pour Claire
Vous discutez avec Annette, la mère de Sherry.

Utilisez le volant de valve au niveau du bouton rouge clignotant pour faire descendre le pont. Traversez le et réutilisez le volant de valve sur l'autre trou où un bouton vert clignote, le pont remonte. Continuez à avancer jusqu'au bout du tunnel. Dès que l'alligator géant vous attaque, revenez sur vos pas jusqu'à la lumière rouge sur le mur. Appuyer sur le bouton pour laisser tomber l'extincteur. L'alligator va alors prendre l'extincteur dans sa bouche et vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus pour le faire exploser.

Avancez dans le couloir jusqu'à la porte, ouvrez la en la réenclanchant et entrez.

Pour Claire
Retrouvez Sherry et la piéce en argent.

Montez à l'échelle puis à gauche.

Pour Claire
Récupérez la pièce en or.

Pour Léon
Recupérez la médaille aigle.

Prenez le journal du responsable des égouts. Allez à droite et utilisez la manivelle de valve sur la lumière en dessous du système de ventilation. Vous pourrez alors monter à l'échelle et traverser la ventilation. Suivez les égouts jusqu'à une cascade. En dessous regardez et utilisez vos deux médailles. L'eau s'arrête, ouvrez la porte et avancez jusqu'au trolley. Allez à droite du trolley et enclenchez le bouton sur le panneau de contrôle. Ceci active le trolley. Entrez dedans.

Pour Léon

Faîtes attention au monstre.. Quand il attaque, tirez lui sur le bras.

Une fois de l'autre côté, sortez et juste à gauche, utilisez le briquet sur la fusée éclairante pour que la clé casier arme scintille dans la lumière. Prenez la clé et dirigez vous vers la porte. Avancez dans le couloir en désoudant quelques zombies. Arrivé à la première intersection, allez à gauche et fouillez le cadavre.

Pour Claire
Vous trouvez le pistolet d'alarme.

Pour Léon
Vous trouvez les morceaux qui, une fois assemblés au fusil donneront le super fusil.

Allez à droite et escaladez l'échelle. Dans la pièce, vous trouverez un ruban, des balles pour le magnum et des cartouches. Une fois dehors, allez dans la salle avec la grosse machine. Dedans, vous trouverez la clé pour activer la plateforme et des munitions. Prenez la clé et insérez là dans le panneau de contrôle devant la grosse machine, utilisez la et appuyez sur le bouton pour l'activer. Une fois à l'intérieur, William (le monstre) vous attaque. Sortez du véhicule et combattez le.Une fois William vaincu, retournez dans le camion sur plateforme.

Laboratoire d'Umbrella

Allez dans l'aile rouge, puis à la porte tout à droite et prenez les consignes de sécurité ainsi que la numéro d'utilisateur. Utilisez l'ordinateur et allumer les systèmes anti-ABO. Allez dans le couloir bleu puis tout au fond et entrez dans la chambre froide. Récupérez le fusible de la machine avec le bras mécanique et le caisson à fusibles sur les étagères. Mettez le fusible dans le réacteur entre les deux ailes rouge et bleue. La porte de l'aile rouge est maintenant disponible. Tirez sur la plante avec des cartouches de flammes ou avec le lance-flamme récupéré dans le casier. Grimpez dans la gaine d'aération et prenez le ruban et les munitions en tuant les deux saloperies.

Maintenant ouvrez la porte à droite, des créatures végétales vous attendent derrière la porte. Tuez les et dirigez vous vers la porte. Continuez et descendez l'échelle à côté de la grosse plante. Ouvrez la porte et continuez jusqu'à trouver plein d'écrans qui clignotent. Cherchez en dessous de tous les écrans pour trouver la carte du niveau.

Pour Claire
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les munitions dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire ainsi que la boîte pour le sérum. En sortant, vous serez confrontée à Annette. Prenez les instructions pour le sérum sur elle.

Pour Léon
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les parties du magnum dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire.

Dirigez vous ensuite vers la porte avec les gros oeufs devant. Utilisez la carte magnétique pour entrer et tuez le papillon géant. Puis, allez vers l'ordinateur et débarrassez la table de tous les petits insectes. Utilisez l'ordinateur et entrez le mot de passe "guest". Enfin, retournez dans l'aile bleue et utilisez la clé sur la porte. Entrez, tuez les zombies et allumez la lumière.

Pour Claire
Prenez le disque MO. Allez vers l'ordinateur et utilisez la boîte à sérum. Après, allez utilisez l'interrupteur à droite et récupérez le sérum ainsi créé. Redescendez l'échelle à côté de la grosse plante et retournez dans le laboratoire où vous avez pris la clé d'accès laboratoire. Utilisez le sérum sur la grosse machine à gauche.

Pour Léon
Prenez la bombe de premiers soins, les munitions pour le magnum et le disque MO. Quand vous sortez, vous récupérez le Virus G.

Continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous demande le disque MO. Entrez et préparez vous pour la bataille finale avec William...

VÉRIFIER QUE LES ENNEMIS SOIENT BIEN MORTS

Pour être sûr que les ennemis soient bien morts, mettez-vous dos à eux et visez. Si votre personnage se retourne, c'est qu'il ne sont pas tout à fait mort.

Resident Evil 3 : Nemesis

© Eidos Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quartiers résidentiels

Avancez jusqu'au fond de la pièce après la séquence cinématique, récupérez le matériel puis montez les escaliers. Prenez la clé sur le mur, la poudre sur le placard ainsi que les rubans (sauvegardez avant de redescendre si vous le désirez). Ouvrez la porte avec la lumière, prenez à gauche après la porte suivante, tuez les zombies et récupérez l'huile et l'arme sur le cadavre. Remontez et passez là où l'homme s'est enfui auparavant, passez la porte et montez sur les caisses plus loin dans la rue pour récupérer la carte avant de monter les escaliers.

Redescendez après avoir pris les herbes, ouvrez la porte au bout, descendez les escaliers et suivez l'homme qui part en courrant. Ramassez le briquet sur le bureau après la séquence cinématique ainsi que les munitions près de la caisse et la cartes postale sur le bar. Suivez l'allée, montez les escaliers et prenez la porte au nord.

Remplissez le briquet, descendez l'allée et tirez sur le bidon rouge pour vous débarrasser des zombies. Ramassez les herbes et la photo sur le cadavre puis brûlez la corde pour ouvrir la porte. Suivez le passage et ouvrez la porte à gauche (vous pouvez sauvegarder) pour récupérer le matériel. Passez maintenant la porte métallique et allez au nord pour ouvrir la grande porte.

Le poste de police

Echappez au monstre après la scène animée, ouvrez la seule porte qui n'est pas fermée, tuez les zombies et ramassez le papier dans le bureau. Récupérez le saphir dans le tiroir du bureau précédent puis ouvrez le tiroir près de la lumière rouge grâce au mot de passe (4011, 4312, 0513 ou 0131). Prenez la clé, quittez la pièce et prenez la porte près de l'escalier puis récupérez le matériel avant de sortir pour monter l'escalier.

Suivez l'allée, prenez la porte au bout et utilisez la clé pour prendre les outils de crochetage dans le bureau. Récupérez l'arme dans le placard et le matériel sur les bureaux puis quittez la pièce. Descendez les escaliers après la scène animée puis quittez le poste de police. Descendez la rue, tournez à gauche et utilisez les outils de crochetage pour passer la porte. Avancez jusqu'à un cadavre et ramassez la note et les munitions puis passez la porte suivante.

Récupérez les herbes au bout de la rue, prenez la porte métallique puis celle à gauche au fond de la rue. Tuez les chiens, récupérez le câble d'alimentation dans le moteur puis passez la porte au fond (point de sauvegarde).

Centre ville

Continuez dans la rue suivante et avancez tout droit pour quitter la zone. Récupérez la poudre après avoir fait connaissance avec Demios puis rendez-vous ensuite au restaurant en suivant l'homme pour récupérer des munitions et une note. Crochetez le gros tiroir, récupérez le pied de biche et allez vers le trou dans la cuisine. Utilisez la lampe pour vous cacher et retournez à la porte précédente.

Descendez l'échelle dès que vous reprenez le contrôle de Jill, prenez à droite puis passez la porte au milieu du chemin. Récupérez la manivelle et les munitions (point de sauvegarde). Repartez ensuite vers la droite, passez la porte et prenez à droite vers les bureaux du journal. Récupérez le Spray sur le bureau et la photo sur le téléphone puis poussez l'escabeau pour pouvoir appuyer sur l'interrupteur du panneau de contrôle.

Passez dans la nouvelle pièce, tuez les zombies, récupérez l'émeraude, la photo et la note puis retournez à l'extérieur

et descendez la rue. Ouvrez la porte de la mairie avec les deux pierres et prenez la porte de gauche puis la suivante au fond de la rue. Continuez tout droit, prenez la porte suivante et montez dans le téléphérique par l'arrière. Parlez aux deux personnes à l'intérieur puis sortez par l'avant après avoir pris la clé sur le siège. Retournez dans la salle principale de la mairie, prenez le nouveau passage, ouvrez la porte et utilisez la vieille manivelle puis la clé pour ouvrir la porte au fond de la rue.

Montez dans la pièce en haut à droite de la station service après la séquence cinématique pour récupérer un spray puis à gauche pour résoudre une énigme (appuyez sur les boutons jusqu'à ce que seule la lettre A ait une lumière rouge). Ramassez l'huile de moteur et quittez rapidement la station service avant qu'elle n'explose. Retournez à la mairie pour rejoindre le centre ville (tuez les zombies, entrez dans la pièce d'où ils sortent et appuyez sur le bouton pour obtenir le livre de sagesse).

Avancez tout droit et passez par la porte des « Arcade shops » puis prenez le compas et placez le livre dans l'autre emplacement pour empêcher l'eau de s'écouler. Refaites un passage par la mairie et placez le compas sur la statue pour obtenir la batterie.

Retournez dans la pièce où vous avez vu Demios, montez l'escalier et descendez par l'ascenseur (grâce à la batterie). Débarrassez-vous des zombies, descendez dans la station de métro et activez l'ordinateur avec une lumière rouge. Ouvrez les deux portes : porte 1 (15-25 volts) augmentez le voltage une fois et baissez le trois fois, porte 2 (115-125 volts) baissez, augmentez, baissez et augmentez une dernière fois le voltage. Récupérez le matériel puis appuyez sur le bouton du générateur pour électrocuter les zombies.

Quartiers résidentiels

Ouvrez la porte métallique sur la gauche dans la pièce avec l'épave, continuez tout droit et récupérez la lance d'incendie sur le mur (grâce au pied de biche). Retournez dans la salle avec le grand feu où vous avez rencontré votre premier chien et prenez le nouveau passage après la scène cinématique.

Prenez la porte au bout de la rue, récupérez la clé et entrez dans le bureau des ventes puis utilisez la télécommande sur le bureau avant d'allumer l'ordinateur (essayez les mots de passe : SAFSPRIN, ADRAVIL, AQUACURE). Passez la porte, mélangez les aditifs avec l'huile puis quittez la pièce et tirez sur les tubes pour tuer les zombies.

Retournez à la station entre les deux parties de la ville, escaladez pour éviter les caisses puis retournez encore une fois à la mairie. Fuyez Nemesis et prenez la direction du téléphérique pour affronter le vers géant (appuyez sur les 2 interrupteurs qui fonctionnent puis sur le dernier et partez par l'échelle).

Utilisez le fusible, l'huile et le câble électrique pour faire fonctionner le téléphérique. Allez à l'avant puis revenez à l'arrière et sautez par la fenêtre. Avancez tout droit et examinez l'image pour récupérer une nouvelle clé, ouvrez la porte et entrez dans la salle de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, récupérez les munitions et sortez par la seule porte que vous pouvez ouvrir. Récupérez les munitions sur le corps et ouvrez la double porte puis passez dans la pièce à votre gauche. Entrez dans la chapelle en face de vous, récupérez la clé à coté de l'autel et retournez en arrière pour monter les escaliers dans la pièce au cadavre.

Evitez les araignées et sortez e face pour atteindre le balcon. Utilisez la clé et descendez par l'échelle puis récupérez l'objet à droite et rappelez vous de la chanson pour résoudre l'énigme. Combinez la clé avec la chaîne pour obtenir la clé de Chronos puis descendez l'échelle et utilisez le fil électrique pour vous débarrasser (provisoirement) de Nemesis avant de vous rendre à la bibliothèque.

Utilisez la clé de Chronos pour ouvrir la nouvelle porte puis allez à l'autre bout de la pièce après le couloir. Récupérez les boule d'argent, d'ambre et d'obsidienne et placez de façon à ce que l'horloge du milieu indique midi en vous aidant des indications suivantes (respectivement pour les horloges 1, 2 et3) :

Argent -1h	+1h	+2h
Ambre -3h	+3h	+6h
Obsidienne -2h	+2h	+4h

Récupérez l'objet doré et combinez le avec celui que vous avez et allez placez le nouveau mécanisme dans la machine

de la pièce où vous avez trouvé la première partie de l'objet. Descendez ensuite l'échelle pour quitter l'endroit. Combattez ensuite Nemesis après la scène animée : fuyez jusqu'à ce qu'il laisse tomber son lance roquettes, puis utilisez vos armes les plus puissantes pour l'abattre.

L'hôpital

Retournez à la salle aux horloges après la conversation et appuyez sur la cloche au fond pour passer dans la zone suivante. Avancez jusqu'à l'hôpital dans la rue suivante et tuez les zombies à travers la porte avant de sauvegarder si vous le désirez. Récupérez les munitions dans le placard et le magnétophone sur le bureau puis utilisez le pour activer l'ascenseur et allez au 4ème étage.

Entrez dans la Data Room, récupérez la clé et les munitions puis prenez deux fois à gauche en sortant et passez par la première porte. Notez le mot de passe qui se trouve sur le cadavre ainsi que la position du bureau puis allez dans la pièce suivante (402) et poussez le bureau pour dévoiler un coffre. Utilisez le mot de passe, récupérez le vaccin et retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau B3.

Avancez et passez la première pièce pour arriver dans le laboratoire et récupérez le Médium Base sur l'étagère. Appuyez ensuite sur l'interrupteur au fond de la pièce pour drainer l'eau (Interrupteur 1 en bas, 2 droit, 3 en bas, A en bas et B droit). Combinez vos décoctions pour obtenir le vaccin et allez maintenant à l'entrée.

L'entrée de l'hôpital

Dirigez vous vers l'entrée de l'hôpital (vous avez 20 secondes avant l'explosion) puis allez à l'horloge après la séquence cinématique. Courrez vers la pièce où vous avez récupéré le détonateur puis fuyez vers la chapelle et utilisez le vaccin sur Jill.

Le parc

Retournez dans la salle du piano, évitez Nemesis et dirigez-vous vers las ruines de l'hôpital pour ouvrir la porte bleue avec les outils de crochetage. Prenez la clé de la porte principale sur le mur puis ressortez pour prendre les escaliers et ouvrir la porte vers le parc. Tournez à gauche dès que possible et descendez l'échelle, passez la porte au fond de la pièce et continuez jusqu'à un cadavre. Fouillez le pour récupérer la clé du cimetière et retournez à la première pièce à l'entrée du parc.

Ouvrez la porte métallique de l'autre coté et prenez la première à gauche pour trouver l'énigme suivante (les deux mécanismes noirs doivent être en haut à droite et les deux blanc en bas à gauche). Descendez par l'escalier et avancez dans les égouts pour remonter dans le cimetière. Ouvrez la cabane un peu plus loin sur la gauche, récupérez le tube métallique, utilisez le briquet sur la cheminé puis le tube pour ouvrir le passage secret. Récupérez la clé de la porte arrière puis sortez de la cabane pour combattre un nouveau vers.

Vous pouvez vous en occuper de manière classique ou bien profiter des ampoules qui s'éteignent parois (tirez dessus et le vers mourra s'il passe tout près). Empruntez ensuite l'échelle et rejoignez la pièce où vous avez trouvé la clé du cimetière et suivez le passage pour ouvrir la porte de derrière.

Montez ensuite les escaliers et avancez sur le pont pour être confronté une nouvelle fois à Nemesis. Choisissez de le pousser et descendez en suivant le passage jusqu'à une pièce de sauvegarde. Récupérez la clé sur l'étagère au fond de la pièce et retournez ouvrir la porte avec la lumière rouge. Appuyez sur tous les interrupteurs pour avoir accès au fond de la pièce et allez dans la salle en rouge sur la carte.

Prenez le Disk System dans l'ordinateur, descendez par l'ascenseur et passez la porte puis prenez tout droit. Montez en face de vous dans une salle de sauvegarde, récupérez l'échantillon d'eau près des lumières bleues et passez la porte au bout de la pièce. Descendez l'échelle, utilisez l'eau sur la machine et résolvez l'énigme suivante dont voici quelques solutions possibles (mais comme elle est aléatoire, il vous faudra réfléchir un peu) :

1. A 4 droite, B 2 droite, C 2 gauche
2. A 1 gauche, B 2gauche, C deux droite
3. A 1 droite, B 3 droite, C 4 gauche

Placez la clé sur la machine pour la « compléter » et retournez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Suivez le passage et utilisez le Disk sur la machine près des lumières rouges pour démarrer le compte à rebours.

Affrontez une nouvelle fois Nemesis avec vos armes les plus puissantes (vous pouvez aussi l'attirer vers les grands tubes d'acide), puis récupérez la carte et ouvrez la porte pour partir. Retournez dans première pièce de l'usine après la scène animée et ouvrez la porte métallique grâce à la carte. Allez dans la pièce au fond du couloir et récupérez le radar sur le bureau après la conversation puis descendez par l'échelle.

Récupérez les armes et assurez-vous d'avoir assez de soins puis avancez tout droit et passez deux portes. Examinez la console pour activer le générateur puis poussez les batteries dans les emplacements 1, 2 et 3 puis attaquez Nemesis avec le lance roquettes et attirez-le dans l'axe du canon pour vous en débarrasser. Choisissez de l'achever puis activez l'ascenseur grâce à la console. Suivez le couloir et ….. admirez la séquence finale.

CLÉ DE LA BOUTIQUE

Terminez le jeu une fois et attendez les crédits pour en finir. Vous recevrez la clé de la boutique qui se trouve dans la première rue au début du jeu. Utilisez cette clé pour entrer dans la boutique et changer de vêtements.

JILL COURT À CLOCHE-PIED

Lorsque Jill court, appuyez plusieurs fois de suite sur . Jill se mettra alors à courir à cloche-pied.

CODES ACTION REPLAY (US)

Energie illimitée pour Jill

```
800CCC90 00C8
```

Toutes les cartes

```
300D2127 00FE
300D212B 00FE
```

Tous les fichiers

```
800D212C FFFF
800D212E FFFF
```

Tous les images dans l'épiloque

```
800D1F3E 0008
```

COMBATTRE NEMESIS

Nemesis ne peut vous attraper que de sa main gauche. Tirez deux fois et déplacez-vous sur sa droite pour l'empêcher de vous saisir puis recommencez. Vous ne pouvez pas utiliser cette astuce s'il a encore son lance-roquettes.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Santé illimitée:

800CEA50 00C8

Toutes les armes dans le coffre:

800D3F14 0001
800D3F18 0002
800D3F1C 0003
800D3F20 0005
800D3F24 0006
800D3F28 000A
800D3F2C 000B
800D3F30 000C
800D3F34 000D
800D3F38 000E
800D3F3C 000F
800D3F40 0010
800D3F44 0011
800D3F48 00012
800D3F4C 0013
800D3F50 0014

Munitions illimitées:

800D3F16 0003
800D3F1A 0003
800D3F1E 0003
800D3F22 0003
800D3F26 0003
800D3F2A 0003
800D3F2E 0003
800D3F32 0003
800D3F36 0003
800D3F3A 0003
800D3F3E 0003
800D3F42 0003
800D3F46 0003
800D3F4A 0003
800D3F4E 0003
800D3F52 0003
800D3F56 0003

Rubans illimités:

800D3F58 6381
800D3F5A 0001

Toutes les cartes:

300D3EDF 00FE
300D3EE3 00FE

Tous les fichiers:

800D212C FFFF
800D212E FFFF

ZOMBIES MORTS

Pour vérifier que les zombies sont (vraiment) morts, sortez de la pièce, les corps disparaitront s'ils sont vraiment passés de vie à trépas.

JOURNAL DE JILL

Récupérez les trente dossiers du jeu dans l'ordre et le premier (le manuel d'instructions bleu) se transformera en journal.

EPILOGUES

Finissez le jeu en mode difficile pour débloquer les épilogues qui vous décriront ce que chaque personnage du jeu a fait depuis le début de la série des Resident Evil. Il y a 8 Epilogues au total qui peuvent être débloqués selon votre rang.

Resident Evil : Director's Cut

© Virgin Interactive / Capcom 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DOUBLER LE NOMBRE D'OBJETS

A l'écran titre, choisissez New Game. Allez sur Avancé sans valider. Maintenez enfoncé le bouton Droite sur la manette. Après une dizaine de secondes, la couleur va changer. Commencez à jouer. A partir de maintenant, à chaque fois que vous trouverez un chargeur, celui-ci sera de 30 coups au lieu de 15, et les rubans de 6 sauvegardes au lieu de 2.

MUNITIONS INFINIES POUR LE COLT

Lors de votre deuxième visite au manoir, vous pouvez récupérer le joyau rouge pour l'insérer dans la tête de tigre. Vous avez alors accès à trois lots de munitions pour le Colt. N'en prenez qu'un et quittez la pièce. Lorsque vous reviendrez, les trois lots seront toujours là. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire. Attention, rappelez-vous que pour que l'astuce fonctionne, vous ne devez prendre qu'un seul lot à la fois.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Avant de commencer, il faut d'abord savoir que l'aventure de Jill est légèrement plus simple que celle de Chris puisque ce dernier ne dispose que de 6 places dans l'inventaire (alors que Jill en a 8), qu'il a besoin de la clé épée et de petites clés pour ouvrir portes et tiroirs renfermant des munitions ou soins, qu'il n'a que le couteau en début de partie, qu'il n'obtiendra pas le lance-grenades ni l'aide de Barry et qu'il trouvera moins de rubans machines nécessaires à la sauvegarde. Toutefois, Chris est légèrement plus résistant que Jill.

Ensuite, pour avoir de meilleures chances de survie, vous allez devoir récupérer toutes les munitions et tous les soins que vous trouverez et il en va de même pour les rubans machines. N'hésitez pas à faire de nombreux allers-retours entre les salles de sauvegarde avec coffres et les autres lieux du jeu.

Autre conseil, ne transportez pas les rubans avec vous. La plupart du temps, il y a un coffre à côté des machines à écrire (point de sauvegarde), si vous en trouvez, mettez-les à l'intérieur, car ils ne servent qu'à la sauvegarde et vous prennent une place dans l'inventaire ce qui, avec Chris, peut s'avérer très contraignant.

De même évitez de transporter le couteau si vous avez d'autres armes avec munitions. L'arme ne fait que relativement peu de dégâts et nécessite d'être près de ces monstres, ce qui n'est pas conseillé. Cependant le choix vous appartient.

Pour économiser des munitions (utile pour Jill mais crucial pour Chris qui, ne disposant pas du bazooka se trouve privé de munitions puissantes et adaptées aux ennemis les plus dangereux), esquivez autant que possible les zombies (même quand la solution incite à tuer l'ennemi pour Jill) et n'hésitez par à utiliser le couteau lorsqu'il est en votre possession pour mettre un coup aux ennemis à terre.

Attention, les zombies sont intouchables (et ne peuvent vous toucher) lorsqu'ils se relèvent ou chutent. Idem pour les chiens qui se relèvent, sauf si vous êtes près et que vous tirez vers le bas. Quant aux hunters qui vous causeront du tort

lors du 3ème quart du jeu, ils sont intouchables lorsqu'ils sautent. Prenez donc garde à bien calculer votre coup afin de ne pas gaspiller de précieuses munitions et ne pas vous faire toucher. Attention, les créatures en mode Avancé sont plus résistantes qu'à l'accoutumée. Si une créature quelle qu'elle soit vous saisie, débattez-vous avec les touches pour limiter les dégâts qu'elle vous inflige.

Dernière série de conseils, ne gaspillez ni vos soins, ni vos munitions, ni vos rubans machines, utilisez-les avec intelligence et gardez toujours au moins un soin avec vous en TOUTES circonstances. N'oubliez pas, cette solution a été rédigée pour le mode Avancé de Director's Cut.

Avec Jill

Le manoir, partie 1

Après les scènes, vous vous retrouvez dans la salle à manger. Appuyez sur START et équipez-vous de votre arme puis quittez le menu et traversez la pièce pour visionner une nouvelle scène puis prendre la seule porte disponible. Dans le couloir, prenez à gauche et après la scène, éloignez-vous de la créature et tuez-la avant de fouiller le cadavre de Kenneth pour récupérer deux chargeurs puis retournez dans la salle à manger. Après la scène, retournez dans le hall pour constater la disparition du capitaine Wesker. Faites le tour du hall en passant derrière les escaliers. Durant la scène qui suit, Barry vous donne le passe-partout qui, s'il ne prend pas de place dans l'inventaire, vous permet de déverrouiller certaines portes ainsi que l'intégralité des tiroirs. Prenez les rubans machines sur la table à gauche des escaliers puis tentez d'ouvrir la porte d'entrée afin d'obtenir une cinématique bonus avant de prendre la double porte bleue.

Dans cette pièce, poussez l'escabeau afin de l'amener devant la statue pour monter dessus et récupérer le plan de RDC. Ensuite déplacez le meuble afin de prendre le couloir derrière. Vous devez tuer le premier zombie au sol mais pouvez esquiver le second (lui aussi au sol) en longeant le mur à la droite de Jill. Sur l'étagère, prenez les rubans machines puis rebroussez chemin afin de prendre la seule autre porte de la pièce que vous déverrouillez avec le passe-partout. Dans ce nouveau couloir, avancez et un chien va surgir par la fenêtre. Tuez-le. Dans la seconde partie du couloir, un second chien agit comme le premier, infligez-lui la même punition. Poussez ensuite le meuble vers le virage de la pièce pour récupérer un chargeur de pistolet et sortez par la porte du fond.

A côté de vous se trouve une herbe verte qui servira à vous soigner (vous trouverez plus tard un livre vous indiquant comment les utiliser : les vertes soignent les blessures, les rouges servent à décupler la capacité à soigner des herbes vertes et les bleues guérissent le poison ; essayez diverses combinaisons). La porte rouge étant verrouillée (vous aurez besoin de la clé armure) passez la seconde porte pour vous retrouver dans les toilettes. Un chargeur se trouve devant la glace. En essayant de le prendre, un zombie vous attaque par derrière. Eloignez-vous, tuez-le, récupérer le chargeur et quittez la pièce. Continuez votre route afin de prendre la porte suivante, celle en 3D. Vous arrivez dans une pièce carrée, passez la nouvelle porte. Tuez les trois zombies présents et prenez le fusil pour enfin ressortir. Hélas un piège se déclenche : le plafond descend et la porte en 3D est bloquée. Pas de panique, attendez et au bout d'un moment Barry viendra vous secourir. A la fin de la scène, la porte en 3D n'est plus et la zone piégée est désormais inaccessible.

Passez la double porte à côté de vous et tuez les trois zombies présents. Attention, le premier marche très vite, prenez plutôt le fusil et tirez en l'air lorsqu'il s'approche pour lui faire exploser la tête. Dans cette pièce se trouve deux portes sur le mur à votre droite, une au fond à gauche et une dernière au fond du couloir. Passez celle à gauche. Vous voilà dans une galerie de portraits infestée de corbeaux. Ne tirez pas où ils vous attaqueront. Vous allez devoir résoudre une énigme. Sous chaque tableau hormis le premier, il y a un bouton. Appuyez sur les boutons des tableaux dans l'ordre suivant : nouveau-né, bébé, garçon joyeux, jeune homme, homme entre deux âges fatigués, vieil homme chauve et fin de la vie (tableau en 3D au fond de la pièce). Ce dernier bascule et vous permet de récupérer le Symbole du Vent. Si vous faites une erreur, les corbeaux vous attaqueront, dans ce cas quittez la pièce et recommencez. Retournez dans le couloir et passez la porte au fond de ce dernier (toujours tout droit). Vous arrivez dans une galerie qui mène vers l'extérieur dans laquelle se trouvent deux chiens. Tuez-les et allez déposer le symbole sur le socle prévu à cet effet situé devant la porte en fer. Retournez dans le couloir et passez la première porte du mur de droite, la bleue située à côté de la double porte.

Tuez les deux zombies situés dans le coin caché par les escaliers, prenez l'herbe verte et entrez dans le débarras. Ici vous pouvez sauvegarder. Mettez ce que vous n'avez pas besoin de transporter dans le coffre (couteau, rubans

machines...) en prenant soin de récupérer les deux chargeurs à l'intérieur. Le fusil cassé est inutile maintenant que vous avez celui en bon état, laissez-le et sortez puis prenez les escaliers.

Montez encore une fois et tuez rapidement les deux zombies avant d'aller au fond pour tuer le troisième.
Passez la porte bleue tout au fond afin de récupérer une herbe verte à côté de la cheminée puis ressortez pour aller à l'autre bout du couloir (puisque la porte à côté de vous est verrouillée par la clé armure) prendre la porte du fond (pas la rouge, elle est à sens unique). Dans ce couloir en U, tuez les trois zombies présents et passez la porte qui était à votre droite au moment de votre entrée. Vous arrivez dans une petite bibliothèque où vous pouvez récupérer le livre sur les herbes. Retournez dans le couloir en U et sortez par la porte du fond, les autres étant verrouillées par la clé armure.

Vous voilà au premier étage du hall. Faites pivoter Jill à gauche pour prendre la porte au fond. Une musique stressante se lance alors, franchissez le couloir pour vous retrouver dehors sur un balcon. Devant le cadavre de votre collègue Forest se trouve son Bazooka (lance-grenades) ainsi que la clé armure. Tentez de prendre cette dernière, Forest se réveille sous la forme d'un zombie. Tuez-le, récupérez la clé et partez. De retour dans le hall, vous croisez Barry qui vous donne les cartouches acides pour le lance-grenades.

Revenez sur vos pas en retournant dans le couloir en U et déverrouillez la première porte à droite ainsi que la seconde (double porte). Franchissez cette dernière et placez les statues sur les trous au sol puis appuyez sur le bouton au centre. Au fond de la salle, une vitre s'abaisse et vous récupérez le blason en bois. Attention, si vous avez mal placé les statues, un gaz nocif s'échappera. Dans ce cas, dépêchez-vous de sortir pour recommencer car même si Jill fera mine de se faire toucher une seule fois, elle perdra constamment de la vie.

Revenez dans le couloir et continuez de faire marche arrière jusqu'à celui situé en haut des escaliers. Déverrouillez la porte située sur le mur de droite du couloir. Vous voilà dans une petite pièce vide menant à deux autres pièces, une au nord et l'autre au sud. Passez la pièce sud, attention, un zombie va poindre, tuez-le. Une fois dans la pièce sud, prenez l'herbe rouge à côté du premier lit, puis le chargeur à côté du second et enfin le briquet sur l'étagère avant de vous diriger vers la pièce nord. Fouillez dans la veste pour trouver des rubans machines, puis appuyez sur le bouton dans le tableau des insectes, ce qui a pour effet de vider l'aquarium. Poussez-le puis déplacez l'armoire et récupérez la moitié du symbole Lune. Avant de sortir, prenez le document sur le bureau.

Ensuite, retournez dans la salle avec la cheminée et utilisez le briquet sur le tas de bois. Vous pouvez ainsi récupérer le plan du 1er étage. N'hésitez pas à faire un tour au débarras pour sauvegarder et trier vos objets, puis continuez de revenir sur vos pas jusqu'à la fameuse porte rouge verrouillée située juste après le couloir où les chiens ont surgi par les fenêtres. Déverrouillez-la et franchissez la porte. Vous voilà dans une petite cour dans laquelle un chien se promène, tuez-le. Il y a bien deux autres chiens à l'extérieur mais pour l'instant ils sont inoffensifs. Ensuite, allez au fond de la cour, le second chien saute dans la zone, tuez-le puis récupérez les herbes ainsi que le désherbant (produit chimique). Enfin quittez les lieux en courant sans vous occuper du dernier chien, sauf s'il reste des objets à prendre faute de place dans votre inventaire.

Retournez dans le hall via le couloir aux fenêtres brisées et déverrouillez la porte à gauche de la double porte bleue. Attention, dans cette nouvelle pièce, il y a trois zombies à tuer dont le second qui se déplace très rapidement. Prenez le chargeur devant le miroir et déverrouillez le tiroir pour prendre les cartouches, puis passez par la porte du fond. Tuez le zombie visible dans le miroir et récupérez les rubans machines près de l'espèce de cabine aux rideaux rouges et les deux herbes vertes au fond de la pièce. Derrière la nouvelle porte se trouve le vestiaire où vous pouvez directement changer de tenue. Faites comme bon vous semble et retournez dans le hall.

Montez les escaliers et passez la double porte qui vous mène au-dessus de la salle à manger sur un balcon. Tuez les trois zombies s'y trouvant et faites basculer la statue dans le vide avant de franchir la porte du fond. Ici, tuez les trois zombies et descendez les escaliers. Là encore, des chiens vont surgir des fenêtres, trois pour être précis. Vous êtes habitué, faites ce qu'il faut. Ensuite, rendez-vous dans la salle située sous les escaliers. Il s'agit d'une salle de sauvegarde avec coffre. Prenez les rubans machines sur le lit, faites ce que vous avez à faire et sortez. Toutefois, souvenez-vous bien de l'emplacement de cette salle car d'ici peu, vous aurez à vous y rendre en 4ème vitesse pour chercher une des bouteilles de sérum sur l'étagère.

De retour dans le couloir, poursuivez votre chemin jusqu'à prendre la porte à droite que vous déverrouillez avec la clé armure ce qui à pour effet de vous proposer de jeter cette clé devenue inutile. Répondez oui et entrez. Ici, prenez le Colt Python (magnum) sur l'étagère avec le chargeur et cherchez les cartouches de fusil dans le tiroir. Le Colt est l'arme la

plus puissante du jeu avec le lance-roquettes et le lance-grenades. Gardez-la bien au fond de votre coffre pour l'instant. Ses munitions s'avéreront très utiles plus tard. Ensuite ressortez et passez la porte juste à côté.

Vous voilà devant deux zombies, l'un d'eux avance très vite. Tuez-les et dirigez vous au fond du couloir droit devant vous. Occupez-vous du zombie et franchissez la porte. Utilisez le désherbant dans la pompe, ce qui aura pour effet de tuer la plante, vous permettant ainsi de récupérer les six herbes (4 vertes et 2 rouges) ainsi que le symbole Soleil. Sortez en allez dans la seconde partie du couloir en L. A votre gauche se trouve un renfoncement menant à la salle de la tête de tigre. Il n'y a aucun intérêt à y aller maintenant. Continuez et passez la porte à droite. Prenez le chargeur sur le lit et inspectez le document sur le bureau. Un zombie surgira du le placard derrière vous. Tuez-le, prenez les cartouches pour le fusil ainsi que le document sur le bureau puis ressortez et allez débloquer la porte du fond. Vous voilà dans le couloir de Kenneth.

Dirigez-vous au fond et passez la porte rouge. Allez vers les étagères et poussez l'armoire pour prendre les partitions que vous utilisez sur le piano. Un passage secret se dévoile, allez-y, prenez le blason d'or et remplacez-le par le blason de bois pour rouvrir le passage qui se sera fermé entre temps. Rendez-vous à la salle à manger où vous placez le blason d'or dans le renfoncement prévu à cet effet à côté de la grosse tache de sang. La pendule se déplace alors vous permettant de prendre de diamant bleu. Pensez aussi à récupérer le symbole Etoile dans les restes de la statue et allez dans la salle à tête de tigre pour y placer le diamant. Récupérez la clé bouclier.

A présent retournez dans le hall et montez les escaliers. Tournez à droite et passez la porte la plus proche. Franchissez ensuite la première porte à droite et avancez dans le couloir. Votre collègue Richard gît au sol, blessé par un serpent géant venimeux. Vous prenez l'initiative d'aller chercher du sérum dans la salle de sauvegarde. Allez-y, la façon la plus rapide de s'y rendre est de passer par l'étage). Une fois dans la salle prenez le sérum et profitez-en pour trier vos objets et sauvegarder (si vous le voulez). Prenez également le briquet. Retournez voir Richard. Si vous arrivez à temps (ce qui ne devrait pas poser de problème avec cette solution puisque vous devriez avoir éliminé tous les ennemis sur votre chemin) ce dernier vous donne sa radio avant de mourir. Fouillez-le pour récupérer un chargeur et prenez les deux herbes restantes. Enfin, franchissez la porte du fond.

Tuez les deux zombies puis grimpez les escaliers pour déverrouillez la porte et vous débarrasser de la clé bouclier mais NE FRANCHISSEZ PAS la porte. Redescendez et allez au fond du couloir à droite pour entrer dans la nouvelle pièce. Allumez les bougies avec le briquet (qui est désormais totalement inutile) et prenez le chargeur dans l'armoire, les rubans machines sur la table et poussez l'armoire 3D pour passer derrière et récupérer des cartouches acides pour le lance-grenades. Puis allez dans la salle de sauvegarde la plus proche récupérer un maximum de soin, profitez-en pour placer les symboles Soleil et Etoile puis sauvegardez. Ensuite, gardez une place de libre dans votre inventaire. Un boss approche et il y a un objet à récupérer.

Retournez à la porte que vous avez déverrouillée avec la clé bouclier et franchissez-la. Ici, il y a des cartouches pour le fusil mais ne les prenez pas sauf après avoir récupéré l'objet clé, uniquement si vous le sentez. En vous approchant, Yawn, le serpent géant, sort de sa tanière. Inutile de lui tirer dessus, non seulement vous perdriez beaucoup de munitions car il est long à battre mais en plus vous ne parviendriez qu'à le faire fuir, le jeu n'en vaut pas la chandelle. Restez où vous êtes jusqu'à ce qu'il commence à contourner le pilier central. A ce moment, foncez vers le trou d'où il est sorti, prenez l'autre moitié du symbole Lune et quittez la pièce. Vous risquez d'être coincé par le corps du monstre et il en profitera pour vous mordre. Surveillez bien votre état de santé et soignez-vous si nécessaire. Une fois dehors, si vous vous êtes fait mordre, Jill, empoisonnée, s'évanouit et un inconnu vient à son secours.
(Si vous n'êtes pas empoisonné, fusionnez les deux moitiés de symbole et allez placer ce dernier pour quitter le manoir)

Vous vous réveillez dans la chambre où se trouvent les sérums et êtes désormais insensible au venin de Yawn mais pas celui des prochaines créatures (araignées, serpents et guêpes). Fusionnez les deux moitiés du dernier symbole, profitez-en pour vous rééquiper de votre arme et allez positionner le symbole puis passez la porte métallique. Dans cette pièce, poussez l'escabeau de manière à pouvoir grimper dessus et récupérer la manivelle angle (vérifiez-la dans votre inventaire pour pouvoir l'identifier rapidement grâce à son nom car plus tard, vous aurez une autre manivelle semblable mais différente). Enfin, sortez.

Les jardins, partie 1

Dans cette zone, trois chiens vadrouillent. Tuez-les. Un bip se déclenche, cela signifie que votre radio reçoit un signal. Allez dans votre inventaire et prenez la radio, pour avoir droit à une scène avec Brad. Il y a sept herbes ici (3 vertes, 2

bleues et 2 rouges) ainsi que le plan des jardins à l'ouest, sur un mur juste devant un ascenseur non fonctionnel. Prenez ensuite la grille au nord. Suivez la seule route disponible et utilisez la manivelle pour libérer le passage des eaux. Franchissez-le et poursuivez votre route jusqu'à l'ascenseur ; faites attention aux serpents qui tombent des arbres, courrez sans vous arrêter et vous ne risquez rien. Une fois descendu, vous devez tuer trois chiens, puis allez à l'ouest et franchissez le portail. Dans ce chemin, vous trouvez deux herbes vertes et deux bleues. Tuez les trois chiens et entrez dans la dépendance.

La dépendance

En face de vous se trouvent trois herbes bleues. Il y a aussi une statue que vous devrez pousser dans le couloir, jusqu'au second trou dans le sol situé juste devant la double porte rouge. Passez ensuite la première porte à droite. Vous arrivez dans une chambre servant de salle de sauvegarde avec coffre, il s'agit du poste de garde. Faites le tri dans vos objets, récupérez le spray de premier secours ainsi que les grenades explosives et sortez pour prendre la porte en face de vous.

Tuez les deux zombies de la pièce et récupérez les cartouches dans le tiroir puis ressortez ; la seconde porte mène à la salle de bain mais il n'y a rien à récupérer. Ensuite passez par la double porte rouge. Cette pièce est habitée par deux araignées géantes. Si elles vous attaquent avec leur acide, il se peut qu'elles vous empoisonnent. Esquivez-les et dirigez-vous vers la partie visible de la pièce, prenez le livre rouge sur la table et sortez.

Une fois dehors, déplacez la statue sur le trou situé à droite dans la dernière partie du couloir puis franchissez la dernière porte. Il n'y a pas d'ennemi dans ce nouveau couloir, allez tout au fond et poussez la statue pour récupérer les trois herbes vertes. La porte notée 002 est verrouillée par la clé du même nom donc passez la seule porte disponible. Dans cette nouvelle pièce, une porte est verrouillée par un digicode, entrez 5, 8 et 9 pour la débloquer, mais n'y entrez pas, cela ne vous sert à rien pour le moment. Cherchez plutôt la ruche, prenez la clé se trouvant en dessous (il s'agit de la clé 002) et sortez par là où vous êtes venu.

Allez déverrouiller la porte 002 et franchissez-la. Passez immédiatement la porte à droite afin de tuer les deux zombies et récupérer la clé 003. Revenez dans la chambre, prenez le plan du dortoir sur le mur et le rapport sur la plante 42 sur le lit avant de fouiller dans le tiroir pour trouver des cartouches pour le fusil. Revenez dans la salle de la ruche et entrez dans la pièce 003. Faites un tour dans la salle de bain afin de tuer un zombie et de récupérer les grenades incendiaires qui vous seront utiles pour le boss. Revenez dans la chambre, tuez le zombie caché dans le fond puis prenez le document sur l'étagère et remplacez-le par le livre rouge. Une porte se dévoile. Prenez les rubans machines dans le tiroir et sortez par la nouvelle porte.

Ici se trouve le boss, la Plante 42. Mais ne l'affrontez pas tout de suite, sortez par la double porte et dirigez-vous vers la salle au digicode. Assurez-vous que vous avez quatre emplacements de libre et entrez à l'intérieur. Vous allez devoir fabriquer un produit nommé Choc-V afin de vous faciliter la tâche contre le boss. Voici comment faire : prenez les quatre bouteilles vides disponibles. Remplissez-en une avec l'UMB 2 (rouge), une avec l'eau (1) et deux avec l'UMB 4 (vert). Combinez l'UMB 2 et 4 pour faire le Jaune 6 puis remplissez la bouteille avec de l'UMB 2. Ensuite, fusionnez l'UMB 2 avec l'eau pour donner le NP 003 (violet) que vous combinez avec l'UMB 4 pour donner l'UMB 7 (blanc). Remplissez une bouteille avec l'UMB 2 et l'autre avec l'eau, fusionnez les deux pour refaire du NP 003, ensuite combinez le Jaune 6 avec l'UMB 7 pour former l'UMB 13 (bleu) que vous fusionnez avec le NP 003 pour finalement obtenir le Choc-V.

Retournez au poste de garde pour placer les bouteilles vides dans le coffre et équipez-vous du lance-grenades avec les munitions inflammables. Ensuite, rendez-vous dans la salle 002 où vous allez déplacer les étagères du fond pour libérer l'échelle que vous utilisez. Ici, vous devez utiliser les caisses pour former un pont. Pour cela commencez par placer la première caisse que vous voyez sur le mur de gauche et poussez là jusqu'à rejoindre les autres. Ensuite, placez-les une à une dans le bassin pour former votre pont. Traversez-le, récupérez les herbes et allez dans la pièce inondée. Prenez directement à droite jusqu'à la porte que vous franchissez. Utilisez le Choc-V sur les racines de la Plante 42 puis retournez dans la salle où la plante réside. Restez sur les bords de la pièce et tirez. Bougez souvent car des morceaux de plafond vous tombent dessus. Sous vos assauts répétés, la plante ne fera pas long feu. Une fois tuée, dirigez-vous vers la cheminée et prenez la clé de la pièce C.

Retournez dans la pièce inondée et empruntez encore une fois le passage de droite jusqu'à tomber sur deux portes. Passez celle de gauche et faites attention aux requins, les Neptunes. Actionnez les leviers pour vider l'eau (les Neptunes ne sont désormais plus une menace) et appuyez sur le bouton du mur pour débloquer la porte de droite. Allez-

y. Prenez maintenant les deux chargeurs, les deux boîtes de cartouches ainsi que la clé casque vous permettant de déverrouiller les dernières portes du manoir. Retournez au poste de garde, vous aurez droit entre temps à une scène avec Wesker, faites le tri dans vos objets, prenez des soins et des armes lourdes puis allez vers les jardins.

Les jardins, partie 2

En avançant, votre radio reçoit un signal de Brad ; répondez ou non. Continuez jusqu'à l'ascenseur. Après être monté, retraversez la zone en faisant attention au serpent. La cour où vous aviez trouvé le plan est habitée par deux chiens. Abattez-les et retournez au manoir.

Le manoir, partie 2

A peine avez-vous fait quelques pas dans la demeure qu'une nouvelle créature fait son apparition, le hunter. Extrêmement dangereux, capable d'attaques répétées, de puissants bonds et de vous décapiter en une frappe, ils sont un danger permanant, d'autant plus qu'ils peuplent le manoir. Parfois, ils sont même deux voire trois dans la même pièce. Soyez prudent, armez-vous en conséquence et soignez-vous dès que vous êtes en " Attention ". Observez-les bien car il s'avère parfois difficile de savoir s'ils sont morts ou s'ils demandent une nouvelle balle. Dernier point, ces monstres n'apprécient guère les cartouches acides du lance-grenades. L'usage du magnum nécessite souvent de les achever avec le fusil.

Tuez le premier hunter et passez la seule porte que vous n'avez pas encore ouverte grâce à votre nouvelle clé. Allumez la lampe, prenez les balles magnum sur le bureau ainsi que le disque MO sur le meuble puis rendez-vous au débarras, en tuant les deux hunters sur votre chemin. Ramassez le spray de premiers secours, des cartouches de fusil ainsi que des grenades acides, posez le disque qui ne vous servira qu'à la fin du jeu, prenez des soins et sauvegardez car un boss que vous connaissez approche. Pensez à garder les grenades acides sur vous car Yawn (et oui, il est de retour) ne les apprécie pas non plus.

Montez les escaliers, occupez-vous des deux hunters et rendez-vous dans la salle avec la cheminée, là où vous aviez trouvé le plan de 1er étage. Déverrouillez la porte rouge, franchissez-la et allez inspecter le piano... Yawn apparaît. S'il ne peut plus vous empoisonner, il inflige toujours de lourds dommages. Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il meure, puis allez inspecter le trou qu'il a fait dans le sol. Une scène avec Barry se déclenche mais ce dernier vous laisse accidentellement coincé au fond du trou. Attendez qu'il revienne et il vous donne un code d'accès qui vous servira plus tard.

Ensuite, rendez-vous dans le couloir en haut des escaliers dans l'autre aile du manoir. Le plus court est de passer par les étages. Attention aux trois hunters du couloir en U, aux deux hunters sur le balcon au-dessus de la salle à manger et aux deux hunters se trouvant dans ce fameux couloir au sommet des escaliers. Utilisez pour la dernière fois la clé casque sur la première porte et débarrassez-vous d'elles. Dans cette nouvelle pièce, prenez les cartouches de fusil, les balles de magnum, le document sur la table, placez l'escabeau sous la tête de cerf, éteignez la lumière et récupérez l'oeil du cerf qui n'est autre que la pierre rouge, le deuxième oeil à placer sur la tête de tigre. Retournez dans le couloir et descendez les escaliers.

Attention au premier hunter sous les escaliers puis avancez pour rencontrer un second derrière le pilier et enfin passez par la porte du fond.
Vous voilà face à deux hunters. Un troisième se cache dans le renfoncement menant à la salle de la tête de tigre. Entrez, placez la pierre rouge sur la tête et récupérez les trois chargeurs de magnum. Revenez ensuite au couloir en haut des escaliers pour prendre la porte tout au fond que vous déverrouillez automatiquement grâce au code d'accès. Trois zombies occupent les lieux dont un au sol. Ramassez les deux herbes vertes et l'herbe bleue et poursuivez votre chemin. Dans la pièce suivante, occupez-vous des deux hunters avant de récupérer l'herbe verte et de prendre la première porte. Ici, prenez les deux lots de grenades explosives et sortez pour franchir la double porte bleue conduisant à la bibliothèque.

Fouillez le tiroir pour récupérer les balles magnum puis tuez les trois zombies, ramassez les coupures de journaux et poussez la bibliothèque en 3D pour passer par la porte cachée. Dans cette nouvelle pièce, récupérez les rubans machines sur la table, le chargeur sur l'étagère et la batterie au sol, sous la fenêtre. Attention aux corbeaux qui casseront cette dernière pour entrer. Enfin quittez la zone pour prendre la dernière porte de la bibliothèque. Pas d'ennemi ici, vous devez en revanche placer la statue au coin nord-ouest de la pièce ; en appuyant sur le bouton rouge

du buste blanc, la lumière d'un projecteur vous indiquera l'endroit précis. Une bibliothèque disparaît alors, révélant une petite pièce secrète. Prenez le livre rouge et observez-le pour récupérer la médaille d'aigle.

Ensuite quittez la bibliothèque et prenez l'ascenseur. Vous voilà dans une cuisine. Un premier zombie toujours vivant gît à vos pieds. Tuez-le puis approchez-vous de la porte de droite, celle de gauche étant verrouillée. Un zombie arrive alors ; faites attention, non seulement il est très rapide, mais en plus il est très résistant. Esquivez-le pour économiser des munitions et passez la porte par laquelle il est venu. Montez les escaliers et franchissez la double porte, vous voilà dans le couloir de Kenneth où deux araignées vous attendent. Foncez sans les tuer et retournez dans le hall par la salle à manger.

A présent, vous n'avez plus rien à faire dans le manoir, dirigez-vous vers les jardins en prenant soin de passer par le débarras pour récupérer la manivelle, posez votre médaille et sauvegardez mais passez par le premier étage car vous l'avez nettoyé ; le RDC grouille encore de hunters et autres araignées. Conservez la batterie avec vous. Attention, un hunter vous attend dans la galerie menant à l'extérieur.

Les jardins, partie 3

Prenez le chemin habituel jusqu'à l'ascenseur. Une fois en bas, allez tout au sud pour insérer la batterie dans le mur et ainsi faire fonctionner le deuxième ascenseur. Retournez dans la zone où vous aviez utilisé la manivelle pour l'utiliser à nouveau et ainsi stopper la cascade. Revenez en arrière et prenez une nouvelle fois le deuxième ascenseur. Franchissez la zone où se trouvait la cascade et descendez l'échelle pour vous retrouver dans les souterrains.

Les souterrains

Vous arrivez dans un couloir en U au milieu duquel se trouve une machine à écrire mais il n'y a ni coffre ni ruban. Passez la porte à côté de vous. Vous rencontrez Barry. Répondez " Oui " à la première question mais " Non " à la seconde, puis prenez à gauche et franchissez la porte. Allez tout droit afin de récupérer un spray et des grenades explosives puis pointez plein sud et franchissez la porte en face de vous. Après une scène avec un hunter, vous arrivez dans un couloir. Allez au bout de ce dernier et après la scène, fouillez le cadavre d'Enrico pour récupérer la manivelle hexagonale (vérifiez-là pour la différencier de la première, qui ne vous sert plus à rien) puis quittez cette pièce.

Prenez immédiatement à gauche pour éviter un affrontement avec les hunters et dans la pièce suivante tuez les deux autres hunters ou foncez pour revenir au couloir en U. Allez au bout de la pièce et utilisez votre nouvelle manivelle sur le mécanisme pour franchir le vide puis la porte. Placez-vous dos à la pierre et courez vous réfugier devant la porte afin d'éviter le rocher. Vous pouvez maintenant récupérer les grenades inflammables au fond de la pièce ; attention au hunter qui fait son apparition. Passez ensuite par le trou produit par le rocher et occupez vous du hunter qui monte la garde avant de franchir la porte pour affronter un nouveau boss.

Attention, cette araignée géante est capable de vous empoisonner, soyez sûr d'avoir les soins appropriés, ainsi que le bazooka, car la créature déteste le feu. Une fois tuée, sortez puis revenez afin de ne pas avoir à subir l'assaut des petites araignées. (Si vous êtes empoisonné mais en bonne forme, ne revenez par en arrière, des herbes bleues arrivent) Prenez ensuite le couteau posé sur un tonneau et coupez les toiles pour passer par la double porte.

Dans ce nouveau couloir, prenez à gauche et passez la porte pour vous retrouver dans une salle de sauvegarde avec coffre. Ramassez le spray, les rubans machines ainsi que l'herbe bleue, faites le tri dans vos objets en prenant soin de conserver la médaille d'aigle et la manivelle croix (hexagonale), puis sortez de la salle et passez la porte au fond du couloir. A gauche se trouve un ascenseur mais ne le prenez pas tout de suite. Allez à droite et utilisez la manivelle dans le mécanisme jusqu'à ce qu'un passage à gauche se forme, ensuite refaites la même chose que précédemment avec ce nouveau rocher en vous réfugiant ensuite dans ce nouveau passage puis franchissez la porte.

Dans cette pièce, vous devez placer la statue devant le mur en 3D et utiliser deux fois la manivelle (qui ne servira plus à rien) pour ensuite déplacer à nouveau cette statue sur la pierre étrange au sol. Cela ouvre un compartiment dans lequel se trouve la clé labo que vous prenez. Retournez ensuite chercher le plan et le livre bleu derrière le rocher sans oublier de vérifier le livre pour récupérer la médaille de loup à l'intérieur. Enfin, prenez l'ascenseur. Prenez les herbes (deux bleues et deux vertes) et placez les médailles sur la fontaine afin de découvrir un passage vous amenant à un nouvel ascenseur qui vous conduit jusqu'au laboratoire.

Le laboratoire

Dans cette pièce, prenez l'échelle qui vous conduit à une salle contenant un coffre. Prenez avec vous la clé labo et le disque MO puis poursuivez votre route. Vous trouvez trois zombies et deux herbes vertes dans la pièce suivante. Récupérez les diapositives sur le bureau et empruntez les escaliers, la salle des données visuelles étant verrouillée. Dans cette pièce, les zombies ne cesseront de réapparaître à chacun de vos passages ; de plus, ces zombies sont plus forts et plus résistants. Faites le tour du propriétaire jusqu'à trouver une salle devant laquelle se trouve un triangle rouge, déverrouillez-la avec la clé labo devenant inutile, mais n'y entrez pas, longez plutôt le mur à gauche de cette porte pour tomber sur une double porte que vous franchissez.

Au fond de cette salle prenez le disque MO et utilisez l'ordinateur (tapez JOHN puis ADA) pour déverrouiller la salle des données visuelles (tapez MOLE) et une autre de l'étage où vous êtes actuellement. Accédez à la salle des données visuelles pour trouver un document dans l'armoire, puis utilisez les diapositives sur l'appareil posé sur la table pour apprendre des choses intéressantes, otez la grille du mur et appuyez sur le bouton pour découvrir un compartiment secret contenant le dernier disque MO. Prenez à nouveau les escaliers avant de passer par la première porte puis encore la première porte. Tuez le zombie, prenez le document sur le bureau, l'herbe verte par terre, le chargeur dans la caisse et sortez ; vous n'avez plus besoin de résoudre l'énigme de cette pièce pour trouver le mot de passe MOLE.

De retour dans le couloir, passez la seconde porte. Tuez les zombies présents, récupérez la télécopie contre le mur ainsi que les rubans machines dans les cartons et utilisez un disque MO sur la machine du bureau afin d'obtenir le premier code d'accès. A présent, franchissez la porte avec le triangle rouge situé devant. Tuez les trois zombies du couloir en U et passez la première porte. Récupérez les cartouches et l'herbe rouge et faites attention ! Le nouveau casse-tête vous oblige à boucher les deux aérations du sol avec des caisses mais cette fois, le seul fait de toucher le bouton dans le sol libère un gaz. Soyez prudent mais néanmoins rassuré, l'énigme n'est pas compliquée. Une fois résolue, montez sur l'escabeau et glissez-vous dans la bouche d'aération pour arriver dans l'endroit romantique par excellence... la morgue. Tuez le premier zombie au sol pour atteindre les munitions magnum et utilisez un second disque MO pour obtenir le second code d'accès. Revenez ensuite au couloir en U.

La pièce en face de vous est la dernière salle de sauvegarde. Ramassez l'herbe bleue et l'herbe verte ainsi que les grenades incendiaires, munissez-vous d'armes puissantes et de soins pour affronter les prochaines créatures, les Chimères, à mi-chemin entre l'homme et la mouche. Quittez la pièce et allez à gauche puis franchissez la double porte. Dans la nouvelle pièce, tuez les trois chimères et prenez à droite pour raccorder les zones sans électricité puis franchissez la porte de gauche. Allez tout droit et utilisez le dernier disque MO sur la machine pour obtenir le dernier code d'accès, puis revenez sur vos pas et prenez à gauche jusqu'à la porte. Tuez les trois chimères présentes et accédez à l'ordinateur à gauche de la machine centrale afin de réactiver l'ascenseur, faites le tour de la machine pour ramasser la batterie qui vous servira plus tard et enfin revenez à la salle de sauvegarde.

A présent que vous êtes en possession des trois codes d'accès, vous pouvez (puisque ce n'est pas une obligation) aller voir votre collègue Chris, emprisonné dans la dernière salle du couloir située derrière la porte juste après les escaliers pour bénéficier d'une scène bonus.

Ensuite équipez-vous lourdement et prenez des soins, laissez la batterie dans le coffre (car elle ne servira pas tout de suite) et sauvegardez. Sortez et tournez à droite pour prendre l'ascenseur. Barry vous rejoint. S'ensuit alors plusieurs scènes à l'issue desquelles vous êtes confronté à l'arme biologique ultime, Tyran. Il ne fait que marcher alors restez à distance et tirez jusqu'à ce qu'il tombe. Allez voir Barry et quittez les lieux ensemble. L'alerte d'autodestruction se déclenche. Allez dans la salle de sauvegarde et effectuez votre dernière sauvegarde. Prenez beaucoup de soins et allez chercher Chris dans sa cellule (attention aux chimères) puis remontez jusqu'à la salle du coffre. Otez vos armes, prenez la batterie et comblez votre inventaire de gros soins.

Puis remontez par l'échelle et fuyez avec vos compagnons. Une fois dans le dernier couloir, Brad vous contacte. Poursuivez jusqu'à l'ascenseur. Insérez la batterie dans l'emplacement prévu à cet effet (un compte à rebours se déclenche) et montez. Arrivé sur l'héliport, prenez la fusée dans la caisse et utilisez-la sur le centre de la piste. Après la scène, esquivez Tyran jusqu'à ce que Brad, vers la fin du compte à rebours, vous jette le lance-roquettes. Il ne vous reste que quelques secondes, prenez-le, équipez-vous en et tirez. Après les scènes de fin et le générique, sauvegardez à nouveau pour reprendre la partie au début du jeu avec un magnum aux munitions illimitées. De quoi faire se retourner les morts-vivants dans leurs tombes.

Avec Chris

Le manoir, partie 1

Après les scènes, allez au fond de la salle à manger et passez la porte à droite. Dans le couloir, prenez à gauche et, après la scène de dévoration de Kenneth par un zombie, retournez dans le hall afin de découvrir la disparition de vos collègues Jill et Wesker. Récupérez au sol l'arme de Jill et équipez-vous en. Observez la machine à écrire pour récupérer les rubans machines puis retournez dans le couloir de Kenneth où vous tuez le zombie et fouillez le cadavre de votre collègue pour prendre deux chargeurs avant de retourner une nouvelle fois dans le hall et monter les escaliers.

Prenez à droite et passez par la seconde porte, celle au bout du balcon. Prenez la petite clé sur le bord de la fenêtre et franchissez la nouvelle porte pour vous retrouver sur le balcon extérieur. Ramassez le chargeur au sol puis tentez de prendre la clé devant le cadavre de votre collègue Forest. Celui revient du monde des morts. Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il tombe, prenez la clé armure et retournez dans le hall sans le tuer, afin d'économiser des munitions.

Descendez les escaliers, déverrouillez la porte à gauche de la double porte bleue et franchissez-la. Tuez les trois zombies (attention au second qui se déplace très vite) puis prenez le chargeur devant le miroir, utilisez la petite clé sur le tiroir pour récupérer les cartouches de fusil puis, si vous désirez changer de costume, poursuivez dans la salle suivante. Esquivez le zombie, notez la présence des rubans machines dans la cabine aux rideaux rouges et de deux herbes vertes au fond et passez la porte suivante pour arriver dans les vestiaires où vous pouvez choisir entre deux tenues. Revenez dans le hall et montez à nouveau les escaliers pour prendre la double porte à gauche.

Vous voilà au-dessus de la salle à manger. Occupez-vous des trois zombies, poussez la statue dans le vide et passez la porte suivante. Tuez les trois zombies présents et descendez les escaliers pour tuer un à un les chiens qui cassent les fenêtres. Ensuite allez dans la salle de sauvegarde à côté des escaliers pour rencontrer une collègue, Rebecca. Faites le tri dans vos objets, prenez les deux chargeurs dans le coffre, sauvegardez et quittez les lieux. A la question de Rebecca, répondez non.

Poursuivez votre route et déverrouillez la seule porte à droite pour récupérer à l'intérieur un chargeur, le Colt Python que vous allez ranger pour ne pas être tenté de l'utiliser (ses puissantes munitions sont un véritable salut face aux boss et ennemis puissants). Le bureau est verrouillé par une petite clé, quittez donc la pièce et passez la porte à droite. Tuez les deux zombies en face de vous (attention, l'un d'eux avance très vite) et passez la porte au fond du couloir à gauche. Vous revoici dans le couloir de Kenneth, dirigez-vous vers le hall sans vous occuper du zombie (pensez à prendre le symbole Etoile dans les restes de la statue), montez les escaliers et passez la porte à droite.

Dans ce couloir en U, tuez les trois zombies, déverrouillez les deux premières portes puis passez par la porte double. Placez les deux statues sur les grilles d'aération puis appuyez sur le bouton au centre pour récupérer le blason en bois derrière la vitre au fond de la salle. Revenez dans le couloir, prenez la dernière porte au fond, ramassez le livre sur la table puis sortez par la porte suivante en la déverrouillant. Après avoir tué les deux zombies devant vous, déverrouillez la porte sur la droite de Chris sans la franchir, continuez dans le couloir en déverrouillant puis prenant la porte de droite.

Dans ce petit lieu, allez dans la pièce sud en esquivant le zombie hors champ. Prenez l'herbe rouge à côté du premier lit, la boîte de cartouche à côté du second et le briquet sur l'étagère (si vous ne pouvez pas tout prendre, ce n'est pas grave, le débarras servant de salle de sauvegarde avec coffre est juste en bas des escaliers que vous venez de croiser, esquivez les deux zombies pour y entrer, faites ce que vous avez à faire et retournez prendre le reste). Le briquet en poche, retournez dans le couloir en U pour prendre la première porte que vous avez déverrouillée.

Ici se trouvent deux herbes vertes ainsi que le cadavre de Richard, fouillez-le pour récupérer un chargeur (qui tombe bien puisqu'à ce stade, vous devriez être en manque de munitions) et allez dans la pièce suivante. Passez les deux zombies pour grimper sur les marches et ainsi pouvoir les tuer sans craindre leurs attaques. Une fois morts, redescendez et passez la porte au fond du couloir à droite. Allumez les chandelles avec votre briquet, prenez le chargeur dans l'armoire, poussez celle en 3D pour ensuite récupérer la clé épée. Avant de rejoindre le rez-de-chaussée du hall, soyez sûr d'avoir sur vous le fusil cassé (situé dans le débarras) et les clés armure et épée.

Une fois arrivé à destination, prenez la double porte bleue. Poussez l'escabeau de façon à pouvoir récupérer le plan du RDC sur la statue. S'il vous reste des rubans machines en réserve, ne vous occupez pas à pousser le meuble pour

prendre le petit couloir car s'il y a un lot de rubans sur l'étagère du fond, il est gardé par deux zombies et il vaut mieux économiser des munitions pour l'instant ; cela dit, rien ne vous empêche de revenir plus tard. Ensuite entrez dans le couloir suivant, foncez vers la porte au fond sans vous soucier des chiens et allez dans le couloir suivant.

A côté de vous se trouve une herbe verte. Déverrouillez la porte rouge avec la clé armure et débarrassez-vous en. Faites bien attention de garder une place libre dans votre inventaire. Ne passez par cette porte mais prenez plutôt la troisième. Vous arrivez dans une pièce carrée, traversez-la et vous voilà dans un salon avec trois zombies. Tuez-en au moins deux pour aller récupérer le fusil et placez le fusil cassé à la place. Revenez dans le couloir et passez la deuxième porte qui vous conduit à une salle de bain où vous prenez un chargeur devant le miroir ainsi que la petit clé dans la baignoire si possible sans tuer le zombie histoire d'économiser des balles (n'hésitez pas à sortir puis revenir si vous ne voulez pas vous faire mordre).

Dirigez-vous au fond du couloir pour prendre la double porte. Ici, tuez les trois zombies et déverrouillez la porte bleue mais franchissez la porte au fond à gauche. Appuyez sur les boutons des tableaux dans cet ordre : nouveau-né, bébé, garçon joyeux, jeune homme, homme entre deux âges, vieil homme et enfin le tableau du fond, fin de la vie. Prenez le symbole Vent et sortez. Allez tout droit pour prendre la porte au fond. Tuez le chien et placez le symbole sur le socle prévu à cet effet. Etant près d'une salle de sauvegarde, vous pouvez faire de même avec votre autre symbole en le prenant dans le coffre.

Puis retournez voir la porte rouge que vous avez déverrouillée mais pas encore visitée, allez-y. Tuez le premier chien, allez au fond de la petite cour puis tuez le second chien. Faites le plein de soin et récupérez le produit chimique (désherbant) puis quittez les lieux (s'il vous reste des choses à récupérer, tuez le dernier chien pour ne pas avoir à l'affronter lors de votre deuxième passage). Ensuite, revenez dans le couloir aux chiens tuer les deux créatures puis poussez la dernière commode pour prendre un chargeur dessous.

Retournez dans le couloir de Kenneth, tuez le zombie et déverrouillez la porte rouge avant de la franchir. Déplacez la bibliothèque pour prendre les partitions et placez-les sur le piano. Après la scène, laissez Rebecca s'entraîner et quitter la pièce pour prendre l'autre porte sur le mur de gauche. Déverrouillez la première porte sur le mur de droite et entrez. Prenez le chargeur sur le lit puis inspectez le bureau. Tuez le zombie qui surgit, récupérez les cartouches dans le placard et le document sur le bureau puis quittez cette pièce pour vous rendre à l'autre extrémité du couloir tuer le zombie et entrer dans la nouvelle pièce. Placez le produit chimique dans la pompe puis récupérer les six herbes avant de prendre le symbole Soleil.

N'oubliez pas que vous pouvez ouvrir le tiroir de la pièce où se trouvait le Colt Python avec votre petite clé. Il contient des cartouches pour le fusil. Ensuite, retournez dans le couloir au-dessus des escaliers de l'autre aile du manoir afin d'entrer à nouveau dans la toute petite pièce avec le zombie pour cette fois visiter la pièce nord. Prenez les rubans machines dans la veste, le document sur le bureau, vider l'aquarium en appuyant sur le bouton du tableau des insectes puis poussez-le ainsi que l'armoire pour récupérer la moitié du symbole Lune. Allez ensuite placer le symbole Soleil avec les autres puis prenez le blason en bois et retournez voir Rebecca dans le bar avec le piano.

Après la scène, allez dans le nouveau passage récupérer le blason doré et mettez à la place le blason de bois. Ensuite allez placer le blason doré dans la salle à manger pour récupérer la pierre bleue derrière l'horloge, pierre que vous placerez sur la tête de tigre pour récupérer la clé bouclier. La tête de tigre se situe derrière la seule porte du couloir menant à la salle de la " plante tentaculaire " que vous n'avez pas encore prise. Ensuite, retournez au débarras, prenez des soins et sauvegardez, car vous allez avoir à faire au premier boss (inutile de laisser une place libre, vous en aurez automatiquement une lorsque vous vous débarrasserez de la clé).

Dirigez-vous vers le grenier, situé derrière le couloir de Richard, déverrouillez la porte et entrez. Avancez et Yawn, le serpent géant apparaît. Laissez-le commencer à dépasser le pilier central et foncez par le trou d'où il est sorti pour récupérer l'autre moitié du symbole Lune.
Il se peut que vous soyez bloqué par le corps du serpent, dans ce cas continuez de courir jusqu'à ce que vous puissiez lui échapper. Faites attention car il inflige de lourds dommages, n'hésitez pas à vous soigner si nécessaire. Il y a également une boîte de cartouche, ne la prenez que si vous le sentez. Enfin quittez la pièce.

Si vous avez été mordu, vous vous effondrez et devez alors contrôler Rebecca. Votre mission consiste alors à récupérer une bouteille de sérum se trouvant dans la pièce où vous avez rencontré la jeune femme puis la ramener à Chris. Une fois celui-ci guéri, vous reprenez son contrôle. (Il se peut aussi que Rebecca vous conduise automatiquement dans la

salle avec le sérum ; dans tous les cas, évitez de soigner Chris lorsque vous quittez le grenier car si Rebecca vous emmène, vous serez complètement guéri et aurez économisé un soin) Fusionnez les deux moitiés du symbole et allez le placer avec les autres pour débloquer la porte métallique. Dans la pièce suivante, placez l'escabeau de manière à récupérer la manivelle sur l'étagère puis prenez la petite clé sur un tonneau et passez la double porte métallique pour arriver dans les jardins.

Les jardins, partie 1

Dans cette zone, tuez les trois chiens puis allez chercher au bout du chemin où était le troisième chien le plan des jardins. Ensuite prenez les herbes (3 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis passez le portail. Prenez à gauche et utilisez la manivelle sur le mécanisme pour ensuite prendre le passage nouvellement libéré. Après avoir grimpé à la seconde échelle courrez vers l'ascenseur en faisant attention à la pluie de serpents. Une fois en bas, tuez les trois chiens puis passez par le portail. Notez les deux herbes vertes et les deux herbes bleues avant d'éliminer à nouveau les chiens et enfin arriver dans la dépendance.

La dépendance

En face de vous se trouvent trois herbes bleues. Poussez la statue dans le couloir jusqu'au trou situé devant la double porte rouge. Ensuite entrez dans la salle de sauvegarde (poste de garde) derrière la première porte à droite pour récupérer le spray et le chargeur et déposer la manivelle avant de sortir pour prendre la porte de gauche. Tuez les deux zombies, prenez la petite clé dans la coupe et déverrouillez le tiroir avec pour récupérer des cartouches et sortez (il n'y a rien dans la pièce d'à côté). Ensuite passez la double porte sans vous occuper des araignées, dirigez-vous vers la partie visible de la pièce pour prendre le livre rouge sur la table et sortez. Enfin, poussez la statue sur le trou du couloir à droite et passez la porte du fond.

Dirigez-vous au fond du couloir pour récupérez les trois herbes vertes (poussez la statue) et passez la première porte que vous avez croisé. Si vous restez trop longtemps dans cette pièce, des guêpes géantes viendront vous piquer et comme les araignées, elles peuvent vous empoisonner, d'où l'utilité des herbes bleues. Allez devant la porte au digicode et déverrouillez-la en tapant 521, n'y entrez pas, allez prendre la clé sous la ruche et revenez dans le couloir précédent pour déverrouiller et franchir la porte 002. Récupérez le plan de la dépendance ainsi que le rapport sur la plante 42 sur le lit, utilisez votre dernière petite clé pour déverrouiller le tiroir et prendre les cartouches. Rendez-vous dans la salle de bain pour tuer les deux zombies et récupérer la clé 003.

Retournez dans la pièce des guêpes et franchissez la porte 003. Allez dans la salle de bain vous occuper du zombie pour prendre le chargeur puis revenez dans la 003 pour tuer le nouveau zombie, prendre le rapport Choc-V dans la bibliothèque et mettre le livre rouge à la place. Une porte secrète se dévoile, franchissez la. Dans cette pièce se trouve le prochain boss, la plante 42. Après les scènes vous prenez le contrôle de Rebecca. (Attention, si Rebecca vous a soigné automatiquement du venin de Yawn, elle ne vous aidera pas, vous devrez directement battre la plante 42) Rendez-vous dans la salle du digicode pour créer le Choc-V. Voici comment faire : prenez les quatre bouteilles vides disponibles. Remplissez-en une avec l'UMB 2 (rouge), une avec l'eau (1) et deux avec l'UMB 4 (vert). Combinez l'UMB 2 et 4 pour faire le Jaune 6 puis remplissez la bouteille avec de l'UMB 2. Ensuite, fusionnez l'UMB 2 avec l'eau pour donner le NP 003 (violet) que vous combinez avec l'UMB 4 pour donner l'UMB 7 (blanc). Remplissez une bouteille avec l'UMB 2 et l'autre avec l'eau, fusionnez les deux pour refaire du NP 003, ensuite combinez le Jaune 6 avec l'UMB 7 pour former l'UMB 13 (bleu) que vous fusionnez avec le NP 003 pour finalement obtenir le Choc-V.

Rendez-vous à nouveau dans la chambre 002 et poussez les armoires pour prendre l'échelle. Ici, vous devez utiliser les caisses pour former un pont.
Pour cela commencez par placer la première caisse que vous voyez sur le mur de gauche et poussez la jusqu'à rejoindre les autres. Ensuite, placez-les une à une dans le bassin pour former votre pont. Traversez-le, laissez les herbes et allez dans la pièce inondée. Prenez directement à droite jusqu'à la porte que vous franchissez. Utilisez le Choc-V sur les racines de la Plante 42 puis vous reprenez le contrôle de Chris.

Maintenant, occupez-vous du boss. Rien de bien difficile, restez collé au mur et tirez-lui dessus avec le pistolet d'abord pour utiliser les munitions de votre arme la plus faible (car cette dernière ne sera guère efficace face aux créatures qui vous attendent) puis avec le fusil si nécessaire. Vous pouvez à tout moment franchir la double porte pour aller sauvegarder ou chercher soins et munitions. Si Rebecca n'est pas intervenue avec le Choc-V, la plante fera semblant d'être morte un instant. La vie de la créature se compte au nombre de ses bras, moins elle en a plus elle est proche de

la mort. Une fois vaincu, prenez la clé pièce C dans la cheminée et retournez visiter la pièce inondée.

Faites le tour par la droite jusqu'à tomber sur deux portes, prenez celles de gauche, attention aux requins. A l'intérieur, manipulez les leviers pour vider la zone et rendre les requins inoffensifs, puis appuyez sur le bouton du mur afin de déverrouiller la pièce d'à-côté dans laquelle vous vous rendez. Récupérez les deux chargeurs, les deux boîtes de cartouches ainsi que la clé casque. Ensuite allez dans la salle où étaient les racines de la plante 42 pour prendre une petite clé sur la caisse. Retournez dans la chambre 003 pour prendre les rubans machines dans le tiroir grâce à la petite clé puis retournez au poste de garde faire le tri dans vos objets, sauvegarder et vous équiper de votre fusil avec des cartouches car un puissant ennemi vous attend dans le manoir. Ensuite, direction les jardins.

Les jardins, partie 2

Suivez le chemin en sens inverse de la première fois jusqu'à l'ascenseur, où, une fois arrivé en haut, vous poursuivez en direction du manoir en faisant attention aux serpents. Dans la zone suivante, tuez les chiens et ramassez les herbes s'il en reste puis traversez les deux pièces suivantes pour revenir au manoir. (Si Rebecca n'est pas intervenue pour la plante 42, vous trouvez en chemin la radio des STARS)

Le manoir, partie 2

En avançant, une nouvelle créature fait son apparition, le hunter. Très puissant et très résistant, vous allez devoir persévérer pour survivre car vous en trouverez dans la plupart des pièces de la maison. N'utilisez qu'une balle du Colt Python (qui est de rigueur) par créature, si ce n'est pas suffisant, achevez-les au fusil. Et méfiez-vous, lorsque votre santé est en " attention ", elles peuvent vous décapiter à tout moment. Elles sont aussi capables de faire de puissants bons, parcourant ainsi de longues distances en une fois ; soyez très prudent car les erreurs ne pardonnent pas. Pour l'instant, occupez-vous du premier hunter et déverrouillez la porte à droite puis entrez.

Allumez la lumière et prenez les munitions magnum ainsi que le disque MO, puis rendez-vous dans le débarras. Attention, il y a deux hunters dans la zone en bas des escaliers. Foncez au débarras, prenez de gros soins, ramassez les cartouches, le spray ainsi que le chargeur, sauvegardez au besoin et ressortez pour faire la peau à ces monstres. Ensuite, montez les escaliers. Restez où vous êtes et occupez-vous du premier hunter au fusil uniquement, celui-ci ne pouvant franchir les escaliers. Faites-vous ensuite repérer par le second et procédez de la même façon. Puis dirigez-vous au fond du couloir (que vous n'avez pas encore visité si vous avez suivi cette solution) et passez la porte. Prenez l'herbe verte et déverrouillez la porte. Assurez-vous d'avoir au moins deux gros soins car Yawn s'apprête à faire son grand retour.

Dans la nouvelle pièce, inspectez le piano. Yawn arrive par la cheminée. S'il ne peut plus vous empoisonner, il inflige toujours de lourds dommages. Tuez-le et descendez par le trou dans lequel se trouve une tombe que vous inspectez. Descendez par l'échelle et courez tout droit pour éviter les hunters et aller dans la nouvelle salle. Ici deux zombies dévorent un cadavre, tuez-les, récupérez les deux herbes vertes et passez la porte.

Vous voilà dans la cuisine, prenez la petite clé et dirigez-vous vers l'ascenseur en tuant le zombie au sol (vous risquez de ne pas avoir assez de place dans votre inventaire, si vous voulez revenir à une salle de sauvegarde, reportez-vous au paragraphe commençant par " De retour dans la cuisine "). Dans le nouveau couloir rôdent deux hunters. Tuez-les, prenez l'herbe verte dans le coin à droite puis allez à gauche pour franchir la porte et prendre les deux boîtes de cartouches avant de ressortir et continuer dans la même direction pour passer la porte suivante.
Tuez les deux zombies, prenez les trois herbes (2 vertes et une bleue) puis ressortez, la porte du fond étant infranchissable.

Allez de l'autre côté de l'ascenseur pour passer la double porte bleue. Dans la bibliothèque, tuez les trois zombies, prenez les coupures de journaux au centre de la pièce et utilisez la petite clé sur le bureau pour récupérer des cartouches magnum. Ensuite poussez l'étagère pour franchir la porte cachée derrière. Prenez les rubans machines sur la table, le chargeur sur l'étagère et la batterie par terre en faisant attention aux corbeaux qui peuvent passer par la fenêtre. Puis passez la dernière porte de la bibliothèque. Ici, appuyez sur le bouton du buste mural pour éclairer une zone, placez la statue dessus, une salle secrète apparaît, prenez le livre rouge et observez-le dans votre inventaire pour récupérer la médaille aigle.

De retour dans la cuisine approchez-vous de la dernière porte, un zombie arrive ; attention !!! Celui-ci est extrêmement

résistant, très puissant et se déplace très vite de surcroit (pour lui faire perdre ce caractère surpuissant, quittez la zone et revenez, il sera redevenu normal... pour un zombie). Evitez-le en vous aidant de la table, passez la porte, montez les marches, déverrouillez puis franchissez la porte (vous voilà dans le couloir de Kenneth), ne vous occupez pas des araignées et dirigez-vous dans le couloir en L menant à la tête de tigre. Attention aux trois hunters ! Dirigez-vous vers la chambre où vous avez rencontré Rebecca. Dans le couloir en bas des escaliers, il se peut que vous trouviez Rebecca en mauvaise posture face à un hunter, sauvez-la ; sinon vous devrez affrontez deux hunters.

Prenez les escaliers, tuez les deux hunters dans la zone et déverrouillez la première porte en vous débarrassant de la clé casque. A l'intérieur de la pièce, ramassez les ordres, les balles magnum ainsi que les cartouches, poussez l'escabeau sous la tête de cerf, éteignez la lumière et récupérer sur la tête de cerf la pierre rouge que vous utiliserez sur la tête de tigre pour obtenir trois lots de balles magnum. Retournez dans le hall.

Vous pouvez à présent quitter le manoir en repassant par les jardins mais faites d'abord un arrêt par le débarras pour récupérer la manivelle. Vous pouvez soit passer par le couloir en U de premier étage et affronter trois hunters soit passer par le RDC. Auquel cas foncez dans le couloir aux fenêtres brisées par les chiens sans vous soucier des araignées puis dans le couloir suivant, mettez un balle de colt dans le hunter pour le mettre à terre et l'esquiver. Allez ensuite dans la galerie extérieure pour éliminer le dernier hunter du manoir puis revenez au débarras faire le tri, sauvegarder et vérifier que vous avez la manivelle et la batterie. Enfin, partez pour les jardins.

Les jardins, partie 3

Faites le parcours habituel jusqu'à prendre l'ascenseur. Une fois en bas allez plein sud pour aller placer la batterie dans le mur et utilisez le nouvel ascenseur. Utilisez à nouveau la manivelle sur le mécanisme pour empêcher l'écoulement de l'eau. Revenez au manoir pour poser la manivelle devenue définitivement inutile, prenez un soin le fusil, le magnum et les munitions qui vont avec et retournez prendre le nouvelle ascenseur pour enfin monter à l'échelle derrière la cascade.

Les souterrains

Dans ce couloir en U, passez la première porte, puis la porte à gauche sans prendre le lance-flammes, ce dernier étant peu efficace sur les hunters. Verrouillez la porte. Poursuivez tout droit où se trouvent une boîte de cartouche et un spray, vérifiez bien d'avoir au moins deux emplacements libres pour plus tard. Ensuite passez la porte sud et au bout du couloir, après la scène, fouillez le cadavre d'Enrico pour récupérer la manivelle et quittez la pièce sans vous soucier des deux hunters. Longez le mur de droite (gauche de Chris) pour cela. Ensuite passez la porte à gauche de Chris. Ici quittez la zone et esquivez les deux hunters en longeant le mur de droite (toujours à gauche de Chris).

De retour dans le couloir en U allez à son extrémité pour utiliser la manivelle dans le mécanisme afin de passer le trou et franchir l'autre porte. Ici, prenez le lance-flammes que vous utiliserez contre le prochain boss, l'araignée géante. Allez au fond de la pièce, mettez-vous dos à la pierre et courrez ensuite vous réfugier vers l'entrée pour ne pas vous faire écraser. Allez récupérer les balles magnums qui étaient derrière la pierre, tuez les deux hunters puis passez par la double porte métallique dans le trou fait par le rocher dans le mur.

Equipez-vous du lance-flammes et tuez l'araignée avant de ressortir et de rentrer pour ne pas subir l'assaut des petites araignées très nombreuses. Brûlez les toiles et passez par la nouvelle porte sans prendre le couteau au fond de la salle, sauf si le lance-flammes se retrouve à sec avant la destruction de la dernière toile.
Dans le nouveau couloir, allez à droite et posez le lance-flammes pour déverrouiller la porte. Ensuite, allez de l'autre côté pour prendre l'autre porte, vous voici dans une salle de sauvegarde. Prenez le spray, les rubans machines, l'herbe bleue, posez votre couteau, vos armes et munitions mais gardez la manivelle, prenez la médaille aigle ainsi que votre Beretta et les chargeurs, vos prochains ennemis étant des zombies. Gardez deux places de libres dans votre inventaire et passez la porte que vous déverrouillez avec le lance-flammes.

A gauche de Chris se trouve un ascenseur que vous prendrez tout à l'heure, allez à droite et utilisez la manivelle dans le mécanisme jusqu'à ce qu'un passage se forme à gauche. Puis répétez la même opération que précédemment avec le gros rocher, une fois à l'abri dans le nouveau passage, franchissez la porte. Placez la statue devant la partie du mur en 3D puis utilisez deux fois la manivelle (qui devient inutile) sur le mécanisme pour enfin déplacer la statue vers la partie étrange du sol, prenez la clé labo dans l'ouverture puis retournez prendre le livre bleu derrière l'emplacement initial du rocher, observez-le pour récupérer la médaille de loup puis prenez l'ascenseur. Placez les deux médailles sur la fontaine puis prenez les herbes et enfin, empruntez le passage à l'intérieur de la fontaine pour arriver au laboratoire.

Le laboratoire

Il n'y a rien dans cette première pièce, descendez l'échelle, posez votre manivelle dans le coffre, pensez à prendre votre fusil s'il lui reste des munitions et passez la porte. Tuez les trois zombies présents, ramassez les deux herbes vertes et descendez les escaliers, la salle des données étant verrouillée. Ici, les zombies reviendront constamment, esquivez autant que possible et occupez-vous uniquement des gêneurs. Prenez directement à gauche (pour Chris), passez ou tuez les zombies sur votre chemin, notez la double porte métallique, poursuivez jusqu'à voir une porte avec un triangle rouge au sol, déverrouillez-la avec la clé et franchissez la double porte métallique que vous avez vu avant.

Allez chercher le disque MO au fond de la salle puis allumez l'ordinateur. Entrez JOHN puis ADA et déverrouillez la salle des données visuelles (code MOLE) ainsi qu'une autre salle située dans le couloir derrière la porte juste à côté des escaliers. Enfin rendez-vous en haut des escaliers pour prendre les diapos sur le bureau et entrez dans la salle des données visuelles. Prenez le document dans l'étagère, utilisez les diapos sur l'appareil posé sur la table, faites glisser le panneau métallique du mur et appuyez sur le bouton pour prendre le dernier disque MO dans l'ouverture secrète. Puis descendez les escaliers et passez la première porte à gauche.

Ici passez la seconde porte. Utilisez le fusil pour infliger un maximum de dégâts aux zombies et finissez-les au pistolet si nécessaire. Utilisez le disque MO sur la machine du bureau pour récupérer le premier code d'accès, prenez la télécopie sur le mur et passez la première porte du couloir. Ici, tuez le zombie, allumez la lumière, prenez le document sur le bureau, l'herbe verte au sol, le chargeur dans la caisse et quittez les lieux sans avoir à vous occuper de l'énigme pour trouver le code MOLE celui-ci ayant déjà été utilisé.

Partez franchir la porte avec le triangle rouge au sol pour arriver dans un couloir en T, tuez les trois zombies et passez la première porte. Ici prenez l'herbe rouge, les cartouches de fusil et bouchez les aérations au sol en prenant soin de ne pas toucher au bouton rouge sinon un gaz nocif s'échappera et vous devrez ressortir pour recommencer. Par chance, le casse-tête n'est pas compliqué. Une fois les trous bouchés, placez l'escabeau sur le bouton rouge pour arriver dans la morgue. Utilisez votre disque MO sur la machine de la salle pour récupérer le second code d'accès, tuez le premier zombie au sol pour récupérer les munitions magnum puis sortez de la salle et revenez au couloir en T.

Passez la porte à l'intersection, vous voilà dans la dernière salle de sauvegarde. Prenez l'herbe bleue et l'herbe verte ainsi que les munitions magnum. Posez votre Beretta et ses munitions pour reprendre le disque MO ainsi que votre colt et gardez votre fusil car les prochaines créatures ne font pas dans la dentelle. Sauvegardez puis sortez pour aller visiter la zone derrière la double porte avec un autre triangle rouge dessiné au sol.

Ce lieu est peuplé par trois chimères, des créatures hommes-mouches puissantes et résistantes capable d'évoluer au sol comme au plafond. Finissez vos munitions de fusil contre elles puis allez-y au magnum. Tâchez de conserver au moins 12 balles de magnum pour le boss final. Tuez les trois créatures dans cette zone puis allez à droite pour raccorder l'électricité.
Ensuite, passez la porte à gauche pour aller tout droit et utiliser le disque MO sur la machine afin de récupérer le dernier code d'accès. Enfin allez à gauche pour prendre la double porte et contournez l'énorme machine centrale par la gauche (pour Chris) et (en vous contentant d'esquiver les chimères) utilisez l'ordinateur pour brancher l'ascenseur. Ensuite continuez de contourner la machine pour récupérer la batterie et revenez à la salle de sauvegarde déposer la batterie, le fusil, prendre des soins et sauvegarder.

Ensuite allez à droite dans le couloir en T pour activer l'ascenseur. Prenez-le, poursuivez votre route et après les scènes, vous devrez affronter le Tyran, l'arme biologique ultime. Eloignez-vous de lui dès qu'il s'approche, équipez-vous du magnum et tirez. Une fois à terre, allez voir l'ordinateur sur lequel tapait Wesker pour déverrouiller la porte et retournez voir Rebecca. Après les scènes remontez puis dirigez-vous vers le couloir derrière la porte à côté des escaliers et débloquez la porte du fond en entrant les trois codes d'accès. Allez libérer Jill de sa cellule.

Enfin remontez les escaliers, en tuant tout ce qui bouge jusqu'à la salle du coffre où vous déposez tout ce que vous avez. Prenez uniquement la batterie et des gros soins. Soignez la moindre petite blessure et montez l'échelle.Franchissez la double porte et foncez vers l'ascenseur, en chemin, Brad vous contacte. Arrivé à l'ascenseur, placez la batterie, un compte à rebours commence alors. Prenez l'ascenseur puis ramassez la fusée dans la caisse et utilisez-la au centre le l'héliport. Après la petite scène, Tyran refait surface et cette fois, il court. Esquivez-le jusqu'à ce que Brad vous envoie le lance-roquettes. Il ne vous reste que quelques secondes, équipez-vous en et tirez.

Après les scènes de fin et le générique, sauvegardez pour reprendre votre partie au début du jeu avec un magnum aux munitions illimitées, de quoi faire mourir les morts... encore.

Resident Evil : Survivor

© Eidos Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

LANCE GRENADES

Terminez le jeu en difficulté normale avec un classement S et sauvegardez le jeu. Chargez votre partie pour commencer avec le lance-grenades et des munitions infinies.

CODES ACTION REPLAY

Continues infinis:

D00B608C0001
800B608C0004

Return Fire

© Time Warner Interactive / Prolific 1996

+ D'INFOS FORUM

RENDRE LE JEU PLUS DIFFICILE

Allez à l'écran de sélection des véhicules, puis maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2. Cela aura pour effet de faire exploser tous les véhicules à l'exception d'un seul, ce qui vous rendra la tâche bien plus difficile.

Revolution X

© Acclaim / Midway 1994

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

```
8010AD2C 00C0
8010AD3C 00C0
8010D12C 00C0
8010D13C 00C0
```

Invulnérabilité

Rhapsody : A Musical Adventure

© Atlus / Nippon Ichi Software

CHANSON BONUS

Insérez le disque du jeu dans un lecteur CD et lancez la piste n°2.

Ridge Racer

© Namco 1995

+ D'INFOS FORUM

MODE MIRROIR

Lors du départ, il suffit de revenir en arrière et de foncer dans le mur à plus de 100 km/h pour le traverser (ne reculez pas trop loin sinon le mur disparaît).

JOUER AVEC TOUTES LES VOITURES

Pour jouer avec toutes les voitures du jeu, terminez le petit jeu (Galaxia) qui vous est proposé lors du chargement (en éliminant tous les monstres).

NOUVEAUX CIRCUITS

Commencez le jeu sur le circuit de la plage. Terminez premier à toutes les courses. Lorsque la démo de fin est terminée, allez dans l'option des circuits. Trois nouveaux circuits apparaissent et ne sont en réalité que des circuits d'origine, mais à l'envers.
Pour jouer avec la voiture noire, vous devrez d'abord terminer tous ces nouveaux circuits et battre la voiture noire en T.T.

CODES ACTION REPLAY

`80136198 099F`	Temps infini
`80085770 07FF`	Vitesse accrue
`80085782 00FF`	Accélération accrue

Ridge Racer Revolution

© Namco 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LES HUIT VOITURES

Pour obtenir les huit voitures, maintenez, pendant le Galaga : L1, R1, SELECT, Bas et .
Cependant, vous constaterez que les voitures sont des miniatures. Afin de pouvoir s'en servir dans leur taille normale, faites une sauvegarde puis un reset. Cette fois-ci, ne faites pas l'astuce au Galaga, chargez votre sauvegarde et le tour est joué.

INCLINAISON ET VITESSE DE ROTATION

Au choix des circuits et des voitures, vous pouvez choisir l'inclinaison avec Haut et Bas, ainsi que la vitesse de rotation avec R1 et L1.

ENLEVER LE RÉTROVISEUR

Faites une pause au cours du jeu et appuyez sur , L1 et R1 pour enlever/remettre le rétroviseur.

MODE ZOOM

Faites une pause au cours du jeu et appuyez sur L1 pour zoomer ou sur R1 pour zoomer du moteur.

LASER MODE

Durant Galaga 88, maintenez enfoncés les boutons L1, R1, SELECT et Bas. Appuyez sur pour tirer.

CODES ACTION REPLAY

801DE564 0028	12 véhicules
801E65DC 0028	Buggies
8007C750 0001	Etre toujours premier

Ridge Racer Type 4

© Sony / Namco 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOITURES SUPPLÉMENTAIRES

Après avoir débloqué les 320 voitures au cours du jeu, vous pouvez sélectionnez Pac-Man et Sony Eat'm up en mode Attaque.

CODE ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Compteur à 560 Km/h

```
800AC0D0 0FFF
```

Toutes les courses

```
800F392C FFFF
300F3974 0001
800F3978 0101
800F397A 0101
```

Plus de limite de temps

```
800AC5A4 3AAA
```

ECOUTER LA MUSIQUE ET LES VOIX DU JEU

Mettez le CD du jeu dans une platine audio et écoutez les pistes 2 à 9, Vous entendrez les voix et les musiques du jeu. Pour toujours plus de musique, faites la même chose avec le CD Turbo mode.

Risk

© Hasbro Interactive / Runecraft 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Invincibilité

```
8010AD2C 00C0
8010AD3C 00C0
8010D12C 00C0
8010D13C 00C0
```

Rival Schools

© Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEUX CACHÉS

Target Mode

Le Target Mode est en fait un petit jeu de tir au but avec Roberto. Pour l'obtenir, terminez le jeu une fois avec Roberto.

Service Mode

Termnez le niveau Hard avec Natsu.

Home Run Mode

Terminez le niveau Hard avec Shoma.

Kyoko's Office

Terminez le niveau Hard avec Kyoko. Une fois le jeu terminé, allez dans Extra et vous verrez apparaître Kyoko's Office.

MODE SHOOT-OUT

Terminez le jeu avec Roberto et avec la plus grosse difficulté.

Road Rash

© Electronic Arts 1996

+ D'INFOS FORUM

FAIRE UN JOGGING

Disputez une course, roulez un bon moment, ensuite, laissez votre moto ralentir (en évitant les obstacles). Dès qu'elle s'arrête, faites : , L1, R1 et votre pilote pourra courrir là où il voudra.

CODE ACTION REPLAY

`800DCE04 FAB1` Argent infini

Road Rash 3-D

© Electronic Arts 1998

COUPS DEUX FOIS PLUS PUISSANTS

Vous le savez sûrement, en vue arrière (en appuyant sur R2), les coups que vous donnez sont deux fois plus forts. Mais, il y a un moyen pour que vos coups soient aussi surpuissants en vue normale. Pour cela, appuyez simultanément sur L2 et R2. Vous resterez en vue normale, mais le sigle "BLAST 2X" s'affichera néanmoins à gauche. Tout en maintenant les deux boutons enfoncés, appuyez sur : vos coups seront deux fois plus forts.

AVOIR LE TURBO

Jouez avec une moto de 3ème ou de 4ème catégorie. Lorsque vous serez sur une ligne droite, appuyez sur Bas + . Lespoints verts en desous du compteur indiquent lenombre de turbos restants.

Road Rash : Jailbreak

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

FDMFG	4 nitros
KLFSDA	Mode Jailbreak
CMB	Mode sidecar

Roadsters

© Titus / Player 1 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Course en catégorie A

```
30010204 0001
```

Course en catégorie B

```
30010206 0001
```

Terminer premier après un tour

```
D0077B8E FFEE
30160168 0006
```

Argent supplémentaire

```
800101E0 C350
```

SÉLECTION DU NIVEAU

Appuyez sur R2, L1, L1, L1, R2, R1, L2, R2, R2, R1, L2, L2, L1 eu menu principal.

TOUS LES CIRCUITS, TOUTES LES VOITURES ET 10 MILLIONS DE

Sur le menu principal, appuyez sur L1, R2, , , R1, L2, , . Une note de guitare confirmera que le code a bien fonctionné. Pour activer le code, appuyez sur L2, R1, , , R2, L1, , . Vous entendrez alors une seconde guitare.

Rock N' Roll Racing 2 : Red Asphalt

© Interplay 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu. Maintenez enfoncés les touches R1 et R2, tout en réalisant l'une des manipulations suivantes. Si vous avez réussi à activer le code, vous entendrez un signal sonore. Attention, l'utilisation d'un des codes suivants aura pour effet de désactiver la séquence de fin.

Invincibilité

Haut, Gauche, Droite, Bas, , , ,

Nitros infinis

Bas, Bas, Bas, , ,

Armes infinies

Gauche, Haut, Droite, Bas, , , ,

INVINCIBILITÉ

Dans le menu des options, maintenant enfoncés les boutons R1 + R2, et faites : Haut, Gauche, Droite, Bas, , ,

ARGENT INFINI

A l'écran de sélection de la voiture, maintenez enfoncés les boutons L2 + R2 et faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite,

NITRO INFINIE

Faites une pause au cours du jeu, puis maintenez enfoncés les boutons R1 + R2, et faites : Bas, Bas, Bas, , , .

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Points d'expérience illimités

```
8009994E 00FF
```

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2001

© Codemasters 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

AMPHETAMINE	Joueurs rapides
BLIND REF	?
EASY LIFE	Meilleure équipe et meilleures tactiques
FILTHY RICH	500 millions
HARD AS NAILS	Joueurs agressifs
LUCKY STREAK	Victoire à tous les coups
MONEY TREE	Plus d'argent
NO CONSTRUCTION	Construction de stade rapide
POTIONS	Bonne récupération de blessure
SUPERSTARS	Caractéristiques des joueurs à 90%
YOU THE DADDY	Transferts libres

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2002

© Codemasters 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes en guise de noms.

BOB THE BUILDER	construire les stades rapidement
CAFFEINE	Courir plus vite
DIE HARD	Joueurs plus aggressifs
DREAM ON	Gagner tous les matches
HYPNOTISED	Transfert gratuit
INT HE DARK	Pas de carton
LAZY BONES	Jeu plus facile
MIRACLE	Soigner plus rapidement
MONEY TREE	500 million de £
TOP NOTCH	Augmenter les performances de 90 %
WINNING WILD	Gagner tous les matches

PLUS D'ARGENT

Entrez le code pour gagner 500 millions de £ puis celui pour les transferts gratuit. Procurez-vous les meilleurs joueurs, vendez-les puis reprenez-les de nouveau.

SÉLECTION DE JOUEURS

Toldo (gardien)
Van Der Sar (gardien)
Casillas (gardien)
Thuram (défenseur)
Maldini (défenseur)
Stam (défenseur)
Radebe (défenseur)
Rivaldo (milieu)
Veron (milieu)
Zidane (milieu)
Ronaldo (attaquant)
Shevchenko (attaquant)
Henry (attaquant)

MEILLEURS RÉSULTATS

Pour de meilleur résultat avec vos jouers, faites les évoluer à leur place habituelle. Thuram sera ainsi plus à l'aise en arrière droit ou en défenseur central.

Rogue Trip

© GT Interactive / SingleTrac Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans le menu Password et entrez l'un des codes suivants :
L1, L2, ○ , L1, R1, □ : Double pick-up
R1, △ , R1, △ , L1, □ : Armure plus résistante
□ , ✕ , ○ , △ , R1, R2 : Turbo illimité
□ , □ , ○ , ○ , △ , △ : Démo de Duke Nukem Time To Kill
○ , □ , R2, ✕ , △ , R2 : Sauts infinis

✕ , ○ , L2, ✕ , □ , L1 : Niveau Funtopia en mode challenge
✕ , □ , ○ , L1, L2, □ : Niveau Gulch en mode challenge
○ , R2, R1, □ , L1, R2 : Niveau Boss de la bataille 1
○ , ○ , L2, L1, △ , △ : Niveau Boss de la bataille 2
□ , △ , ○ , ○ , R2, R2 : Niveau big Daddy boss battle
R1, □ , ✕ , □ , L2, ○ : Niveau Alien Saucer
△ , L1, R1, ✕ , L2, L2 : Jouez Goliath

CHEAT MODE

Mintenez L1 + R1 + R2 et appuyez sur Select pour activer les cheats codes. Le message "Cheats Enabled" apparaitra alors. Vous pouvez maintenant entrer les codes suivants.

God mode

Maintenez L1 + R1 + R2 et appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite.

Invincibilité

Maintenez L1 + R1 et appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite.

Armes infinies

Maintenez L1 + R1 et appuyez sur Haut, Bas, Haut, R2.

Améliorer les armes

Maintenez L1 + R1 + R2 + ✕ et appuyez sur Bas.

Piqûres de frelon

Selectionnez les dards puis maintenez L1 + L2 + R1 + △ + Gauche.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Entrez les codes suivants

Nightshade

R1, R2, L1, L1, ,

Helicopter

L1, , R2, , , R1

Big Daddy

, , R2, , , R2

CHANGER L'ANGLE DE CAMÉRA

Pendant le jeu à un joueur, maintenez enfoncés Select + R1 et appuyez sur Bas pour avoir une vue de caméra différente.

CHANGER LA SÉPARATION DE L'ÉCRAN

En multi-joueurs, maintenez enfoncés Select + R1 et appuyez sur Down pour changer la séparation de l'écran.

MODE PLEIN ÉCRAN

Pendant le jeu, maintenez enfoncés Select + R1 et appuyez sur Haut.

MOUVEMENT SPÉCIAUX

Mouvement	Code
Bouclier	Maintenez et appuyez sur Haut, Droite, Bas, Gauche
Assomer	Maintenez et appuyez sur Droite, Gauche, Haut
Cash suck	Maintenez et appuyez sur Gauche, Droite, Haut
Feu	Maintenez et appuyez sur Droite, Gauche, Bas
Mine	Maintenez et appuyez sur Gauche, Droite, Bas
Sauter	Maintenez et appuyez sur L1 + R1
Sur les 2 roues gauches	Maintenez et appuyez sur Haut, Bas, Gauche
Sur les 2 roues droites	Maintenez et appuyez sur Haut, Bas, Droite

Roland Garros 2001

© Cryo Interactive / Runn Software/Carapace 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INDICATION SUR LES JOUEURS

Tous les joueurs ont les mêmes caractéristiques. Ne cherchez pas un joueur meilleur que l'autre. Seul leur apparence est différentes.

Rollcage

© Psygnosis / Attention To Detail 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans l'option des mots de passe. Entrez l'un des codes suivants pour obtenir l'effet correspondant :

AIRHORNS	Appuyez sur Select au cours du jeu, vous entendrez un klaxon particulier
BESTLAPS	Voir les meilleurs scores des développeurs du jeu
EADNCMAH	tous les circuits en mode Difficile, et le mode miroir
EEFNIEBA	Tous les circuits en mode Facile
EEFPHMBC	Tous les circuits en mode Difficile
HEMPCMDD	Tous les circuits en mode Expert
HHMPNEED	Tous les circuits en mode Expert, voiture bonus, Mega Time Trial, mode miroir, modes Deathmatch
MAXCHEAT	Accès au mode miroir, à tous les circuits...

MODE MIROIR

Pour avoir le mode miroir, finissez premier dans toutes les ligues.

DÉMARRAGE TURBO

Pour faire un démarrage entrombe, il vous suffit d'accélérer au moment où le compte à rebours est à 1.

Rollcage : Stage 2

© Psygnosis / ATD 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (VERSION EUROPÉENNE)

Victoire instantanée :

D00C2A4C FFFE
300D2274 0004

Tous les bonus :

30019DEE 0019
80019DEC 3000
80019DF0 00FF
80019DF2 0000
80019DF4 0000

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants e guise de mot de passe :

`HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON`	Mode survivor
`I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!`	Mode miroir
`I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!`	Tous les circuits, voitures, modes...
`IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT`	Mode soccer
`IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?`	Mode démilition
`LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN`	Mode mega speed
`MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!`	Mode expert dans les campagnes Masters
`NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147`	Tous les circuits
`PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS`	Mode poursuite
`WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!`	Tous les véhicules
`WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS`	Véhicules fantôme
`YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO`	Tous les circuits de combat

Ronaldo V-Football

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM

EQUIPE ALL STARS BRÉSILIENNE

Gagnez la coupe V Football

EQUIPE ALL STARS EUROPÉENNE

Gagnez la coupe arcade.

PASSEMENT DE JAMBE

Pour effectuer un passement de jambe à la Zidane, appuyez simultanément sur R1 et R2.

Ronin Blade

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (US)

MP Infinis

```
300982E5 00FA
300982E0 00FA
```

Objets infinis (seulement après les avoir ramassés)

```
50000E02 0000
30099827 00FF
```

PAC2NTSC

```
8006B866 3C00
```

Rosco Mc Queen

© Sony Computer Entertainment / Slippery Snake 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

FLUFFY	Laundry 2
SWEATY	Laundry 3
HOTROD	Auto 1
GREASE	Auto 2
BIGEND	Auto 3
SMELLY	Harold's 1
WIDETV	Harold's 2
PILLOW	Harold's 3
TRICEP	Leisure 1
MOTION	Leisure 2
HIPHOP	Leisure 3
KENNEL	Residential 1
BARREL	Residential 2
SPLASH	Tous les niveaux

Runabout 2

© Hot-b / Climax Entertainment

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES VOITURES

Maintenez enfoncée la touche R2 et faites , , , , R1 à l'écran de choix de la voiture.

CARBURANT ILLIMITÉ

A l'écran de choix de la voiture, faites : R1, L2, Haut, Bas, Gauche, Droite. Puis, choisissez une voiture avec une transmission automatique.

Running Wild

© 989 Studios / Blue Shift 1999

NIVEAU EXPERT

Pour obtenir le niveau de difficulté Expert, terminez le mode Challenge au niveau de difficulté Hard.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Au menu des options secrètes, faites l'une des manipulations suivantes :

Jouer avec Blizzaro

Haut, Bas, L1, , , R1, R2, L1.

Jouer avec Pyro

Haut, Bas, , Bas, L2, Bas, R1, L2.

Jouer avec Rex

L2, R2, R1, Haut, , R2.

Jouer avec Tox

, Haut, , , , R1, L1

Jouer avec Kostra

Haut, Haut, , L2, R2, L2, R2, Bas.

Jouer avec Lunarr

Bas, Bas, L1, Haut, , R2.

Rushdown

© Electronic Arts / Canal+ Multimedia 1999

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES COURSES

Au menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , , . Vous aurez alors accès à toutes les courses en mode Arcade.

S.C.A.R.S

© Ubisoft / Vivid Image 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez au menu des options, puis à l'écran de configuration. Tapez l'un des mots de passe suivants :

ALLVID	Tous les grands prix, mode mirroir et toutes les voitures
DESERT	Crystal grand prix + voiture 6 (Scorpion)
GLASSX	Crystal grand prix
MYSTER	Tous les grands prix, mode mirroir et voiture 9 (Panthere)
RATTLE	Crystal + Diamond grand prix + voitures 6 (Scorpion) et 7 (Cobra)
ROCKYY	Crystal + Diamond grand prix
RUNNER	Tous les grands prix, mode mirroir et voiture 8 (Guepard)
XPERTS	Tous les grands prix, et mode mirroir
ZDPEAK	Tous les grands prix
MASTER	Mode Challenge

SaGa Frontier 2

© Squaresoft 2000

PLUS DE POINTS DE VIE

Combattez des monstre plus petits entre les gros combats pour récupérer rapidement vos points de vie (en duel).

SOLUTION COMPLÈTE

Gustave

Allez parler aux villageois après la (très) longue introduction et allez voir le forgeron au milieu du village pour fabriquer une épée. Quand vous reprenez le contrôle de Gustave, traversez la deuxième grotte puis dans la première avec Kelvin. Récupérez ensuite la lance dans la première cave, le bouclier dans la quatrième puis suivez le chemin à partir de la deuxième. Faites le tour du gros champignon puis suivez le chemin et combattez les bandits.

Partez vers le haut quand vous êtes dans la caverne, rencontrez Kelvin puis allez sur la gauche pour combattre le monstre de slime.

Allez ensuite jusqu'au bar et parlez à Leslie ou à Flynn à l'étage. Ressortez puis retournez parler à Leslie avant d'aller au château pour parler au conte. Entrez par la porte sous les escaliers et avancez jusqu'à la chambre de Nebelstern puis examinez le tableau à gauche et empruntez le passage secret. Passez la porte, montez les escaliers puis allez à gauche et en bas pour tourner le levier vers la droite. Retournez à la porte, traversez le pont et défoncez la porte en haut à droite pour récupérer l'argent. Sortez ensuite par la gauche de l'écran.

Parlez ensuite au villageois puis allez derrière la ville pour parler à deux reprises à l'homme aux cheveux gris. Parlez ensuite au soldat dans la maison au dessus du bar puis entrez dans le bar au centre de la ville. Parlez ensuite au soldat devant la maison avant de retourner à l'arrière de la ville pour parler au capitaine des pirates. Retournez en ville puis allez lui parler à nouveau pour rejoindre son équipage.

Descendez les escaliers et examinez les trésors puis retournez voir le capitaine pirate. Choisissez la première option, parlez à tout l'équipage puis allez aider l'homme près du coffre au trésor. Parlez à Bart puis allez parler au capitaine dans sa cabine à deux reprises. Quittez la pièce et allez dans la cabine en dessous de celle du capitaine et parlez à l'équipage puis participez au combat sur le pont lors de l'attaque.

Retournez dans la pièce précédente, montez les escaliers, prenez à droite et examinez la carte dans la cabine. Retournez à la pièce de l'orbe et entrez le mot de passe (sud 3 jours, sud-est 2 jours, est 1 jour, nord-est 2 jours). Parlez ensuite avec Bart et le capitaine et participez au combat avec eux.

Vous devrez ensuite mener à bien une grande bataille (appuyez sur le cercle pour voir les objectifs et le menu aide). Les combats sont enclenchés dès que des troupes arrivent au contact, pour cette bataille, vous devez simplement vaincre les troupes de Gustave XIV.

Construisez maintenant votre ville avec trois quartiers (forge, magasins et loisirs) et vous contrôlerez Johan après les cinématiques suivantes. Allez en haut à droite de l'écran et récupérez l'épée de Johan.

Quittez ensuite la ville avec Nebelstern et allez à Vogelang à travers le désert. Parlez à Cielmer dans le coin gauche,

répondez avec le premier choix puis allez au bar. Parlez avec Narcisse puis partez pour Gruegel avec vos hommes.

Préparez vous ensuite à de nombreux combats avec Johan (le poison vous affaiblira entre chacun d'entre eux). Dirk ne retrouvera plus qu'une épée en arrivant le lendemain et de grandes guerres vont alors se préparer.

Vous devrez ensuite mener une nouvelle bataille quand Kelvin aura installé sa suprématie. Vous devrez soit battre le duc, soit vaincre plus de la moitié des troupes, la victoire sera donc relativement facile à atteindre.

Vous contrôlerez ensuite le groupe de Sargon. Allez près de la première caverne et entrez y après avoir refusé l'aide du faux Gustave. Avancez jusqu'à trouver une corde, descendez et prenez à droite. Combattez les nombreux slimes puis faites apparaître tous les symboles en même temps sur sol (le panneau du milieu sert à faire tourner les symboles, celui de gauche à inverser les chiffres de gauche et celui de droite à inverser les chiffres de droite).

Passez par la porte qui s'ouvre dans la pièce de gauche puis revenez en arrière d'un écran et passez la porte. Allez au centre de l'écran et vous serez attaqué par vos compagnons transformés.

Vous devrez ensuite vaincre Charles dans une nouvelle bataille qui ne sera normalement pas difficile. Lors de la bataille suivante, vous devrez vaincre Gustave ou survivre jusqu'à l'arrivée du duc (la deuxième option est beaucoup plus facile à réaliser). Placez votre infanterie sur la gauche et attaquez ses troupes le plus rapidement possible avec l'aide des archers. Regroupez vous ensuite et essayez de tenir en reculant régulièrement pour attendre le duc.

Wil

Visitez la ville quand vous prenez le contrôle de Wil puis allez parler à Narcisse dans le bar. Demandez à Cordelia de venir avec vous puis parlez à nouveau à Narcisse pour lui demander la même chose. Quittez ensuite la ville et allez dans les ruines de Hahn, prenez à gauche et entrez dans le bâtiment.

Demandez à Tyler de se joindre à vous, montez les escaliers vers la pièce supérieure, récupérez tous les objets que vous trouverez et prenez les escaliers suivants pour sortir par le sud. Retournez alors à Westia et entrez dans le bar.

Demandez à vos trois compagnons de se joindre à nouveau à vous, sortez de la ville, traversez Gruegel puis allez à l'intérieur du continent. Allez toujours vers la gauche jusqu'à une mare et partez ensuite vers le haut puis allez en haut à droite sur l'écran suivant. Prenez ensuite le chemin du milieu puis allez en haut à gauche jusqu'à une nouvelle mare puis encore à gauche pour atteindre la ville de Vogelang.

Allez au bar au milieu de la ville, parlez au barman des chevaliers d'Henry, récupérez la lettre et quittez la ville en direction du désert.

Choisissez ensuite un des membres de votre groupe et allez dans la ville de Westia pour parler aux gens dans le bar. Vous jouez ensuite avec le personnage que vous avez choisit : allez dans la pièce avec les trois panneaux de contrôle verts et éteignez les lumières de la ville pour aller y rechercher les nombreux objets qui s'y trouvent. Rallumez ensuite la lumière et parlez à nouveau aux clients du bar.

Allez à la maison de Kisk puis allez parler à Alexei. Allez ensuite en haut à droite dans la maison de la vieille femme et choisissez la première réponse puis allez parlez de nouveau à Alexei. Retournez au bar, parlez à l'enfant qui se cache, allez à l'endroit où vous avez rencontré Alexei pour la première fois et entrez dans le bâtiment de droite. Examinez le trou puis descendez derrière le bar et passez la porte près de l'échelle pour atteindre le toit. Parlez au garçon et passez dans le tunnel à gauche.

Passez le pont le plus bas, continuez sur la droite et descendez deux escaliers avant d'en monter un dernier. Montez par les cordes jusqu'à la caverne en haut de la colline et combattez Alexei avec vos meilleurs coups.

Sortez ensuite de la mine puis retournez-y après avoir quitté la ville . Sauvez les mineurs puis allez à l'endroit où vous leur avez parlé la première fois et reculez rapidement vers les escaliers. Battez l'un des gremlins et envoyez un de vos personnages arrêter le générateur avant de quitter les mines.

Quittez ensuite Westia pour la Grande Vallée, traversez le pont à gauche et trouvez Labelle quand il fait nuit pour trouver une autre route vers le sud. Descendez dans la vallée jusqu'à une scène avec Narcisse puis allez à gauche jusqu'à l'écran suivant celui du pont. Continuez jusqu'à ce que votre personnage s'arrête pour parler. Récupérez la lance jaune, combattez le boss et redescendez puis allez à nouveau à gauche jusqu'à ce que vous sortiez.

Entrez dans le bar de Laubohlz, recrutez Patrick puis quittez la ville pour le nord du Weissland. Entrez dans le magasin et dans le bar puis quittez la ville et partez par la gauche jusqu'à une tente. Passez la porte à l'écran suivant puis le pont puis avancez jusqu'à une nouvelle porte en ramassant l'équipement sur votre chemin.

Prenez à droite, passez dans les cercles les plus à l'est puis dans le plus grand pour être transporté dans une autre pièce. Prenez la porte à droite, descendez deux fois, montez une fois et récupérez la lance de glace avant de quitter la pièce. Allez ensuite au milieu de la pièce puis parlez à tout votre groupe et retournez dans la pièce du Mégalithe pour combattre la bête. Fuyez dès que vous le pouvez puis retournez la combattre à trois reprises pour le vaincre.

Essayez de sauver quelques mineurs et de ramasser quelques objets avant de quitter la mine. Vous aurez même un cadeau bonus si vous arrivez à les sauver tous.

Allez ensuite au bar pour parler à Tyler puis quittez la ville avec Raymond et allez jusqu'aux ruines d'Hahn. Entrez par le sud et allez vers le bas à l'endroit où vous ne pouviez pas entrer, passez à droite, notez l'emplacement de l'escalier puis montez et allez sur la droite au dernier écran. Redescendez et prenez la porte en bas et allez à droite à l'écran suivant pour parler au grand prêtre. Récupérez ensuite les objets puis passez par la porte pour sortir.

Allez ensuite dans la cité de la nuit avec Tyler et allez parler à Gustave dans la pièce de contrôle des lumières de la ville.
Tuez tous vos ennemis puis allez à l'endroit où vous rencontriez Alexei et parlez au pirate. Allez parler à la dame dans la salle de l'orbe après le combat puis prenez à droite et allez dans la pièce sous celle de l'orbe. Récupérez l'objet, remontez sur le pont et préparez vous à un combat relativement difficile.

Regardez ensuite la carte de la forêt puis explorez le donjon et allez dans la pièce du centre pour y combattre un géant puis montez vers l'écran suivant et entrez dans la tour puis avancez en récupérant les objets pour quitter l'endroit.

Allez ensuite sur la gauche, montez l'escalier et entrez dans la grotte. Descendez pour sortir puis montez pour noter l'emplacement des trésors près des gremlins. Allez à droite puis en bas jusqu'à la mine et explorez la avant de retourner combattre près des trésors.

Allez ensuite sur l'île des fées avec le bateau et entrez dans la caverne. Montez sur le bateau, allez en bas à gauche, puis montez et continuez en haut à gauche pour ramasser toutes graines. Retournez au bateau et descendez la corde puis combattez un nouveau boss (gros dégâts, mais pas très solide). Retournez ensuite à Westia, parlez à Narcisse puis quittez la maison et retournez lui parler après la scène à l'extérieur.

Allez dans la grotte au milieu à droite de la ville avec Rich puis ressortez et allez au bar. Demandez à vos compagnons et à Diana de vous rejoindre, retournez à la grotte puis allez à l'écran en haut à droite. Continuez vers la droite, récupérez la dague et le bouclier puis combattez un nouveau boss avant de descendre par le trou.

Allez ensuite parler à Eleanore puis retournez à la tour puis prenez le passage de gauche jusqu'au générateur. Descendez ensuite et récupérez les pièces manquantes sur le deuxième générateur en bas à gauche. Allez réparer le premier puis montez et récupérez l'orbe sur le chemin vers le troisième générateur puis allez sur la droite, passez la pièce avec l'eau et examinez le quatrième générateur en bas à gauche. Retournez examiner le précédent, prenez à droite dans la pièce suivante et continuez à avancer vers la droite. Examinez le cul de sac, montez dans la pièce suivante et regardez tous les générateurs en montant, y compris le dernier.

Allez ensuite au bar et parlez à la fille dans la pièce en dessous puis allez parler à Diana sur les docks puis retournez parler au barman après l'épidémie. Rendez vous dans la grotte, allez au fond à droite puis en bas et à gauche jusqu'à ce que vous voyez Misty. Allez dans la pièce de gauche et approchez vous de l'œuf bleu clair puis combattez le boss.

Comme d'habitude, faites un tour par le bar puis allez à la caverne. Parlez ensuite à la fille à coté de la maison puis partez sur la gauche pour atteindre les ruines. Montez sur les racines puis descendez dans la pièce suivante et allez à

droite et regardez la route : vous allez devoir atteindre le coin supérieur droit de l'écran. Choisissez enfin de combattre Misty pour terminer le scénario.

Visitez quelque peu la ville puis allez sur la droite près du trou du vers géant et allez y récupérer divers objets (vous devez attaquer les insectes jusqu'à ce qu'ils aient mangé la racine) puis ressortez pour quitter l'endroit.

Sortez à nouveau par la droite de la ville et allez parler à la jeune femme dans l'auberge. Parlez ensuite à Roberto puis allez inspecter le mégalithe à gauche de la ville puis préparez vous et allez combattre à l'endroit où Rich à battu Misty.

Vous pourrez ensuite faire quelques achats si vous le désirez avant d'aller parler à Ventarbre dans le bar. Allez dans la zone communale puis passez le pont et prenez à droite à l'intersection. Avancez ensuite vers l'arbre pour affronter un nouvel ennemi, récupérez l'épée et partez en suivant le chemin vers le bas. Sauvegardez avant de continuer.

Sortez de la ville après la bataille et partez pour la porte nord. Prenez à droite puis à gauche une fois à destination afin de combattre quatre nouveaux ennemis.

Vous aurez ensuite à combattre 6 monstres élémentaire. Vous n'êtes pas obligé de les affronter, mais la mort de chacun d'entre eux enlèvera un pouvoir au boss final. Attention, vous ne pourrez pas revenir à un monstre que vous avez refusé de combattre. Vous les trouverez dans l'ordre suivant : eau, bête, nature, pierre, arbre et feu (celui de l'eau se trouve à gauche en rentrant, les autres sont sur le chemin principal). Gardez vos meilleurs personnages en bonne santé pour le boss final et utilisez vos meilleurs coups pour vaincre chacune de ses incarnations (la dernière fait 300 points de dégâts à chaque coup !).

CODES ACTION REPLAY

Vie au maximum (1er personnage):

801F69C09999

Vie au maximum (2ème personnage):

801F6BB0 99F9

Vie au maximum (3ème personnage):

801F6F90 99B9

LP infins pour le 2ème personnage:

801F6BB8 000E

Sampras Extreme Tennis

© Codemasters 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES COURTS ET TOUS LES JOUEURS

Entrez le code suivant à l'emplacement des mots de passe de tournoi : ELIBDEANPAOCAAABJGEMIAAACKKKI. Vous aurez alors accès à tous les courts, et tous les joueurs, dont Pistol Pete.

Samurai Shodown III

© SNK

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

800186B4 0080	Energie infinie joueur 1
800185B4 0080	Energie infinie joueur 2
800106C8 030C	Nouveau combattant joueur 1
800106C8 0C02	Nouveau combattant joueur 2

San Francisco Rush

1998

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES VOITURES

A l'écran des options, faites : , , , , R1. Un signal sonore confirmera la bonne entrée du code.

NOUVELLES COULEURS DE VOITURES

Appuyez sur à l'écran de sélection des voitures.

OVNI

Maintenez enfoncés les boutons R1 + R2 + L1 + L2 à l'écran de sélection de la voiture. Choisissez votre véhicule. Gardez les boutons enfoncés et appuyez sur à l'écran de sélection de la transmission. Relâchez puis, maintenez enfoncé le bouton jusqu'à ce que la course commence.

MINI CAMION

Commencez une partie avec n'importe quel véhicule puis appuyez sur L1 quand la course débute.

Sentinel Returns

© Psygnosis / Hookstone Productions 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie illimitée

```
D01A5A38 000F
801A5A38 00FF
D21A5A38 0008
801A5A38 00FF
```

Sexy Parodius

© Konami

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis effectuez l'une des manipulations suivantes :

Tous les power ups

Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, L1, R1, , . Un signal sonore confirmera la bonne entrée du code.

Perdre tous les power ups

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , . La phrase "Oh! My God" s'affichera autour de votre personnage si vous avez opéré correctement.

Shadow Gunner : The Robots Wars

© Ubisoft / Vertex4

NIVEAU BONUS

Pour avoir un niveau bonus, appuyez 12 fois sur Select à l'écran titre.

Shadow Madness

© Crave Entertainment / Craveyard

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUSIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Placez le CD du jeu dans une platine audio et jouer la piste 2 pour entendre des musiques supplémentaires.

Shadow Man

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Balles illimitées

```
800C2100 0063
```

Marteau

```
D00BCD70 0000
800BCD70 0003
```

Baton

```
D00BCD74 0000
800BCD74 0003
```

MP-909

```
D00BCD78 0000
800BCD78 0003
```

Energie illimitée

```
800C20E0 FFFF
```

SOLUTION COMPLÈTE

Les bayous de Louisiane

Partez tout droit et sautez le pont de bois puis suivez le chien en sautant sur le ponton. Traversez le trou grâce à la corde après la deuxième cabane, traversez le tunnel et accrochez-vous au rebord pour vous décaler sur la gauche. Montez, passez la porte de l'église et regardez la scène cinématique. Entrez dans la crypte, sautez et prenez les passages sous marins jusqu'à un grand lac. Nagez dans le bâtiment au fond à droite et récupérez le fusil à pompe puis passez dans la caverne et sautez dans le canyon. Montez les marches et continuez sur le passage puis brisez les planches sur le coté du bateau pour y rentrer puis suivez le tunnel jusqu'au govi. Descendez et suivez à nouveau le chemin vers le pont brisé puis suivez le chemin de bois et tirez sur les tonneaux pour passer dans la première cabane avant d'utiliser l'ours en peluche.

Les portes de Marrow

Avancez en tuant les goules et dépassez les cascades de sang puis discutez avec Jaunty. Passez les portes, tuez les goules et descendez au bout du tunnel. Remarquez la porte en face des trois tambours et remontez par la rampe et prenez le passage en face. Avancez jusqu'à une dalle sur le sol à droite, descendez les marches et notez les secondes

cascades de sang en face de vous. Retournez à la dalle et sautez pour franchir le pont de roche puis suivez le passage avec des symboles de flammes sur les murs. Descendez sur la droite et dirigez-vous vers les trous dans le mur, montez sur la plate-forme et utilisez la corde pour atteindre la suivante. Suivez le chemin et franchissez l'arche d'ossements jusqu'à la première Porte Coffin qui mène vers la voie des ombres. Passez la Porte et avancez jusqu'à une grande pièce où vous récupèrerez la Prophétie sur le piédestal. Lisez-la puis montez à droite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle Porte : il vous faudra une âme noire pour l'ouvrir. Allez la chercher dans le govi un peu plus loin (utilisez votre arme) et retournez ouvrir la porte (récupérez les crânes de feu dans les jarres). Suivez le passage, descendez près d'une nouvelle porte, récupérez le crâne et prenez l'ouverture à gauche.

Le temple de vie

Repérez une nouvelle porte sur la droite puis prenez un passage en face et sautez dans l'eau. Montez sur la plate-forme, repérez les trois cascades de sang, allez sur la grande plate-forme et appuyez sur le bouton à droite. Allez vers la cascade de droite puis jusqu'au passage en dessous. Montez, accrochez-vous à la corde, allez sur le toit puis redescendez dans l'eau. Prenez le passage sous marin et allez appuyer sur l'interrupteur de l'autre coté de l'arche pour ouvrir une nouvelle porte. Replongez dans le tunnel et allez vers la porte couverte de tissus. Entrez et avancez jusqu'à une grande caverne puis appuyez sur le bouton et ressortez pour monter la rampe à droite. Sautez en haut puis en face et suivez le chemin puis rampez par l'ouverture à droite. Descendez la rampe dans la pièce au bout du passage puis prenez le passage sur le mur derrière la tour. Avancez jusqu'à la deuxième colonne de pierre puis sautez sur la passage qui mène en haut de la tour. Allez récupérer âme noire dans la hutte puis retournez à la première rampe. Allez jusqu'à la corde à droite puis traversez et suivez le passage. Montez sur les plates-formes de bois puis accrochez-vous au mur et décalez-vous sur la gauche. Montez sur le mur, sautez derrière vous et suivez la plate-forme pour récupérer l'Asson. Faites demi-tour, passez l'arche et prenez l'ouverture à gauche vers la pièce remplie de lave. Sautez sur les plates-formes et rappelez-vous de cet endroit avant de retourner dans la pièce à la corde. Montez la rampe puis sautez sur la petite plate-forme du mur une fois à mi-hauteur. Suivez le passage puis prenez à gauche dans la hutte et récupérez les objets. Descendez ensuite au sol par la droite de la hutte et suivez le passage après l'ouverture dans le mur.

Suivez la rampe et appuyez sur le bouton pour activer la corde dans la pièce précédente. Retournez-y et allez jusqu'à la hutte du haut puis suivez le chemin et sautez les trous vers une ouverture en face. Sautez vers la gauche à mi-chemin et récupérez une âme noire puis prenez l'ouverture et suivez le tunnel. Traversez la pièce et vous trouverez un bloc et un govi. Retournez à la corde et traversez vers le chemin de la falaise. Continuez et traversez le pont de corde et avancez jusqu'à la pièce du fond. Notez le passage couvert de charbon et l'autel puis sautez dans l'ouverture à droite. Sautez sur les plates-formes et descendez par le passage. Sautez sur la plate-forme avec les piques et notez la présence d'un bloc enflammé dans le passage à droite puis retournez dans le couloir principal de l'autre coté des piques. Prenez l'ouverture à gauche et sautez dans la pièce. Faites demi-tour, accrochez-vous au mur, montez et faites un saut en arrière pour atteindre la plate-forme derrière. Montez encore de la même façon, faites demi-tour et prenez le passage à gauche. Passez les piques, tournez-vous vers le mur et montez encore avec la même technique. Redescendez sur la plate-forme derrière, faites demi-tour et suivez le passage. Sautez ensuite dans le trou à gauche et prenez le passage sur le coté de la pièce. Suivez le tunnel jusqu'au temple de Loa (revenez ici avec cent cadeaux pour augmenter votre vitalité) puis prenez le bâton au fond dans votre main gauche et utilisez-le pour vous téléporter puis utilisez l'ours pour aller à la chambre des prophéties sur la voie de l'ombre. Passez la Porte en haut et descendez pour ouvrir la Porte suivante.

Le passage vers l'asile

Ignorez les deux Portes et prenez l'ouverture à gauche. Passez sur le tuyau métallique et prenez l'ouverture à droite. Sautez sur la plate-forme dans la pièce et prenez le couloir à droite. Prenez à gauche dans la pièce puis descendez. Traversez le pont-levis et descendez vers le tuyau en contrebas. Avancez ensuite vers la droite et traversez les couloirs puis sautez sur un nouveau tuyau e suivez-le. Tournez à droite sur la plate-forme et sautez sur celle qui bouge en face. Sautez vers le bloc et passez sur le tuyau suivant en dessous. Montez dans le tunnel, sautez sur la plate-forme de bois et utilisez l'ascenseur suivant pour atteindre un autre tuyau à gauche. Brisez les jarres et sautez pour revenir sur l'ascenseur puis sautez sur celui juste à coté. Suivez le tuyau en bas, prenez l'ouverture de gauche et montez la rampe. Suivez le passage et tournez à droite au croisement en T. Approchez de la porte, tuez votre adversaire et prenez à gauche dans la pièce puis prenez le couloir à gauche dans la salle suivante. Vous pourrez ouvrir plus tard la porte de droite avec la clé de l'ingénieur. Prenez le passage au fond et notez la présence d'une grande porte métallique près des lumières rouges. Passez ensuite sous l'arche et prenez l'ouverture à droite pour récupérer une autre âme noire. Retournez en arrière et prenez le petit couloir métallique puis montez et continuez dans le passage suivant. Montez par

l'ouverture au dessus du panneau de contrôle, sautez dans le trou, faites demi-tour et récupérez la clé de l'ingénieur dans le trou suivant.

Utilisez la clé et les lumières deviendront vertes près de la porte métallique. Retournez à l'extérieur grâce à l'ours puis utilisez la clé sur la porte d'entrée avant de retourner là où vous êtes arrivé la première fois. Utilisez la clé près du pilier à gauche puis retournez à l'entrée et passez la porte. Allez dans la pièce suivante, passez l'arche puis suivez le couloir à droite jusqu'à une pièce où vous ramasserez une nouvelle âme noire. Reprenez le couloir et tournez à droite dans la salle de contrôle. Récupérez une âme noire et utilisez l'ours pour retourner à la chambre des prophéties. Passez la Porte en haut et descendez du pont vers un autre passage puis passez par la Porte et récupérez la Lune et allez parler à Nettie grâce à l'ours. Retournez à la chambre des prophéties et descendez dans le trou à gauche de la Porte. Utilisez vos pouvoirs pour passer et descendez la rampe en spirale. Prenez le tunnel à gauche et prenez l'ouverture encore à gauche pour traverser le pont de corde.

Le temple du feu

Avancez jusqu'à la pièce et prenez une ouverture et montez la pente dans la pièce suivante. Prenez le chemin de gauche et notez la présence d'une cascade de sang, d'une Porte et de deux passage avec des symboles de flammes. Retournez en arrière et prenez le deuxième chemin pour redescendre dans la zone du départ. Montez la rampe à droite et prenez le passage de droite, passez la mare et sautez sur la hauteur au bout du passage suivant. Sautez ensuite sur le mur derrière vous et grimpez dans l'alcôve avant de redescendre pour retourner à la mare. Nagez par l'ouverture au fond et ressortez près de deux cascades de sang. Prenez le couloir au niveau de l'eau et appuyez sur l'interrupteur sur le mur du temple près de l'arche puis retournez à la mare. Montez jusqu'en haut derrière la cascade à droite et prenez l'ouverture à gauche puis appuyez sur l'interrupteur avant de redescendre. Descendez la rampe et tirez sur l'ouverture à droite pour pouvoir passer. Suivez le passage jusqu'à un alcôve à droite où vous trouverez une âme noire. Appuyez ensuite sur le bouton du mur en bas. Progressez jusqu'à une autre ouverture à droite et traversez la longue pièce puis accrochez-vous au rebord et montez à droite ou à gauche. Traversez ensuite la pièce en sautant derrière vous jusque sur les poutres. Sautez sur le pilier avec un bouton au centre et appuyez dessus. Remarquez l'ouverture avec les symboles de flammes au-dessus puis retournez à la mare. Prenez l'ouverture plus bas sur la rampe jusqu'à un escalier sur la droite. Montez la rampe jusqu'à une plate-forme centrale, appuyez sur le bouton et retournez à la mare. Descendez à la dernière ouverture et avancez jusqu'à une pièce pleine de piliers.

Montez par la droite et sautez jusqu'à la hauteur au centre. Appuyez sur le bouton et retournez … à la salle de la mare. Vous devez maintenant retourner au temple du feu. Reprenez l'ouverture au niveau de l'eau et montez les marches. Récupérez une âme noire et prenez l'ouverture en face de vous. Avancez jusqu'au sol dallé et traversez les piège puis sautez sur la plate-forme puis continuez et traversez la pièce avec quatre govis. Montez les escaliers et continuez jusqu'à un plate-forme. Avancez et appuyez sur les quatre boutons sur les cotés de l'autel avant de sauter sur la structure pour obtenir votre premier tatouage. Passez par l'alcôve à droite de la grande ouverture puis accrochez-vous au rebord brûlant à droite pour remonter par l'ouverture. Descendez dans la pièce et appuyez sur le bouton en face. Prenez à gauche, appuyez sur un autre bouton puis retournez sur la plate-forme près de la corde. Traversez et montez les escaliers jusqu'à la pièce avec les cinq bloc en feu. Déplacez-les pour accéder aux pièces de l'autre coté. Montez dans la pièce aux escaliers pour récupérez une âme noire puis descendez à droite pour retourner dans la salle de l'autel. Prenez l'alcôve à gauche, déplacez le bloc et descendez dans la pièce. Montez sur le passage en bois puis sautez en face. Passez à gauche et accrochez-vous au rebord brûlant puis montez à gauche et prenez le tunnel. Récupérez l'âme noire et retournez à la salle de l'autel puis utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties.

Utilisez vos nouveaux pouvoirs

Récupérez l'âme noire à droite en haut de la rampe en poussant le bloc puis allez au temple de la vie avec l'ours. Avancez dans les couloirs et poussez le bloc au fond à droite pour ramasser une autre âme. Retournez à l'entrée du temple avec l'ours et prenez le passage de gauche puis montez à gauche sur la tour avec la corde. Traversez et déplacez le bloc au bout du passage puis récupérez l'âme noire avant de retourner au pont-levis de l'asile avec l'ours. Sautez, suivez le tuyau de gauche, passez les marteaux et avancez sur le grand tuyau enflammé (en vous accrochant au rebord et en vous lâchant). Recommencez sur le tuyau suivant et suivez le chemin métallique avant de monter la rampe à gauche. Prenez à droite sous l'arche dans la pièce du fond, récupérez l'âme noire et passez par l'arche pour en trouver une deuxième. Prenez la nouvelle arche, montez les escaliers, prenez à droite pour récupérez une âme supplémentaire puis retournez en arrière et descendez les escaliers au croisement. Montez la rampe, prenez à droite puis à gauche et utilisez les caisses dans le coin pour monter sur la poutre qui soutient l'ascenseur. Sautez au niveau

du govi et récupérez une âme noire. Utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties et allez à l'ouverture de gauche avant les cavernes qui mènent au temple du feu. Allez jusqu'à la salle de la mare dans le temple et suivez la pente derrière la cascade de gauche. Rampez dans l'ouverture de gauche, poussez le bloc et passez la Porte. Sautez dans la mare de sang, récupérez la Poigne et escaladez la cascade de sang grâce à elle. Prenez à gauche te montez encore pour sautez vers le govi et récupérer une nouvelle âme noire. Retournez en arrière jusqu'à la pièce avec une autre cascade et montez puis passez la Porte.

Montez sur la cascade à gauche et tirez sur le govi au fond pour obtenir un autre âme. Sautez sur la plate-forme en face puis descendez vers la salle de la mare. Utilisez l'ours pour allez aux portes de Marrow, montez sur la cascade de gauche et récupérez une âme noire (notez la présence de la dernière des Portes que vous ne pourrez ouvrir qu'à la fin). Franchissez les portes de Marrow et montez sur la cascade plus loin à gauche afin de récupérer un âme. Retournez ensuite à la chambre des prophéties. Sortez par la porte que vous avez déjà utilisée et passez le pont de corde. Prenez à gauche puis montez sur la cascade à droite et récupérez une âme noire dans la cabane au fond. Retournez en arrière, redescendez et montez en face. Descendez dans le tunnel à gauche, montez par les plates-formes et récupérez l'âme noire sur le passage au centre. Descendez et prenez le grand passage sous-marin puis avancez vers la colonne et montez par les plates-formes pour récupérez une âme noire. Sautez vers le moulin et appuyez sur le bouton à l'intérieur avant de redescendre dans l'eau pour retourner à la mare. Prenez l'arche à gauche et passez par l'ouverture dans le mur encore à gauche. Utilisez l'ascenseur dans la pièce suivante pour monter et récupérer un âme noire. Retournez ensuite au pont de corde qui mène à la chambre des prophéties dans les Wastelands et sautez pour prendre la Porte en dessous. Descendez dans le trou, passez la Porte suivante et traversez le pont. Avancez et montez la rampe puis traversez les cavernes pour passer une nouvelle Porte. Récupérez le Flambeau et ouvrez les portes avec les symboles de flammes grâce à lui. Ressortez et allez à l'entrée du temple du feu grâce à l'ours et partez en arrière jusqu'à une salle avec une mare. Montez à droite et ouvrez le passage puis montez encore à droite et prenez l'ouverture toujours à droite. Allez ensuite aux portes de Marrow grâce à l'ours, passez les portes, ouvrez celles avec les symboles et retournez à la chambre des prophéties.

Les cellules, Asile

Passez toutes les portes que vous avez déjà ouvert jusqu'au pont de corde qui mène au temple du feu. Ouvrez la Porte la plus éloignée puis une autre derrière et récupérez le Soleil puis repassez la Porte et traversez le pont de corde à gauche. Prenez le chemin en dessous et notez la présence de trois tambours. Prenez le chemin vers le haut à gauche, sautez les trous, passez l'ouverture et sautez dans le trou suivant. Accrochez-vous au mur en face, décalez-vous à droite et sautez sur les caisses. Faites demi-tour et sautez en face puis montez sur la tour grâce à la corde, descendez sur le sol et passez à gauche jusqu'à un bloc dans la falaise. Poussez-le, suivez le passage pour récupérer les cadeaux. Retournez au train et prenez le petit passage à droite dans la tour puis montez et récupérez une âme noire. Ressortez et entrez dans le train puis traversez les wagons. Utilisez la clé de l'ingénieur dans le cinquième et vous retournerez à l'asile. Quittez le train par la gauche, sautez sur le tuyau à gauche et suivez ceux qui brûlent en vous accrochant puis passez la porte. Descendez le passage et sautez sur le tuyau en dessous puis sautez sur la plate-forme au bout pour récupérer une âme noire. Utilisez l'ours pour revenir devant le train. Faites le tour et accrochez-vous au mur près des portes puis montez par le passage à gauche. Montez sur les tuyaux, passez le balcon et descendez les escaliers. Montez ensuite sur les caisses pour utiliser la clé de l'ingénieur te prenez le passage puis montez les escaliers dans la pièce pour récupérer le matériel. Redescendez, passez la porte puis le passage jusqu'à la zone précédente. Prenez à gauche et suivez le passage puis descendez les escaliers et récupérez l'âme noire dans la cage. Redescendez et utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir la porte. Montez les escaliers et sautes pour récupérer l'âme sur les caisses. Descendez, prenez la porte à droite et tirez sur le levier avant de prendre les escaliers à gauche. Sautez à droite à mi-chemin puis sur la cage quand elle monte et enfin sur les caisses en face pour obtenir une autre âme. Redescendez au sol et prenez les doubles portes à droite quand la cage passe. Tirez sur le levier, prenez le passage sur le coté et continuez jusqu'à la zone du train. Montez les marches et prenez le tramway vers le bloc des machines.

Le bloc des machines

Descendez la pente au bout puis montez en face et prenez le passage jusqu'à la porte de gauche. Prenez une autre porte à gauche et descendez la pente à droite sous la corde. Montez sur la plate-forme puis traversez et descendez la pente à droite. Passez la porte, traversez deux pièces puis utilisez la clé deux fois sur chaque panneau pour arrêter le piston. Retournez enfin à la chambre des prophéties.

Les salles de jeux

Traversez les portes jusqu'à la zone où vous avez récupéré le Soleil puis descendez les marches de pierre et avancez sur le pont de corde jusqu'aux salles de jeu. Tournez à gauche, sautez puis montez sur la plate-forme à droite. Descendez dans l'eau, notez la présence du sas et partez à droite vers une petite ouverture. Sortez de l'eau et suivez le passage jusqu'à une plate-forme au dessus de la mare. Sautez en face, passez dans la pièce et utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir le sas. Franchissez le sas et suivez le passage et traversez les pièces jusqu'à la sortie puis passez la porte en bas de la rampe. Prenez à droite dans le passage en verre et prenez à droite au bout puis l'ouverture en face. Tirez sur le levier et entrez dans la pièce. Notez le passage avec le charbon puis reprenez le passage sous-marin jusqu'à la salle avec la grande pente. Montez, passez la porte à droite et prenez le pont de corde puis le passage à gauche après la porte. Montez la pente à gauche, passez les portes, montez les escaliers et vous trouverez le Réacteur. Retournez ensuite au croisement près du pont, descendez sur la gauche, montez derrière vous puis allez dans l'eau à gauche. Sortez et suivez le passage de gauche puis montez par la chute de sang. Tournez à gauche au bout et récupérez une âme noire puis retournez à la pièce avec le tunnel de verre. Tirez dans le tas de sable et prenez le passage jusqu'à une pièce avec un sas en face. Sortez à droite et utilisez la clé dans la salle de contrôle pour ouvrir le sas. Prenez le passage en face dans la pièce et montez sur une nouvelle chute de sang.

Prenez le tunnel, sautez la barrière et récupérez deux âmes noires avant de retourner au nouveau sas. Passez la porte dans le coin en sortant de l'eau et suivez le passage puis tirez le levier sur la gauche dans la pièce et récupérez les cadeaux dans la pièce. Ressortez et prenez la porte en haut à droite et continuez tout droit et allez dans le couloir en face dans la pièce. Poussez le levier au bout pour pouvoir visiter les salles du couloir. Prenez ensuite la porte près du levier et récupérez une âme noire à gauche après une autre porte. Appuyez sur le levier à coté et passez par la porte en bas à gauche. Montez ensuite sur la tour pour récupérer une autre âme et prenez la porte à droite de celle par laquelle vous êtes entré. Descendez la pente et tirez sur le levier puis retournez au dernier tuyau que vous avez croisé et utilisez la clé pour libérer l'eau. Retournez ensuite à la porte métallique que vous avez franchi un peu plus tôt. Utilisez la clé de l'autre coté de la mare pour ouvrir le sas et plongez puis suivez le passage jusqu'à la surface. Passez le mur puis la porte sur la gauche, suivez le tunnel, passez une porte et prenez la suivante à droite. Tirez sur le levier et récupérez l'âme noire puis retournez en arrière et prenez la porte en face dans la pièce aux allures métallique. Récupérez l'âme noire en haut de la tour et notez l'emplacement du Violator. Retournez à la chambre des prophéties, prenez la première Porte et passez le pont de corde puis continuez jusqu'à l'endroit où vous avez récupéré l'Asson. Passez la Porte à droite et récupérez l'enseigne. Repartez et sautez du pont de corde sur la voie des ombres.

Le temple de la prophétie

Retraversez toutes les Portes que vous avez ouvertes jusqu'à celle près du pont qui mène aux salles de jeu. Ouvrez-la et suivez le passage jusqu'à une pièce avec des plates-formes de bois. Partez à gauche et suivez le chemin après le pont. Descendez le tunnel puis notez la Porte et vous pourrez récupérer le Marteau (non obligatoire pour finir le jeu). Prenez à droite et descendez les escaliers vers le temple. Traversez la longue pièce et passez à gauche de la statue après la porte suivante. Appuyez sur le bouton et montez par la chute de sang. Sautez à gauche pour récupérer une âme noire et retournez à l'entrée pour prendre le passage de gauche. Montez les escaliers, traversez les passages de bois et passez la porte en face et continuez jusqu'à la pièce avec le charbon. Allez sur la plate-forme de gauche grâce à la poutre au dessus, sautez vers la porte puis sautez sur les plates-formes dans la pièce suivante. Suivez le passage derrière la porte et descendez pour appuyer sur le bouton dan la salle à la statue. Allez récupérer l'âme noire grâce à la corde puis retournez à la première pièce du temple (ce sera plus rapide avec l'ours). Montez sur le pilier au centre et sautez sur la plate-forme à droite puis suivez le passage jusqu'à une pièce remplie de statues cracheuses de feu. Descendez et appuyez deux fois sur le bouton au centre. Montez sur le coté et allez appuyer sur le bouton suivant grâce à la poutre.

Appuyez encore deux fois sur le bouton en bas puis remontez pour prendre le passage et ramasser l'âme noire. Appuyez trois fois sur le bouton du bas, remontez et passez la porte puis allez appuyer sur les quatre bouton en bas de la grande pièce. Revenez à la cascade de sang et faite de tour de la pièce par la gauche pour récupérer une âme noire. Descendez, prenez à droite, poussez le bloc et passez les statues. Traversez la pièce et appuyez sur les quatre boutons puis montez la pente jusqu'à l'âme noire. Prenez la porte à droite de l'entrée et prenez la porte à l'autre bout vers les couloirs. Marchez jusqu'à une ouverture en haut d'un mur et montez puis suivez le passage. Tournez à droite, entrez dans la hutte. Sautez vers la deuxième cabane e avancez vers la structure pour obtenir une deuxième tatouage (pour marcher sur les charbons). Partez à gauche et appuyez sur le bouton pour faire descendre l'âme noire. Retournez à la pièce du tatouage, prenez la porte à droite et montez dans la cage pour récupérer l'âme noire. Retournez en face de la hutte principale et montez à la cascade de sang pour récupérer l'âme noire puis redescendez et prenez le passage de droite. Montez sur la pente jusqu'à l'autel et utilisez le bâton pour vous téléporter. Récupérez l'âme noire, poussez le

bloc à gauche pour créer un escalier. Retournez au centre du temple en vous téléportant et prenez la porte en bas au fond de la pièce. Appuyez sur les deux boutons en montant à coté de la statue puis sautez sur un bras pour récupérer une autre âme noire. Redescendez, prenez le passage de droite et avancez jusqu'à une pièce avec un govi dans une cage. Sautez pour attraper la barre au fond puis courrez jusqu'au govi et partez avant que la cage ne retombe. Continuez jusqu'à une autre statue, manœuvrez la barre à gauche et montez par les escalier jusqu'à l'âme noire.

Quêtes diverses

Utilisez l'ours pour aller dans le passage sous-marin des salles de jeu, prenez à droite au fond puis la porte métallique encore à droite. Sautez par l'ouverture au dessus, prenez à gauche, récupérez l'âme noire et actionnez le levier. Passez le croisement, descendez dans la pièce et combattez votre adversaire puis récupérez l'âme noire. Allez ensuite au temple de la vie et sautez dans les charbons autour des passages. Progressez jusqu'à une plate-forme flottante, tournez à droite et sautez dans l'ouverture. Allez vers la gauche et récupérez une âme noire derrière l'arche. Prenez le petit passage à droite de la plate-forme flottante et descendez vers le pont de corde. Prenez à gauche, entrez dans la hutte et récupérez l'âme noire au fond à gauche puis rendez-vous au temple du feu. Descendez, tournez à droite puis à gauche au fond de la pièce et suivez le passage jusqu'à une pièce avec une pente en spirale. Montez d'un niveau et appuyez sur le bouton dans l'alcôve. Montez de deux niveaux supplémentaires et sautez sur le mur puis dans l'alcôve. Poussez le bloc et ramassez l'âme noire. Descendez, prenez à droite, à gauche au fond puis montez la pente dans la pièce. Suivez le passage en haut et récupérez une autre âme noire avant de retourner à la chambre des prophéties.

Les bayous de Louisiane

Passez toutes les Portes jusqu'au pont de corde qui mène au temple du feu. Ouvrez la Porte à coté, descendez le tunnel, montez sur la plate-forme de bois et avancez jusqu'à une pièce avec trois Portes. Prenez le petit passage à droite du pont et ouvrez la porte pour récupérer la Lame avant de retourner voir Nettie à l'église. Récupérez les deux âmes sur l'autel après la cérémonie puis utilisez le bâton sur l'autel à l'extérieur de l'église. Récupérez l'âme noire et téléportez-vous à nouveau pour aller vers la crypte. Descendez dans l'eau, ressortez et sautez dans la mare suivante. Nagez tout droit, traversez par la corde et récupérez une âme noire dans une cabane. Descendez de la falaise et partez à droite jusqu'au pont brisé. Récupérez l'âme noire, allez jusqu'au bateau te suivez le passage à l'intérieur jusqu'à une autre âme. Descendez et suivez le passage derrière vous jusqu'au lac où vous avez récupéré le fusil à pompe. Récupérez une âme noire dans la cabane puis retournez aux Cellules grâce à l'ours. Prenez le tramway jusqu'à la cathédrale de la douleur. Partez tout droit, rampez par l'ouverture à gauche, descendez les marches, passez la porte à droite et continuez jusqu'à une pièce pleine de lave. Sautez sur la plate-forme et récupérez une âme noire. Allez dans la pièce couverte de sang puis ressortez et allez à gauche sur les charbons. Progressez jusqu'à une arche et traversez le long couloir. Montez sur la hauteur, sautez sur les marches puis suivez le tuyau du haut et sautez sur la hauteur suivante. Montez les escaliers à droite, récupérez une âme noire et continuez jusqu'à une salle de contrôle. Faites le tour du pilier, retournez au tramway puis prenez les portes au fond. Avancez jusqu'à l'escalier (vous êtes au centre de la Cathédrale de la douleur). Explorez toute la zone puis allez vers le passage avec une dague, utilisez le Rétracteur sur le cadavre et téléportez-vous.

Down Street Station, Londres

Ramassez le journal de Jack et lisez-le puis prenez à droite et sautez dans l'eau au fond de l'égout. Suivez le passage et remontez puis prenez à droite, passez l'ouverture et montez l'escalier. Passez la porte, faites demi-tour par la gauche et suivez le passage pour descendre dans le tunnel. Entrez dans le train et descendez sur les rails. Partez à gauche et suivez les couloirs jusqu'à une autre voie. Déplacez le bloc, prenez le passage et pénétrez dans la structure métallique et sautez par le trou. Suivez le passage jusqu'à une pièce pleine de chiens en évitant les dalles sombres dans la pièce entre les deux. Prenez à gauche, montez et descendez pour remonter de l'autre coté. Nagez jusqu'à la pièce du fond et tirez le levier avant de descendre vers la porte. Rampez par l'ouverture à droite, passez la porte et montez par l'ascenseur. Passez les caisses à gauche, suivez les rails et tirez sur les planches pour passer de l'autre coté. Suivez le passage jusqu'à une pièce métallique et sautez dans le trou. Passez les portes et prenez le passage sous l'eau jusque chez Jack. Montez sur la gauche et suivez le passage étroit à droite et montez. Sautez sur le tuyau de droite, accrochez-vous au rebord puis décalez-vous sur la droite avant de sauter en arrière sur la plate-forme. Suivez le tunnel et descendez les marches. Passez la porte et prenez les passage en vous dirigeant au fond à droite puis tirez sur les planches pour prendre l'ascenseur et sortir par la porte derrière vous.

Le bloc des machines

Avancez jusqu'à la salle et tirez le levier puis retournez vers la plate-forme de bois à droite. Prenez l'ouverture en face jusqu'à une porte. Passez toutes les pièces et récupérez un accumulateur dans la dernière. Montez les escaliers et avancez jusqu'à une pièce remplie de lames tournantes et nagez jusqu'au levier au fond du passage à gauche. Revenez à la surface et prenez à gauche. Plongez à nouveau dans la nouvelle pièce et suivez le passage puis remontez à la surface et passez la porte. Combattez Jack et n'oubliez pas de l'achever une fois qu'il est tombé à genoux. Récupérez ensuite le prisme et l'âme noire puis le matériel dans les pièces environnantes. Prenez ensuite le petit couloir et ouvrez le passage avec le prisme pour revenir à le bloc des machines. Descendez la pente, prenez à gauche puis utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir la porte précédente et retournez-y. Descendez dans le trou, ouvrez la porte de gauche avec la clé mais cette fois prenez à droite et escaladez au bout. Prenez l'ouverture au dessus du panneau de contrôle et descendez le couloir puis allez appuyer sur le levier au bout. Tuez votre adversaire, récupérez l'âme noire et prenez la porte à l'autre bout de la pièce. Suivez le passage jusqu'à la cage et récupérez une nouvelle âme noire après le combat puis recommencez dans la pièce à coté et abaissant le levier. Sautez ensuite sur la cage et passez sur le tuyau. Sautez vers le point le plus haut et suivez le chemin pour prendre à gauche au niveau du pilier et monter la pente vers la salle de contrôle. Utilisez la clé trois fois sur le premier panneau, quatre fois sur le deuxième et une fois sur le troisième pour désactiver le piston. Téléportez-vous à la cathédrale de la douleur et prenez les double portes avec un lézard. Montez les escaliers, utilisez le Rétracteur pour vous transporter à la prison de Gardelle.

Prison de Gardelle, Texas

Prenez l'ouverture, passez à droite et passez dans le trou du mur d'une des cellules dans la grande salle. Traversez la cour de la prison et récupérez la clé dans la pièce au fond puis utilisez-la sur le panneau pour allumer la lumière verte. Retournez à la grande pièce et prenez l'ouverture en face. Montez les escaliers à gauche pour récupérer le matériel puis revenez sur le chemin et prenez l'ouverture dans le mur en face. Descendez les escaliers, prenez à droite, utilisez la clé de la prison au fond et traversez la cour suivante à droite. Prenez encore à droite et récupérez le matériel puis ressortez et suivez le passage de droite jusqu'à la cour. Débarrassez-vous de Marco Roberto Cruz en utilisant les couverts, récupérez l'âme et allez ramasser l'arme en haut des escaliers sur le coté. Descendez sur la droite et allez ouvrir une des portes grâce à la clé de la prison. Retournez en arrière et prenez la première à droite puis avancez et sautez sur le réfrigérateur pour atteindre le niveau au dessus. Allez dans la salle suivante et sautez dans la cour puis utilisez la clé sur le panneau dans le petit bloc en face. Sortez par la gauche, montez les escaliers et retournez à l'hélicoptère. Prenez l'ouverture en face puis à droite au fond pour affronter Milton Pike et récupérer son âme noire. Prenez au fond à gauche, récupérez une nouvelle arme et prenez l'ouverture au fond. Descendez et suivez le passage jusqu'à un panneau au bout. Utilisez la clé puis retournez en arrière et prenez le passage vert. Entrez dans la morgue à gauche et récupérez un autre fusil à pompe, continuez, montez les escaliers et prenez deux fois à droite. Fouillez les pièces et revenez au couloir vert, prenez à droite vers l'église et récupérez l'accumulateur sur l'autel. Allez dans la pièce de gauche et utilisez la clé sur le panneau avant de repartir à la morgue. Prenez la porte vers les quartiers de haute sécurité et combattez Batrachian puis récupérez l'âme noire et le prisme.

Le bloc des machines

Utilisez la clé de la prison sur le panneau dans la pièce à gauche puis partez sur la droite. Utilisez le prisme pour ouvrir le passage et traversez la lumière de l'autre coté. Prenez un des passages et ouvrez la porte avec la clé de l'ingénieur avant de descendre puis de monter la pente à droite. Suivez le passage, prenez à gauche, passez la porte et tirez sur le levier. Récupérez deux âmes noires après le combat et utilisez à nouveau la clé pour ouvrir la sortie. Montez sur la première cage, sautez les caisses et progressez jusqu'à une nouvelle ouverture. Accrochez-vous au tuyau au bout du passage, passez à gauche et ouvre la porte avec la clé. Avancez et montez la pente à droite puis combattez et ramassez une âme noire. Montez pour tirer sur le levier et montez la pente à gauche puis ouvrez la porte avec la clé. Débarrassez-vous de vos assaillants et retournez à la cage vide puis sautez dedans. Prenez la porte au fond une fois en haut et récupérez deux âmes noires dans la salle de torture. Retournez en arrière et tirez sur le levier à droite en bas de la pente. Sautez, récupérez une âme noire après le combat puis remontez. Tirez le levier dans la salle de contrôle et utilisez la clé à l'extérieur puis suivez le passage qui s'ouvre. Passez les portes en face et utilisez la combinaison deux, quatre, cinq pour arrête le piston avant d'utilisez l'ours pour retourner aux Cellules.

Tâches à accomplir

Passez sur les tuyaux enflammés et descendez sur les charbon en dessous. Montez les escaliers à gauche et prenez l'ouverture à gauche. Sautez sur les plates-formes mobiles et passez de l'autre coté. Allez appuyer sur le bouton dans la petite pièce à droite, allez près de la cage et traversez par la corde pour récupérer une âme noire. Montez les escaliers

jusqu'à la corde et sautez sur la petite plate-forme sous le balcon pour une autre âme noire. Remontez par les escalier et allez sur la troisième plate-forme. Prenez le passage, sautez et traversez par la corde jusqu'à une âme noire. Prenez à gauche sur le tuyau et encore à gauche puis sautez vers la cage pour obtenir une autre âme avant de retourner à la corde. Retournez sur la plate-forme devant la cage et descendez la pente puis passez la porte et récupérez une autre âme dans la nouvelle cage. Utilisez l'ours pour vous rendre aux portes de l'asile. Sautez du pont, prenez à droite et traversez les charbons. Suivez le passage jusqu'à une âme noire, montez et tournez à droite pour en trouver une autre puis revenez au croisement et descendez pour passer l'arche à gauche. Prenez le passage de gauche pour récupérer une autre âme noire, revenez dans la pièce et prenez l'ouverture en face de vous. Suivez les passages en bois et prenez à gauche dans une salle de contrôle. Ouvrez la porte avec la clé de l'ingénieur, revenez en arrière et récupérez l'âme noire dans le govi puis utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties.

Les conduites de lave

Passez les deux Portes et descendez avant de vous téléporter grâce à l'autel et au bâton. Montez sur les plates-formes, passez la porte et avancez jusqu'aux conduites de lave. Avancez, montez les marches de pierre, montez sur le pont, passez sur les charbons à gauche et montez les escaliers encore à gauche. Allez ouvrir la serrure à gauche et descendez par la porte derrière vous pour récupérer une âme noire dans la salle de contrôle. Appuyez ensuite sur le levier à droite et descendez pour vous débarrasser de deux adversaires. Remontez et prenez les escaliers à gauche. Tirez sur le levier, montez encore puis revenez à la serrure et prenez le passage en face. Récupérez une nouvelle âme noire, tirez sur le levier et allez à la pièce recouverte de charbon près du départ. Prenez le passage en face, montez les escaliers dans la salle et ramassez l'âme noire sur la gauche. Tirez sur le levier, montez les escaliers à gauche en sortant, récupérez les cadeaux puis prenez à gauche jusqu'au puit de lave. Sautez dessus, récupérez l'âme noire puis prenez les escaliers à droite sur la plate-forme suivante. Récupérez une âme noire en haut des caisses puis montez les escaliers dans le coin. Escaladez dans la pente, sautez en arrière et descendez pour prendre le passage de droite. Sautez sur les caisses et récupérez une âme noire de l'autre coté. Descendez, remontez sur les hauteurs de la pente et cette fois, escaladez de l'autre coté. Prenez à gauche, sautez sur le tuyau et allez dans le passage de gauche pour retourner dans la salle du puit. Retournez à la chambre des prophéties et prenez à nouveaux la Porte vers les conduites de lave.

Le temple du sang

Remontez sur les plates-formes de bois et passez la nouvelle Porte jusqu'au temple du sang. Descendez, prenez à gauche et appuyez sur le premier bouton puis montez et sautez sur la droite pour appuyer sur le deuxième. Escaladez sur la droite et entrez dans le temple par l'ouverture de droite. Descendez et montez sur la plate-forme centrale puis appuyez sur les bouton et montant à droite et à gauche. Remontez la pente, prenez à droite et montez jusqu'à la nouvelle ouverture. Descendez dans la pièce suivante et appuyez trois fois sur le bouton, pour déplacer la plaque qui bloque les portes puis prenez celle de droite et appuyez sur le bouton. Retournez à la salle précédente et appuyez deux fois pour ouvrir le passage de gauche. Montez les escaliers, descendez dans la pièce et prenez l'ouverture de droite. Poussez le bloc, montez sur le pilier dans la pièce suivante puis sautez en face pour récupérer une âme noire. Descendez et prenez le tunnel de gauche puis appuyez sur le bouton et prenez le passage juste derrière vous vers la salle remplie de lave. Utilisez la corde pour obtenir une autre âme noire puis revenez dans la salle principale du temple grâce à l'ours. Montez en face jusqu'à une ouverture en haut. Descendez et sautez sut le pilier au centre puis traversez l'abîme par les plates-formes et appuyez sur le bouton à droite. Traversez jusqu'à la porte au bout et tournez à droite. Sautez en face et montez en évitant les lames puis descendez de l'autre coté et prenez le passage. Avancez jusqu'au bouton qui déclenche la corde avant de revenir à l'ouverture que vous avez dépassée. Montez, passez par la corde et prenez la porte. Montez sur une cascade puis descendez dans les charbons et allez récupérer une âme noire. Faites demi-tour et suivez le passage puis appuyez sur les cinq interrupteurs (ne restez pas trop longtemps sur les plates-formes) et montez l'escalier pour récupérer un nouveau tatouage. Sautez dans la lave et récupérez une âme noire près de l'entrée. Sortez et montez la pente de gauche et revenez à la pièce où vous avez évité les lames. Sautez dans la lave, passez l'arche puis montez sur les plates-formes pour passer dans la pièce suivante par l'arche pour ramasser une autre âme noire. Utilisez ensuite l'ours pour revenir à l'entrée du temple. Montez la pente, passez l'ouverture à droite et sautez dans la lave dans la pièce à la corde. Nagez vers la gauche et remontez dans la petite pièce pour activer l'interrupteur. Retraversez la salle et appuyez sur le bouton en face et récupérez l'âme noire sur la plate-forme. Utilisez à nouveau l'ours pour retourner aux conduites de lave.

Quelques affaires à régler

Sautez dans la lave et nagez vers la gauche, utilisez la clé de l'ingénieur dans la salle suivante et escaladez pour utiliser la clé en haut. Descendez la pente, récupérez l'âme noire et utilisez le levier pour ouvrir la porte. Retournez aux conduites de lave grâce à l'ours, plongez à nouveau et prenez l'ouverture de droite. Faites surface et ouvre la trappe avant de monter pour passer par le plafond. Avancez jusqu'à une âme noire, retournez dans la salle du début et sautez à nouveau dans la lave. Partez vers la droite et tournez à gauche au bout, passez l'ouverture et ressortez. Sautez sur le balcon, partez tout droit et sautez sur l'agitateur pour atteindre la dernière âme noire de cet endroit. Utilisez ensuite l'ours pour vous rendre au temple du feu. Passez la première pièce jusqu'à la petite salle avec un pilier au centre et sautez dans la lave. Prenez l'ouverture à droite, sortez dans la pièce puis plongez à nouveau dans le trou pour suivre le tunnel. Notez l'emplacement de l'autel et sortez par l'ouverture avant d'appuyer sur le bouton à droite. Descendez la pente, sautez dans la lave et appuyez sur le nouveau bouton. Montez les escaliers, passez le pont et descendez au bout du couloir. Prenez à droite et utilisez votre bâton sur l'autel. Sautez pour attraper l'âme noire, descendez puis montez les marches vers l'entrée du temple. Retournez dans la pièce où vous avez sauté dans la lave et cette fois prenez la porte au bout à gauche. Tournez à droite au fond et sautez sur la plate-forme pour appuyer sur le bouton. Retournez en arrière et sautez de l'autre coté de la pièce. Traversez avec la corde et sautez jusqu'à la porte pour entrer dans la pièce suivante. Sautez au sol et traversez les couloirs jusqu'au fond à gauche, activez la corde, retournez à la porte et montez la pente avant la corde. Avancez et sautez dans le trou puis montez les escaliers pour atteindre une nouvelle âme noire.

Utilisez maintenant l'ours pour vous rendre au temple de la vie. Traversez la caverne à gauche, tournez à droite de l'autre coté et sautez sur la plate-forme. Traversez la corde puis le lac de lave pour récupérer une âme noire et utilisez l'ours pour revenir au temple du sang. Prenez à gauche en haut de la pente et sautez sur le pilier dans la salle puis sur la plate-forme de droite. Passez l'ouverture et l'arche à droite et appuyez sur le bouton. Sautez, traversez le pont et allez dans la pièce à gauche. Appuyez sur les boutons des piliers puis retournez à l'entrée du temple avec l'ours. Retournez sur la hauteur près du nouveau pont et entrez dans la caverne sur la droite. Récupérez le Calabash derrière la Porte Coffin au bout du passage. Utilisez-le sur les dalles à coté et prenez à gauche en ressortant (grâce au Flambeau) puis suivez le passage jusqu'à une petite pièce avec des dalles au plafond. Utilisez le Calabash pour récupérer une âme noire puis retournez de l'autre coté de la porte. Passez par le trou dans le sol et récupérez les cadeaux derrière vous sous la dalle. Retournez à la pièce pleine de dalles dans le temple et détruisez-les pour récupérez l'âme noire en bas des escaliers. Retournez ensuite au temple du feu et sautez dans le passage sous l'entrée, poussez le bloc et montez le pente pour trouver une âme noire. Allez ensuite au temple de la prophétie et récupérez celle qui est juste sous l'entrée. Rendez-vous au bayou paradis et descendez au fond de la crypte pour en trouver une autre. Enfin, allez à la prison de Gradelle et prenez le passage avec un lézard dans la cathédrale, brisez la peinture à droite et suivez le passage pour récupérer un accumulateur. Retournez ensuite à la chambre des prophéties et utilisez le bâton sur l'autel pour retourner aux trois portes.

La cité souterraine

Avancez dans l'obscurité et prenez la porte à gauche avant de monter la pente. Récupérez les cadeaux, sortez et tournez à gauche dans les ténèbres. Utilisez le Flambeau, montez sur la hauteur puis descendez vers la gauche. Montez sur la hauteur où était le sniper, faites demi-tour et sautez à gauche. Sautez sur le tuyau puis en face vers la porte et progressez jusqu'à un endroit où vous pouvez utilisez la clé de l'ingénieur. Remontez les escaliers et utilisez les panneaux de contrôle pour monter. Traversez la cage métallique, montez encore et sautez sur la plate-forme en mouvement. Sautez ensuite par le trou dans le mur et suivez le couloir pour utiliser à nouveau la clé dans la pièce suivante. Montez en haut de la pièce grâce aux plates-formes et suivez le passage derrière l'ouverture. Descendez et prenez le passage de gauche dans la pièce au plafond de verre. Récupérez l'âme noire. Descendez, prenez la porte, descendez la pente puis traversez sur la gauche grâce à la corde. Prenez le passage de gauche, traversez la zone d'obscurité et remontez jusqu'à la deuxième salle des machines. Prenez l'ouverture à mi-chemin puis à droite à l'intersection jusqu'à une salle avec des lames tournantes. Tournez à gauche, descendez dans la salle de contrôle et utilisez la clé pour arrêter les lames puis passez la porte, tournez à gauche et suivez le passage. Montez les escaliers et récupérez le dernier Rétracteur puis retournez à la salle aux lames. Descendez, prenez une des sorties et ramassez l'âme noire puis remontez et passez la porte vers la zone du début. Retournez en arrière et cette fois utilisez la corde pour monter. Allez jusqu'à la porte et sautez sur la droite, passez la première porte puis utilisez la clé pour ouvrir la deuxième. Ouvrez aussi la porte suivante et montez vers le milieu de cette zone. Tournez à droite après le tuyau et sautez en face puis passez la porte. Montez sur la gauche grâce à la cage et sautez sur les caisses puis dans la salle suivante. Descendez, combattez votre adversaire au pied du pilier central et récupérez l'âme noire. Retournez ensuite à la cathédrale de la douleur grâce à votre ours et prenez l'arche avec une pique. Utilisez ensuite le Rétracteur sur le cadavre pour pouvoir continuer.

Mordant Street, Queens, New York

Prenez à gauche puis empruntez le passage de droite en haut. Prenez à droite puis à gauche et laissez disparaître un nouvel ennemi derrière la porte. Passez par la porte de gauche et récupérez une torche derrière les planches. Reprenez votre route et prenez le passage derrière les caisses. Traversez plusieurs pièces jusqu'à une caisse que vous devrez déplacer pour arracher les planches qui bouchent un nouveau passage. Descendez, passez par le plafond et prenez la porte au bout du passage après la pièce avec les chaises couvertes de peau. Suivez le passage à droite et poussez le bloc dans la pièce suivante pour continuer dans le couloir. Prenez la porte et passez les caisses dans le couloir puis brisez les planches pour suivre un nouveau passage. Appuyez sur le bouton derrière les planches suivantes, ressortez, sautez du balcon et prenez l'ascenseur jusqu'en haut. Sautez au bout à gauche et passez laporte puis prenez le couloir encore à gauche. Continuez jusqu'à un trou dans le mur et brisez les caisses pour passer. Récupérez le dernier accumulateur dans les pièces suivantes puis continuez jusqu'à une rivière de sang. Montez sur la cascade à gauche et avancez pour vous débarrasser enfin de votre adversaire. Comme d'habitude, récupérez le prisme et l'âme noire puis quittez la pièce par la droite. Utilisez le prisme pour ouvrir la porte et avancez pour retourner dans le bloc des machines.

Le bloc des machines

Avancez et montez la pente puis prenez à droite vers le troisième niveau. Tirez le levier et descendez tout en bas par les pentes. Passez par la corde et prenez l'ouverture de droite en bas puis suivez le passage et utilisez la Clé pour ouvrir les cages. Débarrassez-vous des créatures qui vous attaquent, récupérez l'âme noire et sortez par la petite porte à droite après la grande arche. Passez la salle et le pont puis prenez l'ouverture à droite dans le mur. Prenez la porte en face dans la pièce suivante et arrêtez le troisième piston grâce à la Clé et les panneaux sous les colonnes avec la combinaison trois, un, deux. Utilisez l'ours pour aller aux portes de Marrow et ouvrez la dernière Porte Coffin pour récupérer l'ultime âme noire (et une arme). Retournez devant les pistons avec l'ours et franchissez-les jusqu'à la pièce au fond. Suivez Luke jusqu'à la cage et passez jusqu'à la pièce centrale et combattez Legion. Déplacez-vous en cercles autour de lui et utilisez les deux Violators puis l'Enseigne si vous n'avez plus de munitions (ne tirez que quand il est en face de vous). Insistez longtemps car il est assez difficile à vaincre et ... bon courage !

Shadow Master

© Sony / Hammerhead 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au premier niveau, détruisez les deux premiers aliens et entrez dans la caverne dont ils sont sortis. A l'intérieur de la caverne, faites l'une des manipulations suivantes :

1) Appuyez simultanément sur les boutons L1, R1, L2, R2 et . Si vous l'avez bien effectué, l'écran s'illumine un instant et un nouveau menu apparaitra à l'écran de présentation pour accéder au niveau souhaité.

2) Appuyez simultanément sur les boutons L1, R1, L2, R2 et . Si le code a fonctionné, l'écran va s'illuminer pendant une fraction de seconde. Vous pourrez alors avoir toutes les armes avec munitions illimitées.

Après avoir fait l'une ou l'autre manipulation (ou les deux), quittez normalement le jeu et recommencez une nouvelle partie. Vous pourrez donc accéder au niveau désiré, ou recommencer une nouvelle partie avec toutes les armes, ou les deux !

Sheep

© Empire Interactive / Minds Eye Production 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

800B58A0 0063 Tous les moutons (niveau 1)
800B58A8 270F Tous les bonus (niveau 1)
800B589C 19B3 Arrêter le temps (niveau1)
D00F46FA FEFF
800B58A4 001E Sauver tous les moutons en appuyant sur L2 (niveau 1)
800B7980 0063 Tous les moutons (niveau 2)
800B7988 270F Tous les bonus (niveau 2)
800B797C 1F00 Arrêter le temps (niveau 2)
D00F46FA FEFF
800B7988 270F Sauver tous les moutons en appuyant sur L2 (niveau 2)

Shellshock

© Eidos Interactive / Core Design 1996

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS AU DEBUG MODE

Pour accéder au debug mode, sur l'écran-titre, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Droite, . Si l'astuce a fonctionné, vous entendrez un petit son. Cette option vous permettra de choisir les niveaux et de bidouiller les crédits.

INVINCIBILITÉ

Pour être invincible, commencez une partie, puis appuyez simultanément sur Start + Select pendant plus de trois secondes afin de revenir sur l'écran-titre. Ensuite, faites Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, . Un son confirmera l'activation du code.

CODES DES NIVEAUX

2. ORIBARQZCAA4CAADC
3. E2QCQWZEAAYGAADC
4. VFZAQNQBEAQCMAEDC
5. SPJAQRFDAYMPAIDC
6. NWBAAYQFCAATRAIDC
7. 5YBDANQZCAADYAIDC
8. QGCCQSQRGAAV1AIDC
9. BLCBARASDAAPBBMTC
10. 0USFAQAKDAARGBQTC
11. 42SFANQ0DAAHNBQTC
12. NGTCAPA5CAAZSBQTC
13. QODBAUALDAANWBQTC
14. 5TLFANAHDAAV1BQTC
15. OYDDAPA1EAA1ACQTC
16. XEUFCSAPDAALHCQTC
17. QN2DUSA1CAABLCQTC
18. ORMEUUAHEAALQCQTC
19. P1UCWSAPDAA1UCQTC
20. RHFGINATCAAR0CQTC
21. AJNBILATDAAN3CQTC
22. 3RVAYYATCAA1ADQTC
23. K3VAYWALCAAPEDQTC
24. VAOCINALDAABKDQTC
25. 0M4EYVA5CAA1PDQTC

CODES ACTION REPLAY

`80087EF4 0600`	
`80087EF6 0600`	Invulnérabilité
`80085894 C350`	Argent infini
`8008587E 0006`	
`80085880 0030`	Armure maximale
`8008588A 0004`	Moteur maximal

Shérif Fais-Moi Peur !

© Southpeak Interactive / Sinister Games

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOITURE DE POLICE

Appuyezs ur , , , , Bas, Haut, Bas, Bas, Haut

VOITURE FANTÔME GRIS

Terminez le jeu en mode "Facile" et cette voiture bonus sera ensuite disponible dans Run The Jug.

Shock Wave Assault

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour activer les codes, mettez le jeu en pause, appuyez sur ○ , □ , ✕ et quittez (avec le bouton Select). Désormais, vous avez accès aux cheat codes suivants :

```
Laser special   ○ , ○ , ✕ , ○ , △ , □
Refait le plein ○ , ✕ , □
???             □ , ✕ , △
```

MILK RUN

Chargez une partie supérieure au niveau 10. Il y a alors une mission 11 : Milk Run

Sidewinder

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES AVIONS

Allez en Mission Mode, à l'écran du choix de l'avion. Faites alors la manipulation suivante : Gauche, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, SELECT.

ECRAN PLEIN

Allez au menu principal (Start/Options). Maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R1, R2 et commencez une partie. Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que le jeu débute. Appuyez alors sur SELECT pour changer de vue.

Sidewinder 2

nc

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. 0007
3. 1213
4. 0224
5. 7154

STRIP TEASE

Au cours d'une partie, mettez le jeu en pause, et faites : Gauche, , , , , Haut, , , , Droite, , Bas,

Silent Bomber

© Virgin Interactive / Bandai 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE AVANCÉ

Terminez le jeu pour débloquer ce mode qui vous permettra de choisir votre niveau.

Silent Hill

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES OPTIONS

Au cours du jeu, faites une pause puis allez à l'écran des options. Faites : L1 + L2 + R1 + R2. Désormais, un nouveau menu d'options vous permettra de choisir par exemple la couleur du sang, le contrôle pour marcher/courir, etc...

SOLUTION COMPLÈTE

La ville

Avancez dans le brouillard jusqu'à apercevoir Cheryl dans la brume. Suivez là dans l'allée et passez les deux grilles. Après la seconde grille, la nuit tombe. Ne vous découragez pas et avancez à l'aide de votre briquet. Des monstres vous attaquent et vous vous évanouissez. Une fois la discussion avec Cybil terminée, cherchez quelques objets utiles dans le café (armes, soins, carte). Sortez. La radio vous avertit qu'un monstre approche. Tuez le et allez prendre la radio sur la table du fond. Sortez et retournez à l'allée où vous vous êtes fait agresser grâce à votre carte. Ramassez les balles sur le banc à votre gauche et avancez dans l'allée. Tuez les chiens et les monstres volants et allez jusqu'au fond. Ouvrez la grille et continuez en ramassant tout ce que vous pouvez jusqu'à trouver un indice sur Cheryl par terre. Si vous tentez d'aller à l'école, vous vous rendrez compte que c'est impossible... rendez-vous au bout de Matheson Street et vous trouvez un papier avec écrit : niche de chien rue Levine. Allez dans Levin Street et cherchez une niche. Occupez-vous des chiens et fouillez la niche pour trouver la clé de la maison. Utilisez la sur la maison derrière la niche et entrez. Dedans, copiez la carte sur le mur. La porte du fond est bloquée par trois serrures. Sortez de la maison et mettez-vous à la recherche des trois clés grâce aux indications sur votre carte. La clé de l'épouvantail est dans la boîte aux lettres au sud de Ellroy Street, à droite de la crevasse en passant sur la planche en bois. La clé du lion est dans le coffre de la voiture de police au bout de la rue Finney. Enfin, la clé du bûcheron se trouve dans le terrain de basket entre Ellroy Street et Bach Man Road. Retournez à la porte bloquée dans la maison et ouvrez la grâce à vos clés.

L'école

Utilisez le plan pour trouver l'école. Pénétrez dans le bâtiment et prenez la carte sur la gauche. A droite, l'infirmerie (infirmary) vous permettra de faire des sauvegardes tandis qu'à gauche vous trouverez des indices dans le bureau du réceptionniste (receptionnist). Allez dans la cour intérieure (courtyard) et cherchez des indices sur la tour de l'horloge à droite. Ensuite, avancez jusqu'au fond de la cour et entrez par la double porte. La seule porte ouverte vous mène aux toilettes (bathroom), rien à y faire. Trouvez les escaliers et montez à l'étage. Allez dans la réserve de chimie (lab equipment room), récupérez le produit chimique. Sortez et entrez dans la classe de chimie (chemistry lab). Là, utilisez le produit chimique sur la main sur la table et vous ramassez le médaillon d'or. Redescendez à la tour de l'horloge et placez le médaillon à gauche. Remontez au premier et cherchez la salle de musique (music room). Dedans, regardez le tableau de plus près et mettez-vous au piano. Jouez les notes dans cet ordre : 3, 10, 11, 8, 2. L'horloge vous crachera le médaillon d'argent. Retournez à la tour pour y placer votre nouvel objet et descendez ensuite au sous-sol pour trouver la chaufferie (boiler room) en repassant par le premier étage. Enclenchez l'interrupteur et remontez dans la cour intérieure. Entrez dans la porte qui s'est ouverte dans la tour et descendez les escaliers. Avancez, remontez et ouvrez la porte.

L'école du passé

Allez au nord pour ouvrir la double porte. Aller à droite et prenez la première porte à gauche. Là, prenez la porte à

droite. Allez dans la salle de classe (classroom) et prenez la carte illustrée sur la table. Allez à la réception et ouvrez la porte du fond puis la porte avec une fente centrale grâce à la carte illustrée. Entrez dans les toilettes masculines, prenez le fusil de chasse et inspectez le message sur le mur. Sortez et ouvrez la porte de la salle des professeurs (teacher's room). Tournez et avancez jusqu'à la porte qui mène à l'autre salle sur le côté. Ouvrez la porte au fond, le téléphone sonne, répondez. Trouvez les vestiaires (locker room) au 2ème étage et prenez la clé de bibliothèque près du corps. Ouvrez la réserve de la bibliothèque (reserve library) avec cette clé et entrez dedans. Regardez et lisez le livre intitulé "le monstre guette". Là, entrez dans la bibliothèque (library) à côté et lisez le livre sur la table. Descendez au rez-de-chaussée et trouvez la pièce d'entretien (storage). A l'intérieur, prenez la balle de caoutchouc. Allez sur le toit (roof) et inspectez le système d'évacuation. Essayer de prendre la clé mais elle est hors de portée. Insérez la balle dans le drain le plus proche de la valve de drainage. Tournez la valve pour que la clé soit aspirée dans le tuyau. Descendez jusqu'à la cour intérieure et récupérez la clé tombée par terre. Utilisez la sur la porte au nord est sur la carte au premier étage. Traversez la pièce et descendez les escaliers jusqu'au sous-sol. Faîtes vous un passage en bidouillant les valves, calculez bien votre coup. Avancez sur le chemin ainsi créé et utilisez l'ascenseur. En bas, débarrassez-vous de la grosse bêbête en utilisant l'indice lu dans le livre de la bibliothèque. Tirez-lui deux fois dans la tête avec le fusil puis quand il ouvre la bouche, tirez-lui dans la gorge. Ca devrait le calmer. Ensuite dans la chaufferie prenez la clé de Gordon. Enfin, quittez l'école.

La ville

Allez dans la rue Bradbury et tournez à droite dans l'allée. Utilisez la clé de Gordon sur la porte que vous a montrée la caméra. Allez directement jusqu'à l'église balkanique (balkan church) et écoutez patiemment la conversation entre Harry et Dahlia Gillespie. Après, prenez le Flauros et la clé du pont-levis sur l'autel. Rendez-vous à la salle de contrôle du pont-levis dans la rue Bloch (bridge control room). Utilisez la clé de pont-levis pour faire descendre le pont. Récupérez la carte du quartier commerçant sur la chaise et traversez le pont pour aller au poste de police. Lisez la note dans le bureau et repartez vers l'hôpital.

L'hôpital

Dans l'entrée de l'hôpital, allez tout droit puis à gauche. Prenez alors la première porte à gauche et parlez avec Kauffman. Ensuite, passez la porte à côté de la porte par laquelle vous êtes rentré. Encore une porte après, vous arrivez dans la salle d'accueil. Là, prenez la carte de l'hôpital sur le tableau d'affichage et repartez direction la pièce où vous avez rencontré Kauffman. Prenez ensuite la porte de l'autre côté puis passez une autre porte. Arrivé dans un couloir, allez dans le bureau du docteur (doctor's office) et récupérez la carte du sous-sol de l'hôpital. Foncez dans la salle de conférence (conference room) pour prendre la clé du sous-sol. Dirigez-vous vers la cuisine (kitchen) et prenez la bouteille de plastique. Utilisez la bouteille dans le bureau du Directeur (director's office) en la remplissant avec le liquide inconnu. Descendez au sous-sol et mettez en route le générateur de secours de l'hôpital. Utilisez ensuite l'ascenseur pour aller au premier étage (bouton 2 en anglais). Comme la porte est bloquée, retournez dans l'ascenseur et appuyer sur le chiffre "3". Au deuxième étage, la porte est aussi bloquée ! Bon, revenez dans l'ascenseur et regardez les boutons, vous voyez, il y a un 3ème étage (bouton 4). Allez y et sortez. Poussez la double porte dans le couloir. Etant donné que toutes les portes sont fermées, allez directement au bout du couloir pour ouvrir une nouvelle double porte. Descendez les quelques marches jusqu'au 2ème étage. Dans la chambre 306, prenez la plaquette du chat. Dans les toilettes pour hommes, prenez la plaquette de la tortue et enfin, dans la remise (storage room), la poche de sang. Amenez le poche de sang et donnez la à la bestiole dans la chambre 204 pour récupérer la plaquette de chapelier. Retournez au rez-de-chaussée pour prendre la plaquette de la reine dans le bureau du Directeur. Allez enfin au 1er étage dans le centre des infirmières (nurse center) et lisez le mot sur le mur. Là mettez toutes les plaques dans un ordre précis sur la porte fermée. En partant d'en haut à droite, la bleue, la verte, la jaune et enfin la rouge. Allez ensuite jusqu'à la salle d'opération (operating room) et prenez la clé de l'entrepôt du sous-sol. Ramassez l'alcool à désinfecter dans l'unité des soins intensifs (Intensive Care Unit) et le briquet dans la chambre 201. Prenez l'ascenseur pour le sous-sol (bouton B). Poussez les étagères dans l'entrepôt du sous-sol (storeroom) et examinez la grille sur le sol. Utilisez l'alcool sur les barres en fer puis mettez-y le feu avec le briquet. Descendez et baladez vous jusqu'à trouver une bande vidéo. Remontez ensuite et allez la regarder dans la chambre 302. Allez dans le sous-sol tout au bout à gauche. Prenez la clé de la salle de consultation, regardez le portrait d'Alessa et allez dans la salle de consultation (examination room) au rez-de-chaussée. Une fois la scène terminée, allez ramasser la clé du magasin d'antiquités sur le bureau et partez.

La ville 3

Foncez directement à la boutique d'antiquités dans Simmons Street. Entrez dans la boutique en utilisant la clé

ramassée un peu plus tôt. Poussez le placard et écoutez l'intéressante conversation entre Harry et Cybil. Puis, utilisez le passage secret ; vous trouvez la “seconde église”. Récupérez la hache sur le mur et sortez par le trou dans le mur. Après la scène, quand Harry se réveille, quittez la boutique et allez à gauche. Pénétrez dans le centre ville par le trou dans la grille. Montez par l'Escalator et regardez Cheryl sur l'écran géant. Continuez à monter les marches puis prenez à votre droite. Au bout tournez à droite et avancez jusqu'à trouver une porte sur la gauche. Entrez et récupérez les balles du fusil. Sortez du magasin et continuez à gauche. Le sol se dérobe sous vos pieds. Prenez le fusil par terre et attendez le ver géant qui va arriver par derrière. Dès que vous l'entendez, avancer un peu puis retournez vous vite et shootez le. Baladez vous un peu et tuez de la même façon le deuxième ver. Sortez et retournez à l'hôpital. Allez discuter avec Lisa dans la salle des consultations. Enfin, quittez l'hôpital et montez par les escaliers en face de vous. Débarrassez-vous du papillon de nuit géant sur le toit de l'immeuble d'en face.

Les égouts

Quand l'insecte meurt, dirigez-vous vers le pont qui mène de l'autre côté de Silent Hill. Traversez le pont. Cassez la serrure de la grille et entrez. Descendez l'échelle jusque dans les égouts et faîtes attention car la radio ne marche plus sous terre. Avancez dans le tunnel puis allez à gauche. Après, continuez jusque ça tourne à gauche. Prenez la première à droite et allez encore à droite au fond. Avancez tout droit jusqu'au dernier carrefour et prenez à droite puis immédiatement à gauche.Avancez doucement sur la gauche et tournez à droite au bout. Restez sur la droite puis traversez vers la gauche en C2. Enfin, traversez la porte avec marqué "KEEP OUT" et avancez afin de trouver le plan et la clé d'égouts. Une fois tout ça accompli, revenez à votre point de départ. Quand vous faîtes face à l'entrée du tunnel, allez à gauche. Utilisez la clé d'égout sur le cadenas et avancez jusqu'à trouver une échelle. Utilisez le plan pour trouver la sortie, c'est fermé. Allez dans la pièce tout en bas à gauche sur la carte pour récupérer la clé de sortie d'égout dans le sang. Retournez à la sortie, ouvrez la grille avec la nouvelle clé et grimpez à l'échelle.

La Région Touristique

Une fois en haut, vous arrivez dans la région touristique (Ah ! Ces traductions...) de Silent Hill. Sur le tableau d'affichage droit devant vous, récupérez le plan. Dirigez-vous vers le Annie's Bar. Regardez Harry aider Kauffman et une fois parti, prenez lui son portefeuille. Allez à l'Indian Runner et utilisez la combinaison écrite sur le reçu pour ouvrir la porte. Dedans, ouvrez le tiroir et prenez la clé de coffre-fort. Ouvrez le coffre fort avec cette clé et vous découvrez de la drogue. Ensuite, lisez le mémo sur le mur pour y récupérer le code pour l'accès de service du motel. Allez-y en allant tout à l'arrière du motel et récupérez l'aimant sur le canapé. Rendez-vous dans la chambre de Kauffman (n°3) et poussez le meube à tiroirs. Après, utilisez l'aimant sur le trou afin d'attirer la clé de moto. Retournez dans la réception du motel et prenez la porte juste à votre gauche. Là, utilisez la clé de la moto sur celle-ci, vous trouvez une fiole de verre. Kauffman arrive et s'empare de la fiole. Sortez du motel et allez dans la Sanford Street. Longez les garages West et East puis allez à gauche sur le quai et continuez jusqu'au bateau. Entrez dans le bateau. Après la scène, allez au phare (Light House) en sortant du bateau par l'autre porte. Monter tout en haut et regardez la scène avec Alessa. Quand vous quittez le phare, vous vous retrouvez directement dans le bateau. Sortez-en par la porte à côté du carnet de notes (sauvegarde) et montez les escaliers. En haut, allez à gauche. Marchez jusqu'à l'entrée des égouts qui font la jonction avec le parc de loisir. Descendez l'échelle et prenez le plan. Suivez le plan jusqu'au parc de loisir.

Parc de Loisir

Pénétrez dans le parc, allez à droite et avancez jusqu'au manège. Quand Cybil se lève de la chaise roulante et commence à aller vers vous. Evitez les tirs de Cybil. Quand elle a le dos tourné, utilisez le liquide étrange trouvé à l'hôpital.

Nulle part

Descendez par l'ascenseur, jusqu'au hall d'entrée. Descendez les marches jusqu'au sous-sol, vous pénétrez dans une salle de classe et continuez jusqu'au fond par une porte. Prenez la pince et le tournevis . Revenez sur vos pas jusqu'à la porte à droite de l'ascenseur. Là, utilisez les pinces pour déserrer le robinet. Récupérez la clé d'Ophiel et allez l'utiliser pour ouvrir la porte marquée “ Ophiel ”. Une fois à l'intérieur, prenez à droite et avancez dans le couloir, insérez le code “ a l e r t ” sur le digicode. Entrez, ouvrez la porte d'après et prenez sur le mur l'amulette de Salomon. Sortez et allez dans la pièce de l'énigme d'astrologie. Sur le mur, des signes avec un numéro en dessous. Le numéro correspond en fait le nombre d'extrémités pour chaque signe. Ceux du milieu, sagittaire, taureau et gémeaux. Mettez les numéros 6-4-8 et récupérez la pierre de temps. Utilisez la pierre pour casser l'horloge dans la boutique d'antiquités. Récupérez la clé de

Hagit et sortez en prenant à droite. Entrez dans la pièce Haggit et utilisez l'ascenseur jusqu'au premier étage (bouton 2). Là, pénétrez par la double porte et ouvrez dans le troisième porte sur votre gauche. Dans la pièce, récupérez l'écusson de Mercure et l'anneau du contrat. Sortez, allez maintenant ouvrir la double porte du fond et examinez la plaque de métal vissée au mur. Utilisez le tournevis pour la décrocher. Laissez tout ça là et sortez. Prenez à droite en sortant et ouvrez la porte sur votre gauche. Il s'agit d'un petit bureau avec un appareil photo. Chopez l'appareil et sortez pour revenir à l'ascenseur. Prenez l'ascenseur et montez au deuxième étage (bouton 3). Vous êtes maintenant dans une église. Une porte de chaque côté et un autel au fond. Allez examiner les peintures derrière l'autel. Chaque porte a trois boîtes avec neuf boutons. Utilisez l'appareil photo sur les peintures derrière l'autel pour révéler les lignes de peinture. Recopiez les lignes sur les boutons pour ouvrir les portes A gauche, vous récupérez la clé de cage aux oiseaux. A droite, cherchez le livre marqué et lisez le. Redescendez au 1er et allez utiliser la clé de cage aux oiseaux sur la cage dans la pièce correspondante. Dedans, prenez la clé de phaleg et allez à la porte du même nom. Ouvrez la. Prenez la première porte à gauche et utilisez l'anneau du contrat sur la chaîne au niveau du poignard. Vous récupérez la poignard de Melchior. Resortez et allez directement vers la porte du milieu sur le mur à gauche. Prenez l'ankh et quittez la pièce. Une seule porte reste ouverte, allez y et ouvrez le sachet de jellybeans. Prenez la clé de Bethor. Ouvrez la double porte sur votre gauche. Utilisez la cassette vidéo de votre inventaire sur le magnétoscope dans cette pièce. Revenez alors et ouvrez la dernière porte, la porte Bethor. Eteignez le générateur et revenez dans la pièce avec la clé connecté par les deux câbles. Prenez la clé d'Aratron et revenez dans le hall Phaleg. Entrez maintenant dans la pièce Aratron.

La fin

Ensuite, vous vous retrouvez dans une pièce. Prenez le disque d'Ouroboros et sortez. Ouvrez la porte qui vous fait face. Maintenant, prenez les cinq objets de vortre inventaire (disque, amulette, poignard, écusson et ankh) et placez les dans la chambre d'Alessa, sur la porte du fond. Sauvegardez et descendez les marches. Préparez vous pour votre combat contre le Démon.

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie

```
800B96AE 0006
```

Munitions infinies

```
800B95F8 0063
```

Toutes les armes

```
800BC098 0180
800BC09C 0181
800BC0A0 0182
800BC0A4 0184
800BC0A8 0185
800BC0AC 0186
800BC0B0 0187
800BC0B4 FFA0
800BC0B8 FFA1
800BC0BC FFA2
800BC0C0 FFA3
```

Toujours finir avec une sauvegarde

```
800BC0CA 0000
```

Toujours terminer avec un temps de jeu égal à zéro

```
800BC274 0000
800BC274 0000
```

Invincibilité

```
800B96AE 0006
```

Silhouette Mirage

© Working Designs / Treasure

TUTORIEL

Au cas où, voici une présentation du tutoriel anglais qui pourra servir aux non-anglophones. N'hésitez pas non plus à consulter cette astuce si vous êtes perdus sur l'une des versions japonaises, puisque nous indiquons à chaque fois les particularités à prendre en compte.
Attaquez les ennemis du même attribut pour absorber leur énergie spirituelle (version américaine) / pour diminuer leur énergie spirituelle (versions japonaises).
Attaquez les ennemis de l'attribut opposé pour les affaiblir ou les détruire.
Appuyez sur gauche ou droite deux fois de suite pour un dash. Cette technique permet bien sûr d'aller plus vite, mais elle permet aussi de courir sur les parois ou de planer au-delà d'un rebord.
Appuyez sur bas + pour glisser à travers les ennemis et passer derrière eux. Glissez pendant un dash ou sur une pente pour prolonger la glissade.
Appuyez sur bas deux fois de suite afin de vous mettre en position pour ramper. De cette position, vous pouvez attaquer, avancer, et même grimper aux parois. Appuyez sur haut deux fois de suite ou sautez pour revenir en position normale.
Lorsque vous rampez, appuyez sur gauche ou droite deux fois de suite pour réaliser une attaque rampante rapide (qui n'utilise pas d'énergie spirituelle dans la version américaine).
Appuyez sur L2 + R2 pour libérer une super-attaque à partir de vos différents parasites, au prix de 100 points d'énergie spirituelle. La super-attaque est uniquement Silhouette ou Mirage.
Renvoyez une attaque du même attribut (ou une attaque de type “Normal”) en appuyant sur . L'attaque renvoyée devient de type “Normal” et est capable de détruire n'importe quel ennemi.
Un Grudge Grab est une prise au corps-à-corps qui n'inflige aucun dégât en elle-même, mais peut être combinée avec beaucoup d'actions ou servir de bouclier. Appuyez sur près d'un ennemi pour l'attraper (si vous êtes mal placé en revanche votre réflecteur va bousculer l'ennemi au loin).
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur pour réaliser un Cash Bash. Appuyez plusieurs fois sur pour récupérer de petites pièces ou maintenez la touche enfoncée pour tout concentrer d'un coup.
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur gauche ou droite + pour l'envoyer dans la direction voulue. Les ennemis projetés peuvent bousculer les autres présents sur leur chemin.
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur haut + pour le projeter en l'air. L'ennemi projeté risque de bousculer Shyna en retombant, mais il est possible de le rattraper au vol.
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur bas + pour le projeter au sol ou le faire descendre.
Une fois l'ennemi attrapé, appuyez sur L2 ou R2 pour passer de l'autre côté (votre attribut change alors automatiquement).
Appuyez sur pour inverser vos attributs au prix de 100 points d'énergie spirituelle (1/3 du total).

SimCity 2000

© Electronic Arts / Maxis 1996

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR 1 MILLION DE FRANCS

Pour gagner un million de francs, allez dans la fenêtre budget et effectuez la manipulation suivante :
Maintenez enfoncée la touche R1, puis faites : et relâchez R1.
Maintenez enfoncée la touche L1, puis faites : et relâchez L1.
Maintenez enfoncée la touche R2, puis faites : et relâchez R2.
Maintenez enfoncée la touche L2, puis faites : et relâchez L2.

Skeleton Warriors

1996

+ D'INFOS FORUM

SUPER ÉPÉE

Faites une pause en cours de partie, puis effectuez la manipulation suivante : , Gauche, Bas, , Droite, , Haut,

POINTS DE VIE INFINIS

Faites une pause pendant une partie, puis entrez : Gauche, Haut, , , Haut, Bas, .

CHOIX DU NIVEAU

Faites une pause, puis la manipulation suivante : , , , Gauche, , Haut, Bas. Laissez-vous mourir, puis revenez au menu d'options. Une nouvelle option sera disponible, celle du Level Select.

Skullmonkeys

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

NB : Ces mots de passe ont souvent le maximum d'items (vies, armes, 1970's etc.) possible.

1 Porte Skullmonkey (Skullmonkey Gate) :

L2, , R2 (5 vies)
L1, R1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L2, R2, R1 (84 vies)

2 Centre des Sciences (Science Center) :

C'est le premier niveau si vous appuyez sur Start à l'écran principal.

3 Temple Monkey (Monkey Shrines) & cinématique des haricots :

, L1, .

(Bonus) L'Étonnante Ondine (The Incredible Drivy Finn) :

, L1.

(Boss) Gardien du Temple (Shriney Guard) :

L2, L1, , R2, , L1, .

4 Dur à cuire (Hard Boiler) :

, R1, L1, , R2, .

5 Neige (Sno) & cinématique du message envoyé à Klaymen par Jerry-O :

, R1, L1, , R2, .

6 Hot Dogs Skullmonkeys (SkullMonkeys Brand Hot Dogs) :

, R2, L1, , R2, R1.

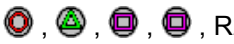
(Boss) Joe-Head-Joe :

, L1, L2.

7 Structure Subtile de Terreur (Elevated Structure of Terror) :

, R2, L1, , R2, R2.

8 Jardin de la Mort YNT (YNT Death Garden) & cinématique des Skullmonkeys armés :

 , R2, , R2, L2, , R2, , R2.

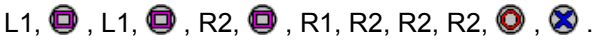
9 mines YNT (YNT Mines) :

10 Mauvaises herbes YNT (YNT Weeds) :

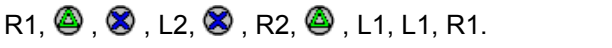
11 œufs YNT (YNT Eggs) & cinématique du sandwich piégé :

(Boss) Glenn YNTis :

12 Monk Rushmore :



13 1970's :



14 Tête volante (Soar Head) :

15 Débris (Shards) :

16 Château de Los Muertos (Castle de Los Muertos) & cinématique de Clac le Hamster :

(Boss) Sorcier Monkey (Monkey Mage) :

R2, R1, L1, R2, R1, L2, L1, R1, L2, L1, R2, L2.

17 L'incroyable Galopin (The Incredible Drivy Runn) :

18 Cimetière des vers (Worm Graveyard) :

(Boss) Klogg :

R2, L1, R1, L2, L1, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2.

19 Engin Diabolique #9 (Evil Engine #9) & cinématique où l'Engin Diabolique #9 s'envole :

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Sauter au niveau suivant :

Ce code permet d'explorer les chemins alternatifs, mais il fait planter le jeu s'il est utilisé au dernier niveau d'un monde (ne l'utilisez donc pas pendant un Niveau Bonus, pendant un Boss, ou pendant le dernier niveau du dernier monde) : , L1, L1, , Droite, , , Bas.

Tous les items au maximum (sauf les balles vertes, les spirales et les symboles 1970's) :

L1, , Bas, R1, , Droite, Haut, Select.

Munitions au maximum pour les balles vertes (20) :

Bas, , Haut, R2, Gauche, , Select, Select.

Toutes les Spirales (3) pour accéder au Niveau Bonus du monde joué :

R1, Droite, , R2, R2, , Droite, Select.

Tous les symboles 1970's (3) pour accéder au monde des 1970's :

Select, , Haut, Gauche, Bas, Haut, Bas, .

Vies au maximum (99) :

L1, , Bas, Gauche, , Select, , Droite.

Halo de protection :

R2, , , Bas, Gauche, , Droite, Bas.

Munitions au maximum pour les Têtes péteuses (7) :

R1, Gauche, Haut, L1, L1, , Droite, Select.

Munitions au maximum pour les Mains de Phénix (7) :

, , R2, Gauche, Select, , , Droite.

Munitions au maximum pour les Lavements Universels (7) :

Gauche, , Droite, Bas, , Select, Select, Select.

Munitions au maximum pour les Super Willie (7) :

R1, Gauche, , , L1, , R2, Select.

CHEAT CODES SPÉCIAUX

NB : Sauf indication, ces codes ne peuvent être annulés qu'en perdant une vie. Il est possible également d'en combiner plusieurs, essayez-les donc pour découvrir d'autres façons de jouer !

Transformer le menu pause :

Celui-ci fige l'écran tel quel, sans afficher les informations relatives à l'inventaire, et la musique continue (répéter le code pour revenir à la normale) :
L2, Gauche, , R2, Bas, , , Bas.

Changer la couleur de Klaymen (répéter le code pour obtenir une autre couleur) :

L2, , , Gauche, Select, L2, Haut, Bas.

Klaymen laisse une traînée psychédélique derrière lui :

Bas, Droite, , L2, Haut, Gauche, , Select.

Mode ralenti pour tout le jeu (répéter le code pour revenir à la normale) :

L1, , Gauche, Bas, R2, , Gauche, Select.

Mode accéléré pour Klaymen uniquement (répéter le code pour revenir à la normale) :

Gauche, , R2, , R1, Bas, , R2.

Rétrécir Klaymen sans diminuer ses capacités de sauts :

Attention, ce code ne peut être annulé directement et il peut empêcher d'atteindre certains endroits, notamment certaines sorties !
R1, Gauche, , , R1, Gauche, , .

Modifier les balles vertes en têtes de Klaymen :

Bas, , , Bas, Bas, , , Droite.

Slam'n Jam 96

© Crystal Dynamics / Left Field 1996

+ D'INFOS FORUM

JOUEURS GRANDS ET MAIGRES

Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran "Scouting Report". Alors, appuyez plusieurs fois et simultanément sur les boutons ⊗ et R1, jusqu'à ce que la partie commence. Appuyez ensuite deux fois sur START pour activer le cheat code.

TÊTES ÉNORMES

Choisissez votre équipe. Allez à l'écran "Scouting Report". Appuyez plusieurs fois simultanément sur les boutons ⊗ et L1, jusqu'à ce que la partie commence. Appuyez ensuite deux fois sur START pour activer le cheat code.

AUGMENTER SON POURCENTAGE DE RÉUSSITE

Choisissez votre équipe. Allez à l'écran "Scouting Report". Maintenez le bouton L1 enfoncé jusqu'à ce que la partie commence. Appuyez ensuite deux fois sur START pour activer le cheat code.

Slamscape

© Viacom

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Uraniumania :
Repsychler :
Endless Bummer :
Viva Los Vagrantes :

CODES DES SÉQUENCES VIDÉO

Départ d'Uraniumania :
Départ de Repsychler :
Départ de Endless Bummer :
Départ de Viva Los Vagrantes :
Game Over :
Fin :
Credits :
Exit :

Sled Storm

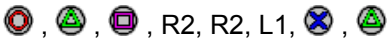
© Electronic Arts / Dynamix 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

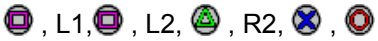
CHEAT CODES (VERSION US)

A l'écran des mots de passe, entrez l'un des codes suivants :

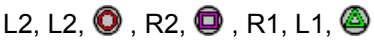
Avoir le Storm Sled



Jouer avec Sergei

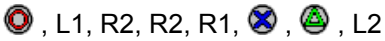


Jouer avec Jackal



Circuit de démo

Circuits miroir



Circuits inversés

Upgrades moins chers

LE CRI DU LOUP

Sur le Circuit du loup, après le plus grand saut du parcours, vous pourrez entendre un loup hurler en haut de la montagne.

Small Soldiers

© Electronic Arts / Dreamworks Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des mots de passe, entrez l'un des codes suivants :

Toutes les armes

Invincibilité

Munitions infinies

CODES DES NIVEAUX

Gorgon

Dimensional Temple

Floating Fortress

Spirit Bog

Canyon Village

Creepy Caverns

Space Ship

Hall Of Patriots

Graveyard Of War Machines

Nuclear Mine

Launch Center

Ulhaden Fier

Garrison

Inner Sanctum

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie illimité

```
800E11B2 0032    Niveau 1
800F7692 0032    Niveau 2
800E8932 0032    Niveau 3
800E7982 0032    Niveau 4
800EB982 0032    Niveau 5
800EF2A2 0032    Niveau 6
800FAAE2 0032    Niveau 7
800EA272 0032    Niveau 8
800E19D2 0032    Niveau 9
800D7A32 0032    Niveau 10
800EABC2 0032    Niveau 11
800F6282 0032    Niveau 12
800F9182 0032    Niveau 13
801465D2 0032    Niveau 14
```

Sno-Cross Championship Racing

© Crave Entertainment / Hudson Soft 2001

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Terminez le jeu en 500cc pour débloquer des courses et des engins supplémentaires.

Snobow Kids Plus

© ASCII

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Toutes les planches

A l'écran titre, faites : Gauche, Haut, Droite, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Select.

Tous les personnages

A l'écran titre, faites : L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, Select.

Toutes les courses

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, L2 (10 fois), R2 (10 fois), Select.

PERSONNAGES SECRETS

Kaede

Terminer le jeu complètement avec un personnage.

Sinobin

Terminer le jeu avec Kaede.

Snow Racer 98

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

CABRI	Jouer avec Babs
CLASSIC	?
CUTE	?
DAHU	?
FREEZE	Freeride Freeride
JAMLINE	Derniere piste de descente
LAIDBACK	Super G
MONDO	Dernier tremplin en surf
PIPELINE	Circuit Freeride
RAFFY	Toutes les pistes dans toutes les disciplines
SESSION	Derniere piste de slalom
SPLIT	Split horizontal
STORMY	Tremplin
URBAN	?
VALLEY	?
WAITVBL	Accélére le jeu
WIDE	Plein écran
XTREM	Alpin Descente

Soul Blade

© Sony / Namco 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC LE BOSS

Version US

Sur l'écran du titre, faites la manipulation suivante : Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, puis appuyez simultanément sur les boutons START et SELECT.

Toutes versions

Terminez le mode arcade avec tous les personnages. Pour vous faciliter la tâche, réduisez le temps au minimum, prenez le mode Easy et réduisez la surface de combat.

OBTENIR L'ARME ULTIME

Finissez le mode Edge Master et sauvegardez après avoir vaincu Soul Edge. Rendez-vous alors en Italie et laissez-vous battre par Voldo. Allez dans un autre pays, sauf l'Espagne. Remportez la victoire, et l'Arme Ultime sera à vous.

PERSONNAGES CACHÉS

Pour ces astuces, il vous faudra toutes les armes dans le Edge Master Mode :
Pour jouer avec Siegfried noir : il faut finir le jeu en mode arcade avec Siegfried.
Pour avoir Sophitia! et Sophitia!! : il faut finir le jeu en mode arcade avec Sophitia.
Pour avoir Han Myong : il faut battre Han Myong avec Hwang dans le Edge Master Mode.

VIDÉO INTERACTIVES

Quand vous arrivez à la fin du mode Arcade, une video apparaît pour chaque personnage. Certaines de ces séquences vidéo sont interactives. Vous pouvez faire réagir les personnages comme suit :

Mitsurugi

Bougez à droite ou à gauche pour éviter les coups de Tanegashima. Allez tout droit pour donner un coup d'épée à votre adversaire.

Li Long

Il pleure en s'accroupissant. Appuyez plusieurs fois sur , et il se relèvera.

Taki

Les épées lui foncent droit dessus. Appuyez sur pour qu'elle se protège.

Seung Mina

Lorsque le père de Seung Mina s'apprête à la frapper pour tester ses reflexes, esquivez le coup. Pour cela, faites rapidement : Haut, Bas, ou alors Bas, Bas. Son père alors sera plus content.

Voldo

Lorsque Voldo commence à frotter la Soulblade à son cou, faites rapidement et alternativement : Haut, Bas, Haut, Bas, etc... et Soulblade se brisera.

Sophitia

Dès qu'elle aura parlé au Dieu Héphaistus, appuyez de nombreuses fois sur la touche Droite. Elle se retrouvera dans un bassin d'eau en maillot de bain.

Hwang

Quand il récupère Soul Edge, appuyez plusieurs fois sur . Hwang balancera Soul Edge au loin.

Rock

Quand Soul Edge lui apprendra comment il a perdu ses parents, appuyez plusieurs fois sur . Alors, Rock jettera Soul Edge au loin.

Siegfried

Quand il est à genoux, exténué, appuyez plusieurs fois sur . Ainsi, Siegfried détruira Soul Edge.

JOUER AU COLLISEUM

En mode VS, mettez 20m comme taille du ring. Validez sur VS : vous voici au Colliseum.

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie Joueur 1 :

800C0006 00F0
800C000A 00F0

Energie infinie Joueur 2 :

800C2F3E 00F0
800C2F42 00FO

Temps illimité :

800EDB2C 0063

Barre d'épée infinie Joueur 1 :

800C0162 0060
800C0166 0060

Barre d'épée infinie Joueur 2 :

800C309A 0060
800C309E 0060

MODE EDGE MASTER

Dans ce mode, chacun des personnages va voyager à travers le monde, et sera confronté à diverses épreuves. Ce mode vous permet surtout d'obtenir de nouvelles armes pour chacun des combattants.

Cervantes

1er défi

Battez simplement votre adversaire, ici votre double.
Arme gagnée : Main Gauche, arme rapide mais peu puissante.

2ème défi

Idem, éliminez Sophitia.
Arme gagnée : Defender, arme défensive

3ème défi

Battez les adversaires les uns à la suite des autres..
Arme gagnée : Niroto, résistante et très maniable.

4ème défi

Poussez simplement Rock hors du ring.
Arme gagnée : Tachi, touche l'adversaire même s'il met sa garde.

5ème défi

Battez Li Long en utilisant les projections.
Arme gagnée : Sanho Sanjinto, très puissante mais facilement cassable.

6ème défi

20 secondes pour vous débarrasser de Siegfried.
Arme gagnée : Heavy Lance, arme de défense de bonne qualité.

7ème défi

Vous ne pouvez toucher Voldo que quand il est en l'air. Utilisez les Combos.

Arme gagnée : Halper, puissante et maniable.

8ème défi

Éliminez les nombreux adversaires à la suite.
Arme gagnée : Soul Edge (mais vous l'avez déjà), exceptionnelle.

9ème défi

Vous devez battre Soul Edge, mais vous êtes empoisonné.
Arme gagnée : Aucune.

Hwang

1er défi

35 secondes pour mettre K. O. Mitsurugi.
Arme gagnée : Wato, assez bonne arme.

2ème défi

Luttez défensivement contre Han Myong pendant le temps demandé.
Arme gagnée : Shoryuto, arme très maniable et rapide.

3ème défi

Vous êtes empoisonné et votre niveau de vie descend progressivement. Vous devez battre Li Long avant de mourir.
Arme gagnée : Kyokuto, arme défensive.

4ème défi

Cassez simplement l'arme de Seung Mina.
Arme gagnée : Aucune.

5ème défi

4 adversaires à battre à la suite.
Arme gagnée : Falchion, très bonne arme, polyvalente.

6ème défi

Vous devez d'abord battre 2 fois Sophitia en la touchant lorsqu'elle est en l'air (combos) puis Hwang.
Arme gagnée : Shoei, vous redonne de l'énergie durant le combat.

7ème défi

Battez 3 fois de suite Voldo.
Arme gagnée : Kongoken et sorai, deux très bonnes armes.

8ème défi

Battre les adversaires les uns après les autres.
Arme gagnée : Aucune.

Li Long

1er défi

Battre 2 fois rock en un temps limité.
Arme gagnée : Jaffu, arme puissante.

2ème défi

20 secondes pour démolir Siegfried.
Arme gagnée : Rakan, arme de défense de bonne facture.

3ème défi

Luttez victorieusement contre Seung Mina, Taki et Sophitia, bref les filles!
Arme gagnée : Suzaku, arme maniable mais peu solide et puissante.

4ème défi

Vous ne pouvez causer de dommage que quand Hwang est en l'air. Utilisez les Combos.
Arme gagnée : Tetsuryu, arme maniable et très solide.

5ème défi

Eliminez successivement 6 adversaires...
Arme gagnée : Byakko, extrêmement puissante!

6ème défi

Battre vos Voldo et Taki
Arme gagnée : Shura, offensive et défensive à la fois.

7ème défi

Eliminez tous les adversaires à la suite.
Arme gagnée : Aucune.

Mitsurugi

1er défi

Vous devez battre Rock et Mitsurugi à la suite. Aucune difficulté puisque vous regagnez votre vie entre les deux combats.
Arme gagnée : Onimaru, arme un peu plus puissante que votre arme de base mais plus lourde.

2ème défi

Vous devez battre Taki en 30 secondes maximum.
Arme gagnée : Zantetsuken, arme assez résistante mais pas trop puissante.

3ème défi

Vous devez mettre K. O. Seung Mina en n'utilisant que des projections.
Arme gagnée : Aucune

4ème défi

Vous êtes empoisonné et votre niveau de vie descend progressivement. Vous devez battre Li Long avant de mourir.

Arme gagnée : Bussen, cette arme a une longue allonge.

5ème défi

Seuls les coups donnés lorsqu'elle est en l'air peuvent faire mal à Hwang. Utilisez les combos pour bien enchaîner.
Arme gagnée : Aucune

6ème défi

Vous devez combattre 5 adversaires de suite. Vous regagnez un peu de votre vie entre chaque combat.
Arme gagnée : Suigetsuto, cette arme vous redonne de la vie lors des combats.

7ème défi

Gagnez contre Siegfried en 15 secondes maximum.
Arme gagnée : Grosse épée ressemblant à celle de Siegfried.

8ème défi

Il vous faut utiliser le Critical Edge enchaîné pour venir à bout de Voldo.
Arme gagnée : Falcus, arme puissante et maniable.

9ème défi

Vous devez mettre K. O. tous les adversaires à la suite.
Arme gagnée : Aucune.

Rock

1er défi

Battre tout simplement Voldo.
Arme gagnée : Stone Club, arme puissante.

2ème défi

Ridiculisez Mitsurugi, Taki et Rock. Vous regagnez de l'énergie entre chaque combat.
Arme gagnée : Crescent Axe, arme très maniable.

3ème défi

Utilisez les projections pour venir à bout de Hwang et attaquez normalement contre Seung Mina.
Arme gagnée : War Hammer, arme très puissante mais fragile.

4ème défi

Mettez K. O. les ennemis les uns après les autres.
Arme gagnée : Twin Axe, ces armes offrent une bonne protection.

5ème défi

20 secondes pour mettre K. O. (ou hors du Ring) Siegfried puis Li Long. De plus votre énergie est faible.
Arme gagnée : Cross Axe, puissante, et blesse même un adversaire mettant sa garde.

6ème défi

Venir à bout de Taki avec très peu de vie.
Arme gagnée : Tomahawk, cette arme vous offre une bonne défense.

7ème défi

Eliminez tous les adversaires à la suite.
Arme gagnée : Aucune.

Seung Mina

1er défi

30 secondes pour venir à bout de Mitsurugi.
Arme gagnée : Aucune.

2ème défi

Battre 3 fois de suite Rock. Attention, sa vie se régénère.
Arme gagnée : Kogato, lourde, mais très puissante.

3ème défi

20 secondes pour mettre K. O. (ou hors du Ring) Taki.
Arme gagnée : Sinto, arme très moyenne.

4ème défi

Utilisez seulement les projections pour venir à bout de Li Long.
Arme gagnée : Chomaki, arme avec une bonne défense.

5ème défi

Vous devez taper au maximum pour briser l'arme de Hwang.
Arme gagnée : Aucune

6ème défi

Battez 3 fois de suite Sophitia.
Arme gagnée : Haldberg, vous redonne de la vie durant les combats.

7ème défi

Enchaîner des Combos pour venir à bout de Siegfried sans lui laisser le temps de régénérer sa vie.
Arme gagnée : Morning Star, très résistante.

8ème défi

Mettez K. O. (ou hors du Ring) Voldo avec le peu de vie qu'il vous reste.
Arme gagnée : Tsuren, maniable et résistante.

9ème défi

Vous devez mettre K. O. tous les adversaires à la suite.
Arme gagnée : Aucune.

Siegfried

1er défi

Un seul round pour venir à bout de Mitsurugi, simple.
Arme gagnée : Glam, arme très puissante mais qui pompe de votre énergie lorsque vous attaquez.

2ème défi

Ridiculisez les uns après les autres. Vous regagnez de l'énergie entre chaque combat.
Arme gagnée : Atlas Sword, cette arme vous redonne de l'énergie durant le combat.

3ème défi

Vous devez mettre K. O. chacun de vos adversaires. Vous regagnez également un peu de vie entre deux combats.
Arme gagnée : Flamberge, bonne arme, rapide et maniable.

4ème défi

Vous êtes empoisonné et votre niveau de vie descend progressivement. Vous devez battre Rock avant de mourir.
Arme gagnée : Aucune.

5ème défi

12 secondes pour mettre K. O. (ou hors du Ring) Taki. Utilisez les Combos.
Arme gagnée : Seven Edge Blade, cette arme accélère le rechargement afin d'exécuter des Critical Edge.

6ème défi

Vous devez combattre 5 adversaires de suite. Vous regagnez un peu de votre vie entre chaque combat.
Arme gagnée : Suigetsuto, cette arme vous redonne de la vie lors des combats.

7ème défi

Utilisez uniquement les projections pour venir à bout de Voldo.
Arme gagnée : Claymore, arme très moyenne, peu puissante.

8ème défi

Battre les adversaires les uns après les autres.
Arme gagnée : Aucune.

Sophitia

1er défi

Battez simplement Sophitia.
Arme gagnée : Aucune.

2ème défi

Envoyez Rock hors du Ring.
Arme gagnée : Gaia Sword, vous redonne de l'énergie durant les combats.

3ème défi

Achevez Voldo mais faites attention, sa vie se régénère.
Arme gagnée : Sword Breaker, arme maniable et solide.

4ème défi

Evitez les assauts de Seung Mina durant le temps demandé.
Arme gagnée : Aucune.

5ème défi

Mettez Taki K. O. avec très peu de vie.
Arme gagnée : Flamme Sword, puissante, mais pompe de l'énergie.

6ème défi

Eliminez tous les adversaires à la suite...
Arme gagnée : Blue Crystal Rod, vous redonne de l'énergie.

7ème défi

Vous êtes empoisonné et votre niveau de vie descend progressivement. Vous devez battre Taki avant de mourir.
Arme gagnée : Rapier, arme très longue.

8ème défi

Effectuez des projections pour venir à bout de Siegfried.
Arme gagnée : Apollon Sword, vous redonne de l'énergie.

9ème défi

Vous devez mettre K. O. tous les adversaires à la suite.
Arme gagnée : Aucune.

Taki

1er défi

Faire tomber Voldo hors du Ring.
Arme gagnée : Tessen, arme très maniable.

2ème défi

30 secondes afin de venir à bout de Mitsurugi (par K. O. ou hors du Ring).
Arme gagnée : Mekkimaru, puissante mais pompe de l'énergie.

3ème défi

N'utilisez que les projections pour battre Li Long.
Arme gagnée : Aucune.

4ème défi

Eliminez les adversaires successivement...
Arme gagnée : Jitte, arme avec une bonne défense.

5ème défi

Mettez Sophitia et Taki K. O. grâce à des Critical Edge enchaînés.
Arme gagnée : Gaia Sword, vous redonne de la vie durant les combats.

6ème défi

20 secondes pour venir à bout de Siegfried.
Arme gagnée : Kunai, arme très maniable et assez puissante.

7ème défi

Vous êtes empoisonné et votre niveau de vie descend progressivement. Vous devez battre Li Long avant de mourir.
Arme gagnée : Mimatsu, très résistante.

8ème défi

Mettez hors du Ring rock.
Arme gagnée : Aucune.

9ème défi

Vous devez mettre K. O. tous les adversaires à la suite.
Arme gagnée : Aucune.

Voldo

1er défi

Un combat classique contre Sophitia.
Arme gagnée : Full-Moon Rings, bonne défense

2ème défi

Seuls les coups donnés lorsqu'elle est en l'air peuvent faire mal à Hwang. Utilisez les combos pour bien enchaîner.
Arme gagnée : Aucune.

3ème défi

25 secondes pour mettre K. O. (ou hors du Ring) Siegfried.
Arme gagnée : Iron Claws, arme très maniable.

4ème défi

Vous devez rester en vie pendant le temps demandé, contre Cervantes.
Arme gagnée : Aucune.

5ème défi

Vous devez mettre Rock hors du Ring.
Arme gagnée : Aucune.

6ème défi

25 secondes pour mettre K. O. (ou hors du Ring) Mitsurugi.
Arme gagnée : Guillotine, arme très puissante.

7ème défi

Vous êtes empoisonné et votre niveau de vie descend progressivement. Vous devez battre Li Long avant de mourir.
Arme gagnée : Poison Needles, cette arme touche l'adversaire, même s'il met sa garde.

8ème défi

Battre les adversaires les uns après les autres.
Arme gagnée : Buffalo Horns, ces armes vous redonnent de la vie.

9ème défi

Vous devez battre Taki avec très peu de vie.
Arme gagnée : Aucune.

10ème défi

Battre les adversaires les uns après les autres.
Arme gagnée : Aucune.

South Park

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

ACHEATINGSBAD	Mr Macky en mode multi-joueurs
BCHECKATACO	Wendy en mode multi-joueurs
DELVISLIVES	Barbrady en mode multi-joueurs
EFISHNCHIPS	Pip en mode multi-joueurs
GOUTRANGE	Big Gay Al en mode multi-joueurs
HKICKME	Ike en mode multi-joueurs
JHAWKING	Ned en mode multi-joueurs
KALLWOMAN	Ms. Cartman en mode multi-joueurs
MSLAPUPMEAL	Starvin Marvin en mode multi-joueurs
NGOODSCIENCE	Mephisto en mode multi-joueurs
PPHAERT	Phillip en mode multi-joueurs
QSTARINGFROG	Jimbo en mode multi-joueurs
SRAFT	Terence en mode multi-joueurs
TMAJESTIC	Alien Visitor
VDOROTHYSFRIEND	Mr. Garrison en mode multi-joueurs
YLOVEMACHINE	Chef en mode multi-joueurs
ZBOBBYBIRD	Equivaut à l'activation de tous les codes

South Park Chef's Luv Shack

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Points supplémentaires joueur 1

```
80105348 C350
```

Pas de point joueur 1

```
80105348 0000
```

Points supplémentaires joueur 2

```
8010534C C350
```

Pas de point joueur 2

```
8010534C 0000
```

Points supplémentaires joueur 3

```
80105350 C350
```

Pas de point joueur 3

```
80105350 0000
```

Points supplémentaires joueur 4

```
80105354 C350
```

Pas de point joueur 4

```
80105354 0000
```

SÉLECTION DE MINI-JEUX

A l'écran de sélection des personnages, choisissez Cartman. Puis, faites : Haut, Haut, Gauche, Bas, Haut, Haut sur l'écran suivant. Une liste de mini-jeux apparaîtra.

BONUS BEEFCAKE

Mangez toutes Weight Gain 4000 que vous trouverez dans le mini-jeu Beefcake pour vois une nouvelle animation à la fin du jeu.

South Park Rally

© Acclaim / Tantalus Media 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Terminez le mode championat sans utiliser les bonus pour débloquer toutes les pistes et les toutes voitures.

TOUTES LES SKINS

Récupérez les 2 power-up dans les tours et celui derrière la photo dans la jungle pour avoir le choix entre toutes les skins.

JOUER AVEC BEBE

Perdez la course du Cowdays sans rien ramasser.

JOUER AVEC BIG GAY AL

Gagnez la course Pink Lemonade.

JOUER AVEC DAMIEN

Gagnez la course de la nouvelle année et soyez le seul joueur à toucher la clé du millénaire.

JOUER AVEC GRANDPA

Terminez la course Halloween pour jouer avec GrandPa.

JOUER AVEC IKE

Récupérez tous les bonus cachés sur l'avion dans la course Memorial Day.

JOUER AVEC JÉSUS

Gagnez la course de Christmass pour pouvoir jouer avec Jésus.

Soviet Strike

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

1. WORSTASE
2. GRANDTHEFT
3. GROZNEY
4. CHERNOBYL
5. CIVILWAR

CODES ACTION REPLAY

800F5298 0026	Roquettes infinies
800F52B0 0008	Missiles infinis
800837F2 6400	Carburant infini
800836EC 05DC	Armure infinie

CHEAT CODES

Allez dans le menu Passwords et entrez les codes suivants :

DAVEDITHER	Armes plus puissantes
EARTHFIRST	Fuel infini
ELVISLIVES	Invincibilité
FUGAZI	Armes, vies, munitions, carburant illimités
GHANDI	Apache vu comme un ami
IAMWOMAN	Blindage infini
MIDNIGHOIL	Tout à l'infini
NOSFERATU	Avoir 7 vies au lieu de 3
STRANGELUV	Munitions infinies
THEBIGBOYS	Armement illimité deux fois plus puissant, fuel infini, vies infinies

Space Griffon VF-9

© Atlus / Panther Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Energie et munitions infinies

Mettez le jeu en pause et faites : , , , L1, L2, R1 et R2.

Puissance de feu illimitée

Mettez le jeu en pause et faites : , , R1, R2, L1 et L2.

Space Hulk : Vengeance of the Blood Angels

© Electronic Arts / Key Game 1996

NIVEAU SECRET

Sur l'écran de début du jeu (où il y a deux portes), appuyez simultanément sur L1 et ⊗ . Maintenez L1 et relâchez ⊗ jusqu'à la fin de la manipulation. Faites alors : ▣ , Droite, ⊗ , △ , ⊗ , Bas, ⊗ , ▣ , Droite, ⊗ .

Space Invaders

© Activision / Taito 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, choisissez un ou deux joueurs et appuyez sur à la place de pour débuter la partie. Un écran de sélection du niveau apparaîtra, avec notamment la planète Mercure, ainsi qu'un monde d'aliens.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies

```
800EF4A4 0004
```

Invincibilité

```
800EF49C 000B
```

Space Jam

© Acclaim / Sculptured 1996

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES OPTIONS

Allez dans le menu des options. Appuyez simultanément sur L1, L2, R1, R2 et appuyez sur . Un menu secret va apparaître. Vous allez pouvoir notamment changer la taille et l'inertie des joueurs, mais aussi choisir le terrain de jeu.

Spawn

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Passage au niveau suivant

Maintenez enfoncés L1 + R1 + L2 + R2 et appuyez sur : .

Invincibilité

Maintenez enfoncés L1 + R1 et appuyez sur .

Tous les power-ups

Maintenez enfoncés L2 + R2 et appuyez sur : .

Tout l'inventaire

Maintenez enfoncés L2 + R2 et appuyez sur : .

Invisibilité temporaire

Maintenez enfoncés L1 + R1 et appuyez sur : .

Energie au maximum

Maintenez enfoncés L1 + R1 et appuyez sur : .

Magie au maximum

Maintenez enfoncés L1 + R1 et appuyez sur : .

Spec Ops : Airborne Commando

© Take 2 Interactive / Big Grub 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DEBUG MODE

Maintenez le bouton START de la 2ème manette enfoncé pendant les crédits. Après ceux-ci, un menu un peu spécial va apparaître par dessus le menu chargement. Vous pouvez sélectionner les options qui vous intéressent en vous servant de la seconde manette.

Spec Ops : Covert Assault

© Take 2 Interactive / Talonsoft 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ ET CHOIX DE NIVEAU

Entrez BANGBANG comme pseudo en début de partie puis pendant le jeu, activez le code. Vous pouvez aussi choisir le niveau et la phase de jeu que vous voulez.

Spec Ops : Ranger Elite

© Sony 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Entrez ROCKSTAR comme nom. Appuyez sur start pour mettre le jeu en pause et activer l'invulnérabilité.

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie

8001C2B8 2400

Munitions infinies

8001B1CA 2400

Munitions secondaires infinies

800200EA 2400

Temps infini

8002A2EA 2400

Spec Ops : Stealth Patrol

© Take 2 Interactive / Talonsoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVULNÉRABILITÉ

Entrez ROCKSTAR en guise de nom. Puis, appuyez sur Start pour faire une pause en cours de jeu, et activer l'option pour être invincible.

Spectral Force

nc

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, appuyez sur , , , , , , , , START pour pouvoir choisir son niveau.

Spectral Force 2

© Idea Factory

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES MOUVEMENTS DU SOLDAT

A l'écran des statistiques, appuyez sur L1 ou R1 pour bouger les soldats paresseux comme s'ils étaient au milieu d'un champ de bataille.

Speed Freaks

© Sony 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Cosworth

Terminez premier à toutes les courses en mode Tournament facile. Puis, battez Cosworth au Millennium Park.

Jouer avec Tetsuo

Terminez premier à toutes les courses en mode Tournament normal. Puis, battez Tetsuo à City One.

Jouer avec Beamer

Terminez premier à toutes les courses en mode Tournament difficile.

Speed Racer

nc

+ D'INFOS FORUM

VUES SUPPLÉMENTAIRES

Au cours du jeu, faites une pause. Appuyez sur les boutons : Haut, Haut, Haut, Haut, Haut et Bas, Bas, Bas, Bas, Bas. Revenez au jeu et vous pourrez bénéficier de cinq vues différentes au lieu de trois.

JOUER LA NUIT

Pendant que vous choisissez votre circuit, maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R1 et R2. Vous jouerez ainsi la nuit. Sans cette manipulation, vous jouerez de jour.

MODE TIME TRIAL

Maintenez enfoncé le bouton SELECT sur l'écran de sélection des circuits pour jouer en Time trial mode.

VOITURES SUPPLÉMENTAIRES

Arrivez en tête des trois circuits en mode Orthodox et niveau normal. Vous pourrez alors conduire quatre nouvelles voitures : deux automatiques et deux manuelles.

RACER X

Arrivez en tête des trois courses en mode Endurance et niveau normal. Vous pourrez alors conduire la voiture Racer X en automatique et manuel.
Si vous arrivez en tête du mode Time Trial avec la Racer X, allez maintenant dans l'écran de sélection des voitures. Vous constaterez deux nouveaux bolides : la Red Ogre car (automatique) et la Black Ogre car (manuelle).

Speedball 2100

© Empire Interactive / The Bitmap Brothers 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

d0071da6feff 800673cc004f	Appuyez sur L2 pour diminuer le temps restant
d0071ea6fdff 800673cc0bbc	Appuyez sur R2 pour augmenter le temps restant
d0071da6fbff 8006912a03e7	Appuyez sur L1 pour que la première équipe recçoive 999 points

Speedboat Racing

© Davilex

+ D'INFOS FORUM

TERMINER LE JEU

Voici la liste des personnages à utiliser pour réussir facilement le mode championnat :

- Utilisez Plenty pour les 3 premières manches, c'est-à-dire pour Amsterdam, la finale d'Amsterdam et Londres Est.
- Après la course Londres Est, vous gagnerez Vinnie. Utilisez-le pour faire la manche Londres Ouest.
- Ensuite, utilisez Peder pour la manche de Venise. Cela peut paraître surprenant car ce n'est pas un personnage rapide, mais il idéal pour naviguer dans les petits canots.
- Vous venez de gagner Esther. Utilisez-la pour gagner la dernière manche du jeu, la Finale de Venise.

Speedster

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

```
8010450C 0000
80104524 0000    Etre toujours premier
801024DC 1F99    Dommages illimités
```

COURSE CACHÉE

A l'écran SPEEDSTER (où se trouve le message "Press a Key"), faites : , Haut, , Bas, R1, L1.

Spice World

© Sony / Sony Computer Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FILLE GÉANTE

Après avoir choisi votre spice girl, lorsqu'elle marche sur une planète, maintenez enfoncé le bouton Start et faites : ,

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Nouvel écran titre activé

```
87702B57 3436
```

Mode sac à main activé

```
87483B4F 3436
```

Ginger géante

```
8785E39F 4C45
877C60F6 F985
87ADD3A7 4C45
```

Scary géante

```
876D9767 4C45
874424BE F985
8775976F 4C45
```

Posh géante

```
8753B94B 4C45
872A46A2 F985
873BA953 4C45
```

Baby géante

```
87A3C1BB 4C45
877A4E12 F985
87CBB1C3 4C45
```

Sporty géante

```
878BF583 4C45
876282DA F985
8793F58B 4C45
```

MESSAGES SECRETS

Après avoir choisi votre Spice Girl, lorsqu'elle marche sur une planète, maintenez enfoncé le bouton Start, puis appuyez sur pour faire apparaître un premier message. Maintenez enfoncé le bouton Start, puis appuyez sur

NOUVEAUX MOUVEMENTS DE DANSE

Au menu où une Spice Girl marche sur une planète, maintenez enfoncé le bouton Start et faites : . Le code s'affichera s'il a été saisi correctement. Désormais dans le studio de danse, de nouveaux mouvements seront disponibles.

SPICE GIRLS NUES

Au menu où une Spice Girl marche sur une planète, maintenez enfoncé le bouton Start et faites : . Le code s'affichera s'il a été bien saisi. Ensuite, maintenez simultanément enfoncés les boutons : L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start afin de réinitialiser le jeu. Un nouvel écran titre apparaitra, avec des Spice Girls dénudées, assises derrière des chaises.

Spider

© BMG Interactive / Boss Game Studios 1997

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

80016472 0002	Energie infinie au niveau 1

CODES DES NIVEAUX

Laboratoire

1FMLC939GPR8F3BF7KT1	Sol du labo
CHMLC939GPR8F3LWGTS3	Eviers
86MLC939GPR8F3VFQ5S4	Haut du labo
FW1MC939GPR8F3BF7KT1	Salle psychédélique

Usine

FW1MC939GPR8F336DTTS3	Boîtes
BSRMC939GPR8F3VTKKT1	Convoyeurs
WDRQC939GPR8F3LM8S95	Salle des machines
8WV5L939GPR8F36DTTS3	Tuyaux
8WV5L939GPR8F3G1QJB4	Bras mécanique du Boss

Ville

9WV5L939GPR8F3LRT6S4	En bas de la rue
6SXXXS939GPR8F3LRT6S4	Côté de l'immeuble
W9PNT839GPR8F3B9LVS3	Parc
N7KB3Y19GPR8F3V95HR5	Sous la rue
N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3	Dans la rue

Musée

P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3	Casier
G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3	Volcan
H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4	Os de dinausaure
J7KB3Y1GWPR8F31766D1	Cité modèle
K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4	Temple
K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4	Musée du Boss

Egout

V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1	Puits
W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95	Dans les égouts
X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3	Cartons de nourriture
Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1	Haut du puits

Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1	Le monde de Ryan

Labo mytérieux

Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3	Circuits imprimés
R7KB3Y118H56T1WTY4R4	Haut du labo
S7KB3Y118H56T1TCQSR3	Disques durs
T7KB3Y118H56T1FNY4R4	Délire de Brian
T7KB3Y118H56T1TC4LD1	Au plafond
68KB3Y118H56T151P6C4	Bonus de Kip
68KB3Y118H56T1TMVM35	Cerveau du Boss

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis réalisez l'une des manipulations suivantes :

Armes et énergie

Transformation de l'araignée en puce

Spider-Man

© Activision / Neversoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER-MAN QUI DANSE

Pendant que vous marchez, maintenez simultanément enfoncés les boutons : + ou + .

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans "Specials", et entrez les codes suivants au menu des cheats :

ALLSIXCC	Tous les bouquins
ALMSTPKR	Costume Quick Change Spidey
AMZBGMAN	Costume Amazing Bagman
BLKSPIDR	Costume Symbiote Spidey (toile infinie)
BNREILLY	Costume Ben Reilly
CGOSSETT	Storyboard
CVIEW EM	Tous les personnages de la galerie
DCSTUR	Energie maximale
DULUX	Grosse tête
EEL NATS	Toutes les astuces sont activées
GBHSRSPM	Mode "et si ?"
LETTER S	Costume Scarlet Spider
LLADNEK	Mode debugging
MJS STUD	Costume Peter Parker
PARALLEL	Costume Spidey Unlimited
RULUR	Accès à J. James Jewett dans la galerie
RUSTCRST	Invincibilité
S COSMIC	Costume Captain Universe
STRUDL	Toile illimitée
TWNTYNDN	Costume Spidey 2099
WATCH EM	Toutes les séquences cinématiques
XCLSIOR	Choix du niveau (option Level Select dans menu spécial)

Spider-Man 2

© Activision / Vicarious Visions 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

ALIEN	Grosses têtes
AUNTMAY	Tous les cheats
CEREBRA	Tous les entrainements
DRILHERE	Debug mode
DRKROOM	Toutes les photos de Peter Parker
NONJYMNT	Tous les niveaux débloqués
SPDRHIST	Tous les costumes
STACEYD	Gros pieds
SUPERGOD	Vies infinies
VVISIONS	Mode alternatif
VVHISCRS	High scores des programmeurs
WASHMCHN	Tous les costumes

SPIDER-MAN EN FIL DE FER

Quand vous êtes à l'écran des costumes ou à l'écran de création, faites : L1 + L2 + R1 + R2. Vous changerez l'apparence de Spider-Man en fil de fer. Refaites L1 + L2 + R1 + R2 pour lui faire retrouver son apparence normale.

RESET EN COURS DE JEU

Au cours du jeu, maintenez enfoncées les boutons Start + Select pour réinitialiser le jeu.

NOUVEAUX COSTUMES

Costume blanc d'Alex Ross

Terminez le jeu en mode Kids.

Costume de Amazing Bag Man

Terminez le jeu deux fois d'affilée dans le même mode de difficulté et avec le même costume.

Costume de Battle Wounded Spidey

Vous l'obtiendrez après avoir battu Electro pour la première fois.

Costume de Ben Reilly

Terminez le jeu deux fois d'affilée en mode normal et avec le même costume.

Costume de Captain Universe

Terminez le jeu deux fois d'affilée en mode normal et avec le même costume.

Costume sombre

Trouver les 32 comics.

Costume Insulated

Dans le combat contre le Lézard en mode difficile, utilisez uniquement le sérum sur lui.

Costume Negative Zone Spider-Man

Vous obtiendrez ce costume une fois que vous aurez terminé le niveau où il faut récupérer toutes les clés pour désamorcer la bombe en mode normal, dificile ou facile.

Costume Peter Parker

Terminez le jeu deux fois d'affilée en mode normal et avec le même costume.

Costume Prodigy

Battez au moins 75 voyous dans l'entrainement à l'attaque du mode challenge.Defeat at least 75 thugs in attack training in challenge mode.

Costume Quick Change Spidey

Terminez le jeu deux fois d'affilée en mode normal et avec le même costume.

Costume pourpre

Terminez le jeu deux fois d'affilée en mode normal et avec le même costume.

Costume Spider Phoenix

terminez le jeu en mode difficile.

Costume Spider-Man 2099

Terminez le jeu deux fois d'affilée en mode normal et avec le même costume.

Costume du film

Battez l'Homme de sable en mode difficile.

Costume Spidey illimité

Terminez le jeu deux fois d'affilée en mode normal et avec le même costume.

Costume Symbiotique

Terminez le jeu en mode facile.

Costume de Venom

Terminez le jeu en mode facile.

Costume de Venom-Earth X

Terminez le jeu en mode normal.

DESSINS DE PETER

Battez tous les boss dans tous les modes de difficulté pour débloquer les dessins de Parker dans son portfolio.

UNE PARTIE DE BASKET

Dans le niveau Burglary Interrupted, vous trouverez un terrain de basket où 4 voyous vous attendent. Allez chercher le ballon sur le toit et descendez mettre quelques panier. Le premier vous donnera un bonus d'energie puis le panier prendra feu au bout du troisième.

LA BANANE MAGIQUE

En mode What If ?, allez dans le niveau des toits de nuits, commencez par vous balancer de toits en toits et vous arriverez sur une grosse banane. Elle commencera à bouger et vous emmenera plus loin dans le niveau.

ARRÊTER L'AVION

Sautez par dessus le tas au début du niveau Wind Tunnel et tirez une toile sur le premier barril. Sautez et tirez sur le barril suivant et ainsi de suite jusqu'à arriver en face de l'avion. A la fin du niveau, allez jusqu'à la dernière porte et dès que l'avion se met en route, viser les deux hélices. Ainsi, l'avion ne pourra plus bouger.

Spin Jam

© Ubisoft / Empire Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Allez en mode Arcade et choisissez un personnage de votre choix. Jouez au jeu jusqu'à dépasser le niveau 10. Vous recevrez alors une pièce de puzzle pour la galerie, ce qui vous permettra d'accéder à un nouveau niveau en mode Versus.

Sports Car Gt

© Electronic Arts / Image Space

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran "Press Start", faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les pistes

Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, , R2.

Toutes les voitures

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

Argent supplémentaire

Haut, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Droite, L1, .

Sports Superbike 2

© Mud Duck Productions

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Dans le menu principal, allez dans les options, puis rendez-vous dans "Secret Codes", mettez comme mot de passe "MIDAS" puis validez-le avec le caractère "End". Ce mot de passe débloque tous les parcours, tous les niveaux de difficulté, et complète tous les "Skill Tests".

Spot goes to Hollywood

© Virgin Interactive / Eurocom 1997

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Faites , Haut, Droite, Bas, Gauche, , Gauche, Bas, Droite, Haut, à l'écran titre, puis sélectionnez l'option "Cool" et appuyez sur pour activer l'option "Open Levels". Ensuite, choisissez "Start" et "Continue Game", et appuyez sur à l'écran des mots de passe. Vous pourrez maintenant choisir votre niveau de départ.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Après avoir entré le code de choix du niveau, commencez une partie, puis mettez le jeu sur pause et appuyez sur . Vous obtiendrez 50 vies supplémentaires.

VOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES

Après avoir entré le code de choix du niveau, maintenez appuyé et Start à l'écran de sélection du niveau.

Spyro 2 : Gateway to Glimmer

© Universal Studios / Insomniac Games 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie infinie

```
8006DE50 0003
```

99 vies

```
8006C614 0063
```

DÉMO DE CRASH TEAM RACING

Au menu principal, maintenez enfoncés les boutons L1 + R2 et faites .

PLUS DE VIES

Pour gagner des vies, il existe une méthode longue mais efficace. Il vous suffit de flamber les petits animaux qui permettent de se revitaliser par l'intermédaire de la libellule, et cela autant de fois que vous avez de vie + 1 fois.Par exemple, si vous avez 10 vies, il faudra en flamber 11. L'avantage, c'est que dans les mondes d'été et d'automne, il y a parfois 2 à 3 (mouton, ou grenouille...) en même temps et que lorsque vous les avez flambé, il suffit de quitter l'écran où ils sont, puis revenir et ils sont de nouveau là.
Il vous faudra quand même quelques heures avant d'obtenir une cinquantaine de vies.

TROUVER DES GEMMES

Appuyez sur L1+L2+R1+R2 et des étincelles pointeront dans la direction de la gemme la plus proche.

CAPACITÉS

Faites pause dans le jeu puis appuyez sur et vous saurez nager, escalader et charger sans avoir à apprendre ces capacités.

GROSSE TÊTE

Mettez le jeu en pause puis appuyez sur Haut (4 fois), R1 (4 fois) puis

MODE EXTRA PLAT

Faites pause et appuyez sur Gauche, Droite, Gauche, Droite, L2, R2, L2, R2,

VOIR LES CRÉDITS

Faites pause pendant le jeu et appuyez sur , Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

CHANGEMENT DE COULEUR

Faites pause pendant la partie et appuyez sur Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, , R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut puis :

Spyro rouge:

Spyro bleu:

Spyro vert:

Spyro rose:

Couleur normale

Pour revenir à la couleur normale, appuyez sur Haut, Bas, Droite, Gauche, R1, R2, L1, L2, Start ou Select

SUPER FEU INFINI

Lorsque vous terminé le jeu à 100 %, vous bénéfieciez du Super Feu à l'infini. Pour l'avoir dans les niveaux normal, sauvegardez votre partie et quittez le jeu. Relancez une nouvelle partie et vous aurez aurez ce pouvoir dès le début.

Spyro : Year of the Dragon

© Sony / Insomniac Games 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Vies infinies:

8006C784 0063

Energie infinie:

800705A8 0003

Tous les oeufs:

8006C660 0095

DÉMO CACHÉE DE CRASH BASH

Tenez enfoncées les touches L1 + R2 et appuyez sur Start à l'écran titre.

MOON JUMP

Appuyez sur L1 quand vous jouez avec Spyro pour effectuer un Moon Jump.

TRÉSORS CACHÉS

Pendant du jeu appuyez sur L1 + R1 + L2 + R2 et la fée vous indiquera la direction des trésors cachés ou oubliés.

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, puis faites l'une des manipulations suivantes. Un son confirmera l'activation du code.

Spyro noir

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, , R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Bas.

Spyro bleu

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, , R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, .

Spyro vert

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, , R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, .

Spyro rose

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, , R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, .

Spyro rouge

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, , R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, .

Spyro jaune

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, , R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Haut.

Spyro en couleurs normales

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, , R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche.

Spyro avec une grosse tête

Haut, R1, Haut, R1, Haut, R1, , , , . Répétez ce code pour le désactiver.

Spyro plat

Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1, L1, R1, , . Répétez ce code pour le désactiver.

Points supplémentaires

, R1, , L1, , R2, , L2, . Répétez ce code pour le désactiver.

Sparx trouve le trésor

Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, , , . Répétez ce code pour le désactiver.

Mode difficile

, , Droite, Gauche, Droite, , , . Répétez ce code pour le désactiver.

Mode facile

, , Droite, Gauche, Droite, , , . Répétez ce code pour le désactiver.

Squid skateboard

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, , , . Répétez ce code pour le désactiver.

Voir les crédits

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

99 vies

L2, R2, L2, R2, Haut, Haut, Haut, Haut,

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution complète indique l'emplacement des 150 oeufs de dragon du jeu. Ils sont répartis en niveaux dans chaque monde. 4 mondes au total (Soleil levant printanier, Jardins de Midi, Lac Crépusculaire, Montagne de minuit) ainsi que le nombre d'oeufs par niveau et le "prénom" de chacun des oeufs.

Monde 1 : Soleil levant printanier

Soleil levant printanier (5 oeufs)

Isabelle

Suivez la petite rivière dès votre apparition. Vous apercevrez un oeuf sur le chemin avant d'atteindre le portail de Villa Ensoleillée.

Coltrane

Suivez Chasseur sur les plate-formes et entrez dans la grotte. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Ami

Survolez et atteignez le bout de la grotte à l'aide de la recharge supervol. Vous trouverez un oeuf en hauteur.

Liam

Cassez le bloc de pierre près du portail de Cratère en fusion à l'aide d'un plongeon-corne.

Bruce

Plongez au fond du lac qui entoure le portail de Rivage aux Coquillages afin de trouver cet oeuf.

Alpe de Sheila (3 oeufs)

Ruby

Ramenez Billy le bouc jusqu'à chez lui. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Jenny

Ramenez Pete le bouc jusqu'à chez lui. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Nan

Ramenez Bobby le bouc jusqu'à chez lui. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Villa ensoleillée (6 oeufs)

Vanessa

Suivez le chemin en tuant les rhinos. Vous trouverez un oeuf sur des escaliers.

Miles

Atteignez l'oeuf de Vanessa, puis sautez sur les plate-formes se trouvant sur le chemin puis sur deux colonnes. Vous trouverez la source d'une rivière avec un oeuf posé à côté.

Lucy

Dans le niveau avec Sheila, allez à la rencontre de Rapunzel en haut de la tour. Elle vous donnera elle-même l'oeuf en question.

Sanders

Délivrez le maire Léo à la fin du niveau.

Emily

Tuez les 15 lézards au Skate-Park. L'oeuf vous sera donné par Chasseur. Défi Skate-Park n°1.

Daisy

Tuez les 15 lézards pendant le temps imparti au Skate-Park. L'oeuf vous sera donné par Chasseur. Défi Skate-Park n°2.

Cimes ennuagées (6 oeufs)

Stephanie

Sur le chemin, vous rencontrerez une plate-forme située contre un mur protégée par un rhino souffleur. Tuez-le et récupérez l'oeuf.

Henry

Cet oeuf vous sera donné par Peluche à la fin du niveau.

LuLu

Après que Peluche vous ait donné son oeuf, accédez au mini-jeu en face. Puis fabriquez un soleil en mettant trois graines solaires dans la marmite. Une fois ceci terminé, un oeuf vous sera donné par Cumulus en guise de récompense.

Jake

Accédez à un autre mini-jeu en hauteur, puis éliminez tous les esprits espiègles. Un oeuf vous sera donné par Stratus en récompense.

Bryan

Dans ce même mini-jeu, éliminez le voleur d'oeuf pour le récupérer.

Clare

Vers le début du niveau, accédez à une plate-forme en hauteur grâce à un tourbillon qui se sera activé. Poursuivez le chemin pour trouver ce dernier oeuf.

Cratère en fusion (6 oeufs)

Rikki

Oeuf disponible sur une plate-forme quasiment cachée que vous rencontrerez avant d'arriver dans la petite grotte.

Curlie

Cet oeuf vous sera offert par Rocky à la fin du niveau.

Moira

Éliminez le premier voleur d'oeuf dans le mini-jeu ouvert par Gros-Sous.

Kermitt

Éliminez le second voleur d'oeuf dans le mini-jeu ouvert par Gros-Sous.

Luna

Détruisez un mur fissuré dans le mini-jeu avec Sgt Byrd. L'oeuf sera caché dedans.

Ryan

Replacez les cinq têtes des bonhommes dans le mini-jeu avec Sgt Byrd.

Soleil levant printanier / Rivages aux coquillages (6 oeufs)

Jason

Plongez dans un petit lac se trouvant sur le chemin afin de récupérer cet oeuf.

Dizzy

Libérez les phoques à la fin du niveau. Cet oeuf vous sera donné par Ferdinand le phoque.

Jackie

Accédez à un mini-jeu en nageant jusqu'en haut de la partie aquatique. Puis faites exploser le sous-marin de Bluto le rhino pour récupérer cet oeuf.

Duke

Accédez à un autre mini-jeu encastré dans le mur de la partie aquatique. Il vous faudra cette fois-ci aller chercher votre oeuf au bout d'un tunnel en éliminant tous les rhinos se trouvant sur le chemin.

Jared

Cet oeuf se trouve sur une plate-forme cachée en hauteur tout au début du mini-jeu avec Sheila.

Mollie

Faites exploser la forteresse assiégée par les rhinos dans le mini-jeu avec Sheila.

Circuit des champignons (3 oeufs)

Sabina

Remportez la course contre la montre.

John

Remportez la course contre les papillons.

Tater

Allez à la rencontre de Chasseur puis éliminez les sept moutons en soucoupe volante. Chasseur vous donnera lui-même cet oeuf en récompense.

Cachot de Buzz (1 oeuf)

Grayson

Battez Buzz.

Élevage des langoustes (1 oeuf)

Nora

Battez le boss de l'élevage des langoustes.

Monde 2 : Jardins de Midi

Jardins de Midi (5 oeufs)

Dave

Dès votre apparition, plongez dans le petit étang pour récupérer cet oeuf.

Mingus

Trouvez la grotte glacée où se situe le portail de Pic de Glace puis dirigez-vous à gauche pour y trouver cet oeuf.

Trixie

Poursuivez le voleur d'oeuf auteur du temple de la base du Sgt Byrd.

Modesty

Montez sur une plate-forme située en face du portail de circuit campagnard à l'aide d'une échelle afin de trouver et récupérer l'oeuf.

Matt

Détruisez les quatre pots de fleur à l'aide de la recharge de feu. L'oeuf se trouvera dans le dernier pot que vous détruirez.

Base du Sgt. Byrd (3 oeufs)

Sigfried

Oeuf donné par Caporal Gabrielle une fois que vous aurez détruit une porte en bois sur le chemin.

RyanLee

Terminez le niveau. L'oeuf vous sera donné par Caporal Gabrielle.

Roy

Libérez les cinq colibris.

Pic de glace (6 oeufs)

Maynard

A l'endroit du second canon, trouvez un petit passage à plate-formes pour récupérer l'oeuf visible en hauteur.

Reez

Utilisez le canon se situant à la fin du niveau pour dégager un passage de plate-formes qui vous emmènera directement à cet oeuf.

Chet

Rejoignez Doug à la fin du niveau. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Betty

Éliminez le premier voleur d'oeuf dans le mini-jeu accessible vers la fin du niveau.

Scout

Éliminez le second voleur d'oeuf dans le mini-jeu accessible vers la fin du niveau.

Cerny

Protégez Nancy des joueurs de hockey dans le mini-jeu ouvert par Gros-Sous. Elle vous donnera elle-même l'oeuf en question.

Tours enchantées (6 oeufs)

Gladys

Cet oeuf est posé sur une tour que vous rencontrerez à un moment donné sur le chemin. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Peanut

Détruisez la statue de la sorcière à la fin du niveau. Cet oeuf vous sera donné par Jasper.

Ralph

Rapportez les huit os à Ooga. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Lys

Ramenez le chien Farley à son maître Mowat dans un des minis-jeux du niveau.

Caroline

Terminez l'entraînement de skate-board avec Chasseur au Skate-Park. Défi Skate-Park n°1.

Alex

Battez Chasseur à l'épreuve des figures de skate-board au Skate-Park. Défi Skate-Park n°2.

Marais des revenants (6 oeufs)

Michael

Cet oeuf est présent sur un petit îlot du niveau, que vous trouverez sur votre chemin.

Frank

Trouvez un moyen d'atteindre les arbres puis planez sur chacun d'eux jusqu'au dernier pour trouver l'oeuf et le récupérer.

Thelonious

Allez jusqu'à la fin du niveau. Cet oeuf vous sera donné par Shiny la libellule.

Herbi

Accédez au mini-jeu se situant à droite de celui avec Sheila puis battez-y le magicien pour récupérer l'oeuf.

Peggy

Libérez le passage à Basho la libellule afin qu'il puisse délivrer ce premier oeuf dans le mini-jeu avec Sheila.

Michele

Libérez le passage à Buzon la libellule afin qu'il puisse délivrer ce second oeuf dans le mini-jeu avec Sheila.

Jardins de bambous (6 oeufs)

Madison

Une fois le pont abaissé, allez en arrière pour trouver des escaliers cachés qui vous conduiront à une plate-forme où se trouvera un oeuf.

Dwight

Une fois l'oeuf de Madison récupéré, vous trouverez une autre plate-forme où cet oeuf y sera visible. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Tom

Rejoignez Sing Sing à la fin du niveau. Il vous remettra lui-même l'oeuf en question.

Pee-wee

Une fois que le pont de secours a été baissé, éliminez le voleur d'oeuf.

Rusty

Rejoignez le mini-jeu sur la plate-forme au milieu du pont de secours abaissé, puis protégez les amies de Shui en éliminant tous les rhinos. Elle vous donnera elle-même l'oeuf en question.

Brubeck

Récupérez cet oeuf en haut de la colline dans le mini-jeu avec Bentley.

Circuit campagnard (3 oeufs)

Gavin

Remportez la course contre la montre.

Shemp

Remportez la course contre les avions.

Roberto

Allez à la rencontre de Chasseur et éliminez tous les moutons extraterrestres et vaches spatiales. Chasseur vous donnera lui-même un oeuf en récompense.

Arène de Spike (1 oeuf)

Monique

Battez Spike.

Ville araignée (1 oeuf)

Tootie

Battez le boss de la ville araignée.

Monde 3 : Lac Crépusculaire

Lac Crépusculaire (5 oeufs)

Stooby

Trouvez un mur fissuré de couleur mauve dans le lac, puis défoncez-le pour trouver un oeuf à l'intérieur.

Jonah

Placez-vous devant la gueule de la baleine puis laissez-vous gober par elle pour trouver un oeuf à l'intérieur de sa bouche.

Hannah

Trouvez une plate-forme avec des échelons à la surface du lac où se trouvera d'ailleurs le monde de Sparx, puis planez jusqu'à une autre plate-forme visible en face où vous trouverez cet oeuf.

Stuart

Trouvez la recharge d'invincibilité puis utilisez-là pour résister aux jets de flammes et récupérer l'oeuf sur la plate-forme d'en face.

Ted

Après avoir récupéré l'oeuf de Stuart, planez sur la dernière plate-forme visible en face, grimpez les échelons, récupérez les joyaux puis continuez votre chemin pour trouver cet oeuf.

Poste de Bentley (3 oeufs)

Brian

Faites effondrer le mur en effectuant un mouvement de rotation avec une boule de neige pour l'envoyer sur le gong. Puis ramassez l'oeuf qui se trouvera tout bêtement sur le chemin.

Charlie

Poussez la première caisse pour libérer le chemin à Bartholomé. Puis récupérez l'oeuf que vous trouverez ensuite sur le chemin.

Eric

Oeuf donné par Bartholomé à la fin du niveau.

Autel de la glace (6 oeufs)

Cecil

Servez-vous d'Ernest pour le geler, grimper sur lui, et accéder aux escaliers de l'autel. Une fois arrivé au sommet, planez sur la plate-forme en face. Vous verrez alors un oeuf visible sur une autre plate-forme derrière. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Jana

Allez à la fin du niveau. L'oeuf vous sera donné par Eugène.

Jasper

Aidez-vous des plates-formes de la fin du niveau pour monter sur les toits. Arpentez-les jusqu'au bout pour découvrir cet oeuf.

Ba'ah

Battez le rhino lors d'un match de hockey chaton. (Mini-jeu ouvert par Gros-Sous).

Aly

Battez le yéti à la boxe une première fois dans le mini-jeu avec Bentley.

Ricco

Battez le yéti une seconde fois à la boxe dans le mini-jeu avec Bentley.

Vaisseaux perdus (6 oeufs)

Craig

Conduisez Ed le Fou à son trésor (c'est à dire à la fin du niveau) pour récupérer cet oeuf.

Oliver

Battez les rhinos à la course de skate dans le mini-jeu avec Chasseur.

Aiden

Battez Chasseur lors d'une course de skate dans son mini-jeu.

Chad

Après avoir récupéré l'oeuf de Craig, prenez la recharge d'invincibilité puis plongez dans le lac d'acide. Vous trouverez à un moment un petit passage à droite qui, à la surface, vous conduira à une plate-forme où vous pourrez récupérer cet oeuf.

Ethel

Dans un autre mini-jeu du niveau, pilotez le sous-marin bleu d'Ed le Fou puis faites exploser les 6 sous-marins rouges du lac d'acide afin qu'Ed vous offre cet oeuf en récompense.

Dolores

Retournez abattre 7 autres sous-marins rouges avec le sous-marin bleu d'Ed le Fou dans le lac d'acide dans le même mini-jeu. Ed vous offrira en récompense ce second oeuf.

Crête enchantée (6 oeufs)

Benjamin

Payez le passage à Gros-Sous, passez les escaliers, puis vous apercevrez juste en face une grotte encastrée dans un mur où un oeuf y sera visible. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Moe

Restez dans cette grotte puis grimpez les échelons. Vous trouverez ensuite devant vous 3 plates-formes dont la première est accessible en planant. Planez jusqu'à elle puis sur les deux suivantes. Vous trouverez un oeuf sur la troisième.

Sakura

Cet oeuf vous sera donné par la Princesse Ami à la fin du niveau.

Abby

Éliminez tous les chats sorcières dans le mini-jeu avec Sgt. Byrd.

Sheiley

Emmenez Jack à la moitié du parcours grâce aux pousses de champignons et de fleurs dans le mini-jeu accessible dans la grande grotte.

Chuck

Emmenez Jack à la fin du parcours grâce aux pousses de champignons et de fleurs dans le mini-jeu accessible dans la grande grotte.

Usine de feux d'artifice (6 oeufs)

Noodles

Cet oeuf se trouve sur un petit îlot du lac de lave (avec le pont) au début du niveau.

Grady

Emmenez Greta à la fin du niveau. Elle vous donnera elle-même l'oeuf en question.

Sam

Allez à l'entrée du temple de la fin du niveau. Vous trouverez un mini-jeu à gauche. Dans celui-ci, il vous suffira d'aller au bout du chemin pour trouver et récupérer l'oeuf en question.

Evan

Toujours à l'entrée du temple de la fin du niveau, allez cette fois à droite puis planez sur la plate-forme que vous trouverez pour accéder à un autre mini-jeu. Utilisez ensuite la recharge pour éliminer les deux dragons de feu. Handel vous fournira l'oeuf en question.

Patty

Terminez la moitié du mini-jeu avec Agent 9.

Donovan

Délivrez Handel dans le mini-jeu avec Agent 9. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Circuit du miel (3 oeufs)

Chris

Remportez la course contre la montre.

Henri

Remportez la course contre les bourdons.

Nori

Trouvez Chasseur puis évitez l'OVNI qui vous coursera sur la rivière de miel. Chasseur vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Brasier (1 oeuf)

James

Battez Scorch.

Rivage des étoiles de mer (1 oeuf)

Ahnashawn

Battez le boss du rivage des étoiles de mer.

Monde 4 : Montagne de minuit

Montagne de minuit (6 oeufs)

Saki

Dès votre apparition, allez vers votre gauche pour trouver des escaliers qui vous mèneront à une petite plate-forme où vous trouverez cet oeuf.

Maiken

Éliminez le voleur d'oeuf que vous trouverez en train de tourner en rond près des portails de Ruines du désert, Tombeau Hanté, et Îles de Cristal.

Billy

Défoncez le mur fissuré à droite du portail de Ruines du désert, puis planez jusqu'à la petite plate-forme visible en face pour trouver cet oeuf.

Evie

Oeuf visible en face du portail de la Sorcière près d'une coulée de liquide mauve.

Buddy

Montez sur les escaliers se situant à côté de la pancarte du monde de Sparx. Puis exécutez un plongeon-corne pour détruire le sol fissuré et y trouver un oeuf.

Al

Terminez tous les niveaux de ce monde puis allez à la rencontre de Gros-Sous près du portail de Ruines du désert. Je ne vous en dis pas plus.

Labo d'Agent 9 (3 oeufs)

Beulah

Éliminez les 6 oiseaux dans la salle des machines. Cet oeuf vous sera donné par le Professeur.

Tony

Éliminez les 6 rhinos sur barque. Vous trouverez ce défi à votre gauche près du distributeur de bombes.

Rowan

Allez à la fin du niveau. Cet oeuf vous sera donné par le Professeur.

Iles de Cristal (6 oeufs)

Manie

Sortez du bâtiment après que Zamboni le Grand vous ait libéré le passage, puis allez à droite. Vous verrez une petite plate-forme où s'y trouve un oeuf. Planez jusqu'à elle pour le récupérer.

Lloyd

Rejoignez Guildo le Grand à la fin du niveau.

Elloise

Une fois que vous avez récupéré l'oeuf de Lloyd, allez à gauche pour y trouver un mini-jeu. Il vous faudra ensuite aller au bout du toboggan pour récupérer cet oeuf.

Max

Éliminez le voleur d'oeuf volant à l'aide de la recharge de vol que vous trouverez près du mini-jeu avec Bentley.

Grace

Utilisez la recharge de vol pour survoler les toits de tous les bâtiments. Vous trouverez un oeuf sur l'un d'eux.

Hank

Cognez les 20 taupes dans le mini-jeu avec Bentley.

Ruines du désert (6 oeufs)

Andy

Traversez les trois premiers ponts en métal, grimpez les échelons, traversez le quatrième pont en métal, puis vous apercevrez au loin, une sorte de plate-forme en forme de main. Allez-y puis suivez le chemin pour trouver et récupérer cet oeuf.

Nelly

Récupérez l'oeuf d'Andy puis planez jusqu'à la plate-forme suivante en face. Planez ensuite sur trois autres plate-formes coulantes (avec des scorpions dessus) pour récupérer cet oeuf.

Sadie

Trouvez le mini-jeu avec Chasseur accessible dans le bâtiment ouvert par Gros-Sous, puis dégommez les 8 requins à l'aide des missiles ainsi que de la raie apprivoisée.

Marty

Allez à la fin du niveau. L'oeuf vous sera donné par Tara.

Lester

Terminez la moitié du parcours dans le mini-jeu avec Sheila.

Pete

Terminez entièrement le parcours dans le mini-jeu avec Sheila.

Tombeau hanté (6 oeufs)

Christine

Grimpez des échelons à un certain endroit du jeu (vers la fin). L'oeuf se trouvera sur la plate-forme correspondante.

Will

Rejoignez Allgeier à la fin du niveau et résolvez l'énigme. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Malcom

Après avoir récupéré l'oeuf de Will, grimpez les échelons juste en face, puis descendez le toboggan jusqu'au bout pour récupérer cet oeuf.

Roxy

Terminez entièrement le parcours dans le mini-jeu avec Agent 9.

MJ

Trouvez le dernier mini-jeu à la fin du niveau puis éliminez les 5 ennemis avec le canon. Jamal vous donnera l'oeuf en question.

TJ

Même chose que le précédent. Sauf que vous aurez cette fois à éliminer dix ennemis avec le canon.

Mine des dinosaures (6 oeufs)

Dan

Dès votre apparition, vous pourrez peut-être apercevoir un oeuf caché derrière la première maison. Allez à gauche, puis planez dans le vide tout en allant à ensuite à droite pour découvrir une plate-forme cachée qui vous conduira à l'oeuf.

Romey

Défoncez un mur fissuré dans la partie aquatique du niveau pour trouver cet oeuf.

Elliot

Allez chercher cet oeuf au fond de la mine plein d'eau dans le mini-jeu accessible dans le tonneau géant lui-même accessible par des échelons.

Kiki

Délivrez le shérif Wyatt à la fin du niveau. Il vous donnera lui-même l'oeuf en question.

Sharon

Éliminez l'intégralité du gang Bailey dans le mini-jeu avec Agent 9.

Sergio

Oeuf caché dans un des bâtiments du mini-jeu avec Agent 9.

Circuit du port (3 oeufs)

Kobe

Remportez la course contre la montre.

Jessie

Remportez la course contre les nigauds aux pieds bleus.

Sara

Trouvez Chasseur puis suivez le mouton extraterrestre en passant dans tous les anneaux de fumée.

Repaire de la sorcière (1 oeuf)

George

Battez la sorcière.

Usine Insector (1 oeuf)

Anabelle

Battez le boss de l'Usine Insector.

Super Tour Bonus (1 oeuf)

Ying Yang

Récupérez les 5000 joyaux de ce niveau pour ouvrir la dernière porte, puis battez (de nouveau) la sorcière pour

récupérer ce tout dernier oeuf.

Spyro the Dragon

© Sony / Insomniac Games 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉMO DE CRASH BANDICOOT 3

Au début du jeu, quand vous voyez "Press Start" à l'écran, appuyez simultanément sur les boutons L1 et . Vous verrez la démo de Crash Bandicoot 3.

CODES ACTION REPLAY

`8007C01C 000A`	Dragons
`8007C100 000F`	Vies
`8007F54C 000A`	energie

CHOIX DU NIVEAU

Au premier niveau, faites une pause (bouton Start). Puis allez dans l'inventaire et faites : , , , , Gauche, Droite, Gauche, Droite, , Haut, Droite, Bas. Vous entendrez un signal sonore et verrez tous les niveaux du jeu. Maintenant, en allant voir Marco l'aéronaute, vous pourrez choisir le monde que vous voulez découvrir.

99 VIES

Faites une pause au cours du jeu. Allez dans le menu inventaire. Puis, faites : , , , , , , , Haut,

NIVEAU SECRET

Trouvez toutes les gemmes pour voir la fin en ayant complété le jeu à 100%. Allez au monde de Gnasty et approchez-vous du dragon vert. Sa tête s'ouvrira et vous permettra d'accéder à un niveau secret.

Star Gladiator

© Sony nc

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC BILSTEIN

Allez en mode arcade, maintenez SELECT, allez sur Gore et appuyez sur , , , , , , , , , , et +

JOUER AVEC KAPPAH

Allez en mode arcade, allez sur Gore, maintenez le bouton Select enfoncé puis allez sur Hayato et appuyez sur : ,

JOUER AVEC BLOOD

Allez en mode arcade, maintenez enfoncée la touche Select, allez sur Bilstein et faites , , , , , , puis allez sur Kappah et appuyez sur , , , , , , et enfin appuyez sur L1 + R1 avant de relâcher Select.

MODE NUIT

Sur l'écran de sélection des personnages, choisissez n'importe quel personnage et appuyez simultanément sur les boutons Bas + L2 + R2.

MURS INVISIBLES

Pour activer les murs invisibles, vous devrez terminer le jeu une première fois. Revenez alors sur l'écran principal pour sélectionner le menu des options. Le mode Wall est alors dans le menu. Cette option vous permettra de ne pas sortir du ring : vous rebondirez contre des murs invisibles.

CODE ACTION REPLAY

Invincibilité joueur 1

```
801D8210 00C8
```

Personnages supplémentaires accessibles

```
801EAE54 0101
801EAE56 0001
```

Joueur 1 - Plasma

```
801BE4FA 7A8D
801BE51A 7A8D
801D7F8C 0000
```

Star Ocean : The Second Story

© Enix / Tri-Ace 2000

+ D'INFOS FORUM

MOT SECRET À ELURDIA

Au CD 1, à Elurdia, une statue demande le mot secret. Il s'agit de "APOCA".

ALIMENTS FAVORIS

Voici les aliments préférés de chacun des personnages :
Ashton : hamburger
Chisato : boudoir
Claude : steak
Noël : thon géant
Opera : cidre aux pommes
Precis : chocolat
Rena : tarte sablée
Roi Leon : jus de carotte

SOLUTION COMPLÈTE

PARTIE 1 : EXPEL

PROLOGUE

Claude

Claude est envoyé en mission sur la planète Milocinia, bonne raison pour lui de prouver qu´il n´est pas que le fils du commandant Ronixis, également présent dans cette mission. Ronixis vous donne d´ailleurs le Phase Gun, une arme spéciale directement équipée sur la touche L1.
Une fois l´équipe arrivée devant une sorte de mur apparemment infranchissable, regardez sur la gauche en haut: vous verrez une sorte de borne de pierre un peu étrange. Actionnez le switch, et la porte s´ouvrira.
Dans la salle suivante, rien de très extraordinaire, excepté un point de sauvegarde, que vous pouvez utiliser en prévision de la suite.
Enfoncez-vous dans le fond de la cave, et approchez-vous du fouillis de matériels : malgré les avertissements de son père et du second Kurzmann, Claude se voit téléporter sur une planète mystérieuse !
Sur la planète, Claude ne parvient pas à capter la moindre communication. En avançant dans la forêt, Claude croise une jeune fille aux cheveux bleus, attaquée par une sorte de gorille. Allez la secourir en utilisant le bouton L1. Après la baston, faites connaissance de Rena.

Rena

Ignorez les avertissements de votre mère sur la forêt Shingo, et partez pour une petite ballade. Vous pouvez en profiter pour faire une petite visite du village de Arlia, et trouver quelques objets sympas. Au sud de la ville, après un point de sauvegarde, enfoncez-vous un peu plus profondément dans la forêt. Alors que vous errez, perdue dans vos pensées, une sale bestiole vous attaque sans prévenir.
Claude surgit alors, et vous sauve du danger.
Après une petite discussion, vous arrivez à le convaincre de vous accompagner au village.

CHAPITRE 1 : ARLIA

Claude

Après avoir suivi Rena dans le village, celle-ci, à la porte de sa maison, vous demande de l´attendre quelque temps à l´extérieur. Profitez-en pour discuter avec les habitants et pour vider quelques coffres, puis revenez dans la maison de Rena. Vous trouvez celle-ci en pleine discussion avec sa mère Westa. Poussé à nouveau vers la sortie, Rena vous accompagne dans une petite visite de la ville. Une fois la présentation des habitants de la ville effectuée, revenez chez Westa. Une grosse bouffe vous attend. Après cela, attendez Westa en haut des escaliers. Elle vous présentera le maire du village, Régis.
Celui-ci vous fait part de deux légendes: "le guerrier légendaire" et son "épée de lumière"... En outre, prêtez attention au discours de Régis sur le Globe de Sorcellerie.
Le soir, vous dormirez chez le maire, et le lendemain matin, il vous propose de partir pour Salva, la ville voisine. Pour vous aider, et pour rester discret, il vous donne une épée longue, pour remplacer le Phase Gun un peu trop voyant...

Rena

En arrivant à Arlia, présentez brièvement la ville et ses habitants à Claude. Allez dans votre maison, à l´Est de la ville, et laissez Claude finir la visite du village.
Après avoir fini de discuter avec Westa, ressortez et essayez de retrouver Claude. Ce n´est pas évident, et il faudra discuter avec beaucoup d´habitants. Finalement vous le retrouvez à l´Ouest de la ville, près du pont.
Retournez chez Westa, où vous attend un bon repas. Après le repas, allez chercher le maire dans sa maison. En revenant ensuite chez vous, vous vous rendez compte que la mère de Rena a déjà vendu la mèche à propos du "Guerrier légendaire".
Une longue discussion s´ensuit, puis Régis propose à Claude de passer la nuit chez lui.
Le lendemain matin, retournez dans la forêt Shingo; vous en apprendrez plus à propos du passé de Rena. Claude viendra momentanément interrompre votre rêverie, puis partira seul. Au retour, une surprise vous attend: votre ami d´enfance, Alen, vous kidnappe, malgré la faible résistance des villageois...

Trésors

Armure cuir
200 fols
Bouteille vie
Mûre
Confiture de fraise
Airelle
Cynordhon

CHAPITRE 2 : SALVA

Claude

L´aventure de Claude se détache et devient notablement différente de celle de Rena. En arrivant à Salva, vous pouvez parler à tout le monde. Vous apprendrez ainsi que le maire de la ville, Alen, est actuellement coupable de comportements pour le moins étranges...mais pour l´instant, vous n´irez pas plus loin dans votre enquête, la porte de la maison étant fermée à tout visiteur.
Allez donc voir quand même cette porte, histoire de vous rendre compte de l´inutilité de votre quête pour le retour chez

vous.
Revenez donc à Arlia. Une foule affolée vous attend, et vous apprenez l´enlèvement de Rena. A vous d´aller la sauver! Au passage, vous pouvez vous fritter quelques monstres, histoire de monter en niveau, ce n´est pas inutile, tant que vous possédez le phase Gun.
Reparlez de nouveau aux gens de Salva, puis défoncez la porte de la maison d´Alen avec votre arme.
A l´intérieur de la maison, pas de traces de Rena. Allez donc voir le bureau d´Alen, sur la droite, après avoir discuté avec le majordome. Un petit flash lumineux vous montre la voie à suivre, poussez l´interrupteur situé à côté de la lampe murale, et le passage s´ouvrira, directement vers la mine. Vous y trouverez une épingle appartenant à Rena, prouvant que vous êtes dans la bonne direction.
Un peu plus loin, un homme blessé vous apprend que Rena est retenue prisonnière par Alen un peu plus loin dans le fond de la grotte.
La mine est relativement simple et linéaire, aussi essayez de récupérer les différents coffres qui s´y cachent. Sachez également que seule la partie Est de la mine vous sera accessible pour le moment, aussi ne vous énervez pas pour rien sur le pad. Après le point de sauvegarde, votre premier boss vous attend, Alen, dans un état passablement étrange. Délivrez Rena et mettez-lui donc sa pâtée. (pas à Rena, à Alen! ;-))
Rena utilisera sa magie pour éviter qu´il ne meurt, une fois le démon exorcisé. Alen s´excuse platement pour les problèmes, et parlera, lui aussi, du Globe de Sorcellerie...
Retournez à Arlia, et discutez avec le maire de la position à suivre. Rena demande à aller inspecter le Globe de Sorcellerie pour tirer tout cela au clair, et Claude se propose de la suivre dans sa route, avec Rena en soutien, grâce à ses pouvoirs de guérison utiles.
Vous en apprendrez un peu alors sur le passé mouvementé de Rena, et vous saurez ses vraies motivations lors d´un tête-à-tête romantique sur le pont du village.

Rena

Seule la première partie (jusqu´au combat contre Alen) est sensiblement différente. Je ne répèterai pas la deuxième partie, vous pouvez vous référer à l´aventure de Claude.
Après avoir été confinée dans une chambre par Alen, qui vous interdit de sortir de la maison, Rena inspecte les alentours. En descendant, vous vous rendrez compte effectivement que la porte est bel est bien verrouillée.
Discutez donc avec le majordome et les servants. Ils vous feront part de l´étrange comportement d´Alen, depuis peu...très louche... En continuant la discussion, vous apprendrez qu´il existe un passage dans le bureau d´Alen! Descendez donc y jeter un coup d´oeil.
Le switch, qui apparaît sous la forme d´un petit flash dans la lampe murale, n´apparaîtra que si vous avez tenté déjà de fuir par la porte de devant auparavant. Actionnez donc ce switch, et descendez par l´escalier qui apparaît!
En arrivant dans la mine, vous tombez sur un contremaître, blessé. Il vous apprend le moyen de fuir de cet endroit et d´atteindre la ville. Soignez-le et enfoncez-vous plus loin. Le trajet est limité, et vous finirez bien par aboutir dans la petite chapelle où vous attend Alen.
La suite est similaire à celle de Claude...ou presque. Vous vous faites attraper par Alen, qui tente de vous tuer pour pactiser avec les démons. Claude arrive, et vous délivre...à qui on dit merci?
Retournez à Arlia ensuite, et discutaillez avec le maire, Claude, et partez vous coucher ensuite...la suite va être coton.

Trésors

Cynordhon
Fer
Argent
Lunettes
Or x2
Mûre
Airelle x2

CHAPITRE 3: CROIX

Claude & Rena (même combat ;-))

Quand vous arrivez à Croix, la nuit est déjà tombée, et pas un chat n´erre dans la rue. Rena vous conseille donc de

séjourner à l´hôtel de la ville (le bâtiment en haut à gauche de la place centrale). Vous ferez alors la connaissance avec la tante de Rena, qui tient l´établissement. Après avoir subi ses allusions douteuses, passez une nuit reposante à l´hôtel.
Le lendemain, vous pouvez commencer par faire le tour des magasins et des Guildes, si vous avez de l´argent. Dirigez-vous ensuite au nord de la place centrale, vers le château de Croix.
Enregistrez-vous pour une audience avec le Roi, et allez ensuite en balade dans le château. Ceci fait, revenez dans la pièce centrale, parlez au réceptionniste qui s´est occupé de vous, puis aux soldats en haut de l´escalier, et montez voir le Roi.
Vous pouvez lui poser plusieurs questions, profitez-en pour lui demander la permission d´enquêter sur le Globe de Sorcellerie.
Le Roi acceptera et vous donnera un passeport, très utile à l´avenir.
En partant, vous remarquerez une personne étrange sur la droite de la salle du trône, qui déguerpit juste avant que vous ne quittiez la salle du trône.
En revenant sur la place, vous assistez à une dispute entre un mage et la jeune personne étrange que vous venez de voir dans le château, à propos d´une carte mystérieuse.
Une fois le conflit réglé, la jeune femme se présente (Celine Jules), et vous propose de partir à la recherche du trésor marqué sur la carte.(Trésor particulièrement intéressant dans la quête poursuivie par Rena et Claude)
Vous voilà en route pour la Grotte de Croix.

La grotte se trouve non loin à l´est de Croix. Méfiez-vous des passages bien planqués, qui cachent de nombreux trésors!
Voilà le trajet le plus court pour arriver au boss.
A partir de l´entrée : haut, haut, haut, haut, gauche, haut, haut-droite. (Point de sauvegarde). Je ne vous conseille que trop de faire d'abord un tour dans les recoins de la grotte, qui renferme de nombreux coffres.
N´oubliez pas de sauvegarder devant la porte du boss. Cinq coffres s´offrent à vous. Celui situé le plus à gauche vous donnera le trésor recherché. Celui en haut à droite fera apparaître des gargouilles (boss optionnel donc, mais très chiant...n´espérez le battre qu´à partir du niveau 8 ou 9...)
Une fois les gargouilles battues et le trésor trouvé, Celine vous proposera de rejoindre votre petit groupe. Malgré les réticences de Claude, je vous conseille de le faire car elle facilitera grandement votre futur, grâce à ses sorts.
Si vous refusez, vous ne pourrez pas la retrouver.

Trésors

Croix :
Bouclier de bois
Casque de cuir
500 fols

Grotte de Croix :
600 fols
700 fols
Lavande
Fer
Stylo
Béryl vert
?Minéral (rocher)
?objet (baie aquatique)
Mannequin
Livre sur la Vie Amoureuse
Brume vie
Artémise
Contrepoison
Ecritures anciennes
Sirop doux
Lavande
Airelle x3

CHAPITRE 4 : LE PORT DE CLIK

Claude et Rena

Avant de venir à Clik, une petite astuce: vous allez pouvoir rencontrer pour la première fois Filia...elle porte sur elle un anneau très intéressant: le Mischief. Ne ratez pas cette occasion unique de le lui voler.
Pour cela, il vous faut posséder le gant de voleur (40000 fols au port de Herlie), et il vous faudra un bon niveau de compétence dans la spécialisation de voleur. Pour réunir la somme, et faire monter les niveaux des compétences, faites plein de combats dans la Forêt Héraldique et sur la montagne Lasguss, et augmentez la compétence Piété. Une fois ceci fait, profitez d´une PA spéciale où vous verrez donc Filia à Clik, pour le lui voler. Le temps passé et l´argent perdu pour l´achat du Gant de voleur sera largement compensé par cet item, ainsi que par tout ce que peut vous rapporter le Gant de voleur!

En arrivant à Clik, faites un tour dans les magasins, qui vendent pas mal d´objets et d´armes intéressantes. Allez ensuite voir le capitaine du navire accosté au Sud de la ville, sur le port.
Grâce au passeport que vous a donné le roi de Croix, vous allez pouvoir traverser l´océan et atteindre le continent opposé. Le seul problème est qu´il faut attendre que le chargement du navire s´achève...En attendant, remontez sur la place: en arrivant, un jeune garçon vous envoie bouler, en vous piquant au passage toutes vos économies!
Un peu énervé, vous décidez de retrouver le gnome. Parlez donc aux habitants de la ville, et faites le tour des maisons...cela peut être long, mais vous finirez bien par remettre la main sur le voleur, qui se cache près d´une maison à l´est de la ville (où six tonneaux sont empilés en pyramide). Du reste, ses cheveux bleus (!) ne le rendent pas très discret.
Claude s´énerve, et Rena use de sa ruse pour faire parler le gamin...qui vous rend votre argent, en s´excusant s´il vous plaît.
Claude trouve une punition pour Ketil (le gnome en question): leur faire faire une visite de la ville (tu parles d´une punition...)!
Faites donc le tour des maisons, et, quand vous en aurez assez, rendez-vous au sud de la ville, juste à l´Est du port, là où deux gamins jouent ensemble.
La raison du comportement de Ketil trouve ses raisons ici, et finalement tout est bien qui finit bien...
Allez donc voir le capitaine: celui-ci vous indiquera que les préparatifs du départ sont presque terminés, et qu´il est temps pour vous d´aller faire vos dernières emplettes dans la ville.
Remontez sur la place.
C´est alors que le désastre survient: Clik est anéanti par un tremblement de terre, suivi d´un raz-de-marée...
Dans la tragédie, une bonne partie de la population de Clik périt (bouh...mon stand de crêpes préféré...), et en plus de cela, le voyage vers le continent d´El est compromis: le bateau a été détruit.
Sans aucun moyen pour vous amener à bon port, le capitaine vous rend votre passeport, et vous conseille de retenter votre chance au port de Herlie, et de faire au passage, une halte au village de Mars.

Trésors

Fruit de Mer
Légumes
Céréales
Lyre

CHAPITRE 5: LE VILLAGE DE MARS

Claude

En ressortant du port de Clik, et en vous dirigeant vers celui de Herlie, vous passerez devant le village de Mars! c´est une petite communauté, établie à côté de la Forêt Héraldique, et au passage c´est le village de naissance de Celine!
En arrivant dans la ville, dirigez-vous dans la première maison sur votre gauche: c´est la maison de l´ancien du village. Vous le trouvez en grande discussion avec d´autres personnes, notamment la mère de Celine, et un étrange homme aux cheveux bleus, Dias, et que Rena semble connaître depuis longtemps.
Le village est aux abois: les enfants du village ont été enlevés par des bandits, qui réclament une rançon exorbitante.

Après quelques tiraillements entre Claude et Dias, le groupe décide de se scinder en deux parties, et de résoudre le problème séparément: d´un côté, Claude et Celine, et de l´autre, Rena et Dias.
A la fin de la discussion, allez vous équiper chez les marchands, et revenez dans la maison de l´ancien. Reposez-vous pour la nuit. Le lendemain matin, il vous donne des Bottes (Antiboue), indispensables pour passer la forêt Héraldique.
Il est temps de taper dur!
Dans la forêt, les adversaires risquent d´être un peu coriaces, surtout sans les sorts de soin de Rena. N´hésitez pas à revenir au village faire le plein d´Airelles ou de Bouteilles Vie, ou dormir un moment à l´hôtel. Sauvegardez souvent!
Une fois suffisamment enfoncé dans la forêt, vous rencontrerez le boss des bandits, le maître Héraldique de la ville de Mars! il a déjà assommé le père de Celine, alors faites-lui la peau!
Après le combat, vous rencontrerez Dias et Rena, qui de leur côté se sont chargés de sauver les enfants.
En quelque sorte, l´entraide a bien fonctionné!
Revenez alors dans le village. Rena guérira le père de Celine. Dirigez-vous vers la sortie du village: Celine, en remerciement, vous retient, et vous invite à passer la nuit chez elle (avec Rena à côté, faut pas rêver!)!
Le lendemain, partez donc du village, et mettez-vous en route vers Herlie.

Rena

En arrivant dans le village, entrez dans la première maison sur votre gauche, celle de l´ancien du village! En entrant, vous comprenez que les enfants du village ont été enlevés par un groupe de bandits. Le village a fait appel à un fameux escrimeur, Dias Flac, pour l´aider. Toutefois, le Maître Héraldique hésite à donner ce travail à un parfait étranger. Dias quitte alors la réunion, et Rena court après lui.
Une fois dans sa chambre à l´hôtel, Rena lui propose de rejoindre votre groupe...laissez lui le temps de réfléchir, et revenez devant la maison de l´ancien, où vous attendent Celine et Claude.
Rena est très déçue par l´attitude de Claude envers Dias. Elle décide donc de faire bande à part pour le moment, et va rejoindre Dias dans sa chambre.
Après une nouvelle conversation, vous décidez de partir le lendemain matin pour la forêt Héraldique.
Le lendemain, en suivant le chemin dans la forêt, vous rencontrerez de petits groupes de bandits, à intervalles réguliers. Etant donné les capacités de Dias, et vos dons de soins, cette partie est beaucoup plus facile que pour la partie de Claude.
Utilisez les bottes que vous a données l´ancien pour passer les marais, et n´oubliez pas les nombreux trésors sur les côtés du chemin.
Vers la fin du chemin, vous tombez nez-à-nez avec un des enfants, qui a pris la tangente. Cecile s´est enfuie de ses kidnappeurs, mais elle accepte tout de même de vous conduire à la cabane où les autres enfants sont retenus. Après une petite discussion, le second du chef des bandits fait son apparition. Il vous expliquera toute la situation avant d´essayer de vous éliminer!
Après avoir terminé victorieusement le combat, libérez les enfants, puis retournez au village. Vous tombez alors sur Claude et Celine, devant le cadavre du vrai chef des bandits. Impressionné par les capacités de Claude, Dias estime sa présence inutile au groupe, et part seul ; retournez ensuite tous au village.
Après de nombreuses discussions, et la guérison par Rena du père de Celine, remettez-vous en route pour votre destination première: Herlie.
A l´entrée, Celine courra vers vous, et vous demandera en guise de gratitude pour vous efforts de passer la nuit chez elle avant de vous remettre en route. Après un bon repas et une bonne nuit, remettez-vous en route pour votre quête du Globe de Sorcellerie, dont la prochaine étape est Herlie.

Astuce :

Il est possible d´acquérir dès maintenant une ou deux armes surpuissantes pour Claude, Rena ou autre...Pour cela, il vous faut posséder la compétence Pickpocket. (Attention: vérifiez bien que votre personnage possède le talent Dextérité, sinon inutile de continuer plus loin) .
Faites un max de combats dans la forêt héraldique et dans la montagne de Lasguss, accumulez les SP et les fols, achetez-vous les Gants de voleur, à Herlie, pour 40000 fols. Il va falloir vraiment passer du temps, mais le résultat est à la hauteur !

Une fois le gant en votre possession, et votre spécialisation de Pickpocket bien développée, fauchez donc un Coffre à Trésor à un petit vieux habillé en vert, adossé au mur est de l´Hôtel de Mars. N´oubliez pas de sauvegarder avant cela, car il est toujours possible de rater le vol !
Une fois le vol effectué, sauvegardez à nouveau, et ouvrez le coffre à trésor. Vous trouverez à chaque fois trois objets

donnés au hasard.
En chargeant la partie à chaque fois que vous n´obtenez pas ce que vous désirez, vous finirez par tomber sur des armes surpuissantes pour le niveau où vous en êtes:
- Epée Force ou Epée Merveille pour Claude (les plus utiles !)
- Grand Coup pour Precis
- Poings sorciers pour Rena
- Crimson diablos pour Dias
- Epée Scythe pour Ashton
Etc, etc...des armes que l´on ne retrouve habituellement qu´au deuxième CD, et qui vous feront gagner forcément beaucoup plus facilement !

Trésors

Toge d´ambre
Mannequin
Lame de flamme
Mandragore
Sels médicinaux
Cynordhon
Carte silence
Sirop acide
Toge soie
Brume pourpre

CHAPITRE 6 : HERLIE ET HILTON

Une fois arrivés à Hilton, parlez donc aux deux hommes à l´entrée de la ville. Apparemment, un dragon est apparu à Salva, dans la mine, si vous désirez avoir Ashton, allez-y dès maintenant.
Ceci fait, parlez au marin près du bateau pour monter à bord, et pour partir pour Hilton.
Après une courte traversée, vous voilà arrivés.
La première chose que vous devriez faire en arrivant est d´acheter Sensibilité 2, où vous aurez la technique Persévérance. Cette technique est l'une des plus utiles, et doit toujours être augmentée en premier !
Achetez ensuite tout ce qu´il vous faut, et mettez-vous en route pour Lacour !

CHAPITRE 7: LACOUR

Claude

En arrivant à la ville de Lacour, demandez une audience au Roi. Malheureusement, à l´entrée du château, on vous indique que c´est impossible, avant un mois! Pressé par le temps, Claude décide de s´inscrire dans le tournoi de Lacour, pour espérer gagner et ainsi pouvoir rencontrer le roi avant ce délai! En plus, c´est un bon prétexte pour lui de se fritter avec Dias et de régler des comptes.
Après vous être enregistré comme participant, il vous faut trouver un sponsor. Allez voir les boutiques de la ville, et choisissez-vous un équipement dans les magasins.
Ceci fait, allez vous reposer dans l´hôtel de la ville, en attendant le tournoi du lendemain. Attention, ceci fait, vous ne pourrez plus revenir en arrière !
Rena décide alors de "faire un tour", en laissant les autres persos seuls...à leurs questions. Elle reviendra cependant juste avant le début du tournoi. Le lendemain donc, mettez-vous en route vers le château. Montez les escaliers à gauche de la salle centrale du château, et dirigez-vous vers le Colisée.
Rendez-vous vers le bureau des inscriptions, et demandez votre matériel. Apparaît alors Dias...il apparaît rapidement que Rena l´a aidé à trouver ses armes et son équipement, au grand énervement de Claude... Rena et Dias quittent l´arène, vu que Dias semble avoir quelques problèmes avec son sponsor.
Dirigez-vous alors dans la salle d´attente, à gauche du bureau. Parlez aux autres participants qui s´y trouvent. Vous n´allez pas attendre plus longtemps: votre nom est tout de suite appelé ! Avant votre premier combat, vérifiez votre matériel et vos potions, vos coups mortels, etc...
Le premier combat est aisé: conservez donc vos MP en prévision des tours suivants !

Après le combat, vous aurez quelque temps à perdre: allez donc voir vos compagnons, dans les tribunes du Colisée, à l´opposé. Rena est curieusement absente. Elle arrivera juste au moment où Dias rentrera à son tour en scène: regardez le combat victorieux de Dias, et un garde vous appellera alors pour votre prochain combat !
Celui-ci n´est pas non plus très difficile: attention tout de même au punch violent de l´adversaire !
Attention, après votre combat, vous aurez très peu de temps pour vous soigner avant votre demi-finale !
Votre prochain combattant, un gorille balaise, peut vous infliger des dégâts conséquents, surveillez donc vos HP ! Cette baston est très importante, si vous perdez, vous n´aurez pas droit au rattrapage comme pour les autres combats!
Gardez vos sirops pour ce combat !
Le combat terminé, vous aurez un peu de temps devant vous: allez donc voir vos compagnons, et regardez Dias mettre sa plâtrée à son adversaire...
Le moment de la finale approche, et, comment vous le dire sans vous choquer, vous n´avez aucune chance de gagner...Laissez vous fracasser par Dias, de toute façon c´est ce qu´il arrivera tôt ou tard (PS: le coups de la bombe nucléaire qui peut tuer un adversaire instantanément ne fonctionne pas...)
Après le match, Dias viendra vous féliciter, et vous remporterez un prix en Fols et le matériel que vous avez choisi.
Vous rendant compte que vous ne pourrez pas rencontrer le Roi, vous décidez de partir pour Linga, afin d´y déchiffrer les Ecritures Anciennes, que vous avez trouvé dans la grotte de Croix !
Allez donc voir votre sponsor, qui vous donnera l´équipement, et allez ensuite voir Papi Gamgee, à l´extrême ouest de la ville, dans une maison un peu perdue, dont l´accès vous était jusque-là interdit.
Il vous donnera, en compensation d´avoir forgé l´épée de Dias pour le tournoi, l'Epée aiguisée, qui peut devenir, une fois customisée de manière adéquate, une arme surpuissante! Attention à ne pas la perdre, il n´y en a qu´une dans le jeu !
Rendez-vous ensuite à Linga, prochaine étape de votre aventure!

Rena

En arrivant dans la ville, et après l´avoir bien explorée, rendez-vous au château, et laissez Claude s´inscrire au Tournoi, juste au bureau à l´entrée. Allez ensuite lui trouver un sponsor, juste comme dans le walkthrought de Claude... revenez à l´hôtel après avoir reçu votre passe.
Rena décide alors de faire un petit tour, ce qui ne lassera pas d´étonner vos compagnons.
Retournez à la maison de papi Gamgee, à l´ouest de la ville, et regardez la petite fille essayer de convaincre un combattant de prendre son grand-père pour sponsor, en vain.
Rena va essayer d´aider la petite fille: retournez alors dans le centre de la ville pour tâcher de lui trouver un participant sans sponsor. Allez donc à la taverne!
Malheureusement, personne n´est intéressé, et, alors que vous vous décidez à partir, Dias fait son entrée. C´est alors qu´éclate une dispute entre Suphia et trois hommes, dans le fond de la taverne. Après l´avoir secourue, Dias vous renvoie dans votre hôtel, se chargeant seul de la petite fille. Visiblement, il a accepté l´offre de Gamgee de le sponsoriser...
Allez vous reposer, en attendant le tournoi.
Le lendemain, en arrivant dans le Colisée, Claude récupère ses armes. Arrive alors Dias, qui s´aperçoit que les siennes ne sont pas encore arrivées...Rena décide d´aider Dias, à la grande jalousie de Claude. retournez alors chez Gamgee: vous trouverez Suphia, paniquée, devant le magasin. Elle explique que le grand-père a été attaqué par des hommes, qui ont pris l´épée qu´il venait de forger pour Dias.
Foncez à la taverne...les soupçons de Dias étaient fondés! Mettez une torgnole aux voleurs (ce qui sera assez facile), et vérifiez l´état de santé de Gamgee. Récupérez l´épée, et foncez au Colisée, avant d´être en retard !
Une fois l´inscription de Dias effectuée, Rena regagne les gradins pour assister en spectateur au tournoi. Vous avez raté le premier combat victorieux de Claude !
Apparaît alors Dias, pour son premier combat! Pas de problème pour lui, sa victoire est sans bavure !
Laissez ensuite les tours se dérouler, et rendez visite à Gamgee, entre chaque combat. Celui-ci se cache dans les tribunes, où il regarde les combats.
Enfin, regardez la finale entre Claude et Dias. Claude est complètement surclassé par Dias...
Dans les vestiaires, après vous être rendus compte que vous ne pourriez pas rencontrer le Roi, vous décidez de partir pour Linga, afin d´y faire déchiffrer les Ecritures Anciennes que vous avez trouvées dans la grotte de Croix.
Allez donc voir votre sponsor, qui vous donnera votre prix, et allez ensuite voir Gamgee, qui vous donnera votre deuxième cadeau: une épée forgée spécialement pour Claude !
Bien qu´elle paraisse faible, elle révèlera sa vraie puissance plus tard dans le jeu !
Mettez-vous ensuite en route pour Linga, non loin du château.

Trésors

Herlie :
Anneau Chagrin
Corselet Acier
Sabre sinclair
Bottes cuir
1200 fols

Lacour :
10000 fols
Rubis étoilé

CHAPITRE 8 : LINGA ET LE SANCTUAIRE DE LINGA!

Claude et Rena

En arrivant à Linga, pour y faire déchiffrer les Ecritures anciennes, vous tomberez nez-à-nez avec une adolescente pour le moins bouillonnante: Precis et son petit robot Bobot. La petite scène vous donnera une idée du caractère de Precis, aussi à vous de voir si vous la préférez à l´autre personnage jouable de la ville, Bowman.
Rendez-vous ensuite à la maison du professeur Keith Klaser, sur la droite, près d´un grand panneau de bois. C´est un linguiste célèbre qui devrait pouvoir arranger votre problème. Malheureusement, son assistant vous met illico à la porte, arguant que le professeur ne doit pas être dérangé.
Il vous propose de prendre rendez-vous, pour dans un mois...Ne pouvant attendre aussi longtemps, nos héros se mettent à la recherche d´un ami du professeur, pour les aider. Rendez-vous en haut à gauche du village, dans la pharmacie de Jean Bowman. Expliquez-lui votre problème.
Il acceptera de vous aider, en échange d´un service: allez lui chercher une plante médicinale rare dans le sanctuaire proche de la ville.
Rendez-vous donc dans la grotte, et n´oubliez pas de sauvegarder entre-temps. La grotte est truffée de monstres, et en plus elle est assez longue, pour peu que vous décidiez de la visiter de fond en comble.

SANCTUAIRE DE LINGA

Dans cette grotte, il vous faudra trouver une plante rare: il en existe deux types différents, la Clarisage et le Dill Whip. Cependant, si vous trouvez cette dernière, Bowman sera encore plus impressionné par votre performance.
Ces plantes se trouvent placées aléatoirement parmi six endroits. Une fois que vous en aurez trouvé une, les autres se changeront automatiquement en plantes "normales".
Le boss de la cave est optionnel: vous n´êtes pas obligé de le combattre. Toutefois, si vous décidez de l´affronter, vous vous rendrez compte qu´il est bien caché: voici donc le trajet pour le trouver, à partir de l´entrée:
haut-centre
haut-centre (un seul chemin possible)
haut-centre
droite-haut (en hauteur sur la passerelle)
droite (le passage est caché derrière les rochers, mais on peut voir une lueur violette en haut à droite de l´écran, provenant de la chambre du boss)
Point de sauvegarde, puis haut.
En plus du boss, vous trouverez quelques objets précieux.
Une fois la plante trouvée, retournez à Linga.
Retournez voir Jean Bowman, qui, impressionné, acceptera de vous aider. Rendez-vous donc devant la porte du professeur Klaser, et laissez faire Bowman.
Le professeur vous rencontrera, et déchiffrera le message inscrit sur votre parchemin. Votre aventure est toute dictée: votre prochaine étape est le continent d´El, de l´autre côté de l´océan.
Passez la nuit chez Bowman (qui se proposera de rejoindre votre équipe, si Precis n´en fait pas déjà partie), et mettez-vous en route, pour la suite de votre quête.
Mettez-vous en route pour Lacour, afin de recevoir l´autorisation du roi de partir en bateau pour El.

Trésors

Sanctuaire de Linga :
Lotion bulle
Cendrillon
Chaîne Force
Sirop mixte
Antipoison
Rubis
Eau de source
Coup direct
Epées jumelles
?GUARD: Bouclier Rune

Plantes du sanctuaire :
1. Aceras
2. Clarisage ou lavande
3. Clarisage ou aceras
4. Artémise
5. Lavande
6. Cynordhon
7. Clarisage ou cynordhon
8. Clarisage ou lavande
9. Dill Whip ou aceras
10. Dill whip ou lavande

CHAPITRE 9 : LES RUINES HOFFMAN!

Claude et Rena

Quand vous retournez à Lacour, un garde stationné devant la porte, vous demande si vous êtes des réfugiés. Pénétrez à l´intérieur du château, pour avoir des renseignements supplémentaires: des monstres ont envahi le continent d´El, et foncent sur Lacour.
Après vous être inscrit à l´accueil, allez donc voir Papi Gamgee dans le hall central: il vous filera un Corselet Métal fort utile.
En montant chez le roi, vous vous rendrez vite compte qu´il est introuvable. Rendez-vous plutôt dans le sous-sol du château, dans le laboratoire. Là, vous tomberez sur une conversation. Vite repérés, alors que vous tendez l´oreille, vous tentez de vous expliquer, avec peine. Heureusement, Florice, la mère de Leon, le petit gnome aux cheveux bleus, vous reconnaît: après tout, vous êtes le finaliste du tournoi de Lacour (enfin, si tout s´est bien passé)!
Expliquez les raisons qui vous poussent à vouloir traverser l´océan. Tout cela conduira le Roi et les parents de Léon, à vous pousser à accompagner celui-ci aux Ruines Hoffman.
En effet, Leon doit retrouver un minéral spécial, nécessaire à la création d´une arme redoutable, l'Espoir de Lacour, censée détruire les démons.
Une fois devant la porte, Leon éprouve quelques difficultés...aidez-le, et progressez jusqu´au point de sauvegarde.
Videz ensuite les quelques coffres dans le coin, et descendez dans la mine.
Frayez-vous ensuite un chemin vers le fond de la mine. A partir de l´ascenseur:
Bas-droite
Bas-Centre
Bas-centre
Bas-gauche
Bas-centre
Bas-droite (Point de sauvegarde)
Haut-centre (boss)
N´hésitez pas à vous promener aux alentours, quelques trésors traînent là. Appuyez en outre sur les détonateurs, ils feront apparaître au bout d´un moment un passage qui donnera accès à des trésors supplémentaires.
Attention tout de même aux boss, ils ne sont pas évidents à battre, lancent des sorts très rapidement et sont surtout très

résistants. Concentrez-vous sur l´un d´entre eux, puis sur l´autre.
Après le combat, collectez le minerai, et rentrez à Lacour. En ressortant, si vous vouliez avoir Ernest, c´est le moment ou jamais (à gauche de l´entrée des ruines). Plus tard, ce sera trop tard!
Revenez à la plage où vous attend le bateau, et allez à Lacour. L´arme peut enfin être complétée. Le Roi vous demandera, pour assister l´armée, de vous rendre à la Ligne de Front de Lacour pour combattre les démons sur El.

Trésors

1-up pudding
Cheveu d'Ange
Baie Aquatique
Mûre
Contreparalysie
Pierre remède
Diamant
Or
Béryl Vert
Hexagram Card
Brume sacrée
Hyperballe
Boîte Claire
Orichalque
Antiparalysie
Bracelet Code
"Le Printemps"
Eau de source
Clip Zéphir

CHAPITRE 10 : LA LIGNE DE FRONT DE LACOUR, ET LA COLONIE D´ELURIA !

Rena et Claude

C´est plus simple !
Rendez-vous donc directement à la ligne de front, tout au bout du continent.
Attention aux monstres qui se baladent aux alentours, ils peuvent être assez puissants !
Une fois arrivé, rendez-vous dans le bureau du commandant, tout au fond à droite du plus grand des bâtiments. En entrant, vous remarquez Dias. Laissez le commandant terminer son briefing, et ressortez de la salle. Discutez avec Dias. Celui-ci interrompra la discussion, et partira, suivi de près par Rena. Si vous jouez avec celle-ci, c´est l´occasion ou jamais de prendre un perso (et quel perso !) dans votre équipe. Si vous jouez avec Claude, redescendez les escaliers, et baladez-vous dans le coin. Faites vos emplettes d´armes et d´objets, discutez avec les soldats, puis retrouvez Rena. Elle vous expliquera une partie de l´histoire de Dias.
Le jour suivant, l´avant-poste est attaqué par un démon nommé Shin. Sortez et combattez! Mais de toute manière, vous ne pourrez pas gagner cette bataille ! Le but du jeu est de tenir une minute. Avec Rena, ce devrait être très facile.
Après la fuite de Shin, des bruits courent dans l´avant-poste que l´arme suprême de Lacour a été terminée. Mais, plusieurs jours après, elle n´est toujours pas arrivée, et tout le monde commence à s´inquiéter...allez donc vous promener, parlez à tout le monde, soignez-vous à l´hôpital, faites vos courses...Au bout d´un moment, vous serez dérangé par un cri: une horde immense de démons vous attaque !
Cette fois-ci, la bataille paraît désespérée, mais Leon arrive, avec l´arme tant attendue, pour vous sauver! Timing parfait ! (Si vous contrôlez Precis à ce moment de la partie, il lui donnera aussi une arme...petit moment sympathique!)
Quelques secondes plus tard, la horde est balayée par la puissance du nouveau canon. L´avant-poste est sauvé.
Vous décidez alors de passer à l´offensive, et d´envahir le continent d´El, en contre-attaquant grâce au canon!
Prenez donc un bateau à Hilton (vous y êtes automatiquement reconduit, pas la peine de vous taper tout le trajet à pied!).
En chemin, vous êtes à nouveau attaqué par Shin et ses sbires. Ceux-ci ne devraient pas vous poser le moindre problème, mais le combat contre Shin lui-même est toujours aussi impossible à remporter. Laissez-vous détruire en économisant vos potions et vos Bouteilles vie! Shin vous envoie à l´eau, ainsi que Leon et ses parents. Puis il détruit le

bateau, et le canon.

LA COLONIE

Si vous jouez avec Claude, vous vous retrouvez seuls sur la plage, avec non loin de vous Leon. Réconfortez-le, mettez-lui une gifle, et partez à la colonie, non loin de là.
Si vous jouez avec Rena, vous vous retrouverez avec tous les autres membres de l´équipe, excepté, donc, Claude et Leon. Florice et Murdoch, ses parents, sont eux introuvables. Rendez-vous à la colonie.
Là, votre groupe se réunira, avant de partir à l´aventure !
Si vous jouez avec Claude, vous pourrez recruter Leon à ce moment là de la partie.
Allez discuter de la situation avec le chef de la colonie. Vous vous proposez d´explorer la tour Eluria toute proche, et d´éliminer les monstres. Le chef accepte, et vous donne en échange l´accès à l´armurerie de la colonie ! Faites-vous soigner si nécessaire par la demoiselle à côté de l´ancien, et rendez-vous dans le second bâtiment de la colonie: l´armurerie !
Là, farfouillez partout dans les tonneaux, les caisses, les cartons; vous pourrez trouver jusqu´à trois armes cachées au même endroit, alors ne vous privez pas !
En sortant, le surveillant vous donne une carte d´identification, dont il ignore l´usage. Rassurez-vous, elle sera très vite utile !!!

Trésors de l´arsenal

Perce tout
Bouclier extra
Epée bouclier
Crocs en métal
Toge Argent x2
Poing géant
Jambières argent x2
Casquette Rune
Corselet métal x2

CHAPITRE 11 : LA TOUR ELURIA

Rena et Claude

Avant d´arriver dans la tour, prenez quelques précautions: faites le plein de Mûres et de Bouteilles Vie...
Sachez que la fréquence des combats augmentera énormément à l´entrée de la tour! Soyez prêts!
A chaque fois que vous verrez une statue translucide dans le donjon, examinez-la et notez le chiffre et la lettre indiqués: ils vous donneront la solution d´un code...
Au rez-de-chaussée, prenez les 5 premiers coffres. Au premier étage, vous trouverez d´autres coffres cachés sur la gauche. Procédez ensuite vers le haut de la tour, à l´aide des télétransporteurs.
Une fois en haut, parlez à la statue du prêtre: elle vous demandera de rentre le code d´accès. Le code est APOCA.
Redescendez sur la gauche, et remontez ensuite par l´autre transporteur, pour accéder à une salle où vous serez bloqué par quelques "bidons" rouges.
Si vous jouez avec Claude, assurez-vous de vous équiper d´ore et déjà des Gants de voleur, et du talent "dextérité". Un objet très sympathique vous attend plus tard.
Grâce à la carte que vous a donnée la statue du prêtre, passez les bidons rouges. Dirigez-vous vers la gauche. Un événement se passera, qui séparera votre équipe en deux.
Claude est télétransporté sur le Calnus, le vaisseau de son père. Claude refusera de quitter ses amis sur Expel, malgré l´explosion imminente de la planète. Profitez tout de même de votre passage sur le Calnus pour récupérer pas mal d´objets intéressants sur les membres d´équipage du vaisseau, notamment une Armure de Bataille, sur le type près de la porte du centre de contrôle!
Revenez ensuite sur Expel.
De son côté, Rena ne fera que vous attendre, pendant toutes les pérégrinations de Claude.
A son retour, la bande est reconstituée: progressez sur la droite de la pièce aux bidons rouges, et montez par le télétransporteur.

A l´étage supérieur, vous rencontrerez pour la dernière fois Shin. Cette fois-ci, vous pourrez lui mettre sa raclée, alors n´oubliez pas de sauvegarder avant le combat, car celui-ci risque d´être difficile !
En continuant vers le fond de Fienal, vous tomberez sur les Ten Wise Men, qui attendent la destruction d´Expel, autour du globe de sorcellerie, le but de votre quête.
Après de longues explications, Berle vous attaque. Il vous faudra tenir plus d´une minute. (Mettez vos perso sur « Fuir les ennemis » dans le script, et avec les sorts de Rena en plus, ce devrait être relativement facile, malgré la puissance énorme du boss...)
Berle ne peut pas rester plus d´une minute, à cause de la destruction imminente de Expel...
A la fin du combat, les Ten Wise Men se téléportent, et vous avec....vous vous retrouvez dans un endroit inconnu.....

Trésors

Baie Aquatique
Bouclier Blason x2
Cristal
Contreparalysie
Pierre remède
Sirop Frais
Gale earring
Poing géant
Brume sacrée
Anneau météore
Epée Murasame
Partition
Saphir
Splinter
Eau de source
Rubis étoilé
Casque d'acier
Anti pétrification
Trickster Armband
Ultracoup
Boîte X
?GUARD (Core Plate)

PARTIE 2 : ENERGY NEDE

CHAPITRE 1 : L'ARRIVEE SUR NEDE, ET LA RECHERCHE DU SYNARD

Soyez prêt pour un petit changement tactique sur Nede: vous allez passer beaucoup plus longtemps dans les donjons, et moins de temps à parler aux gens dans les villes... Une fois que vous aurez récupéré le Synard, vous serez libres d´aller où bon vous semble, ce qui vous laisse l´opportunité de récupérer des équipements puissants, moyennant finances, bien sûr.
Sur Nede, privilégiez les spécialités de forgeron et de customisation: elles vous donneront de puissantes armes très tôt !
Juste au moment où vous pensiez mourir dans l´explosion d´Expel, vous êtes télétransportés dans un endroit inconnu...Toute votre équipe est là, bien sûr choquée, mais surtout surprise!
Rena semble ressentir une drôle de sensation en arrivant sur ce sol inconnu. Instinctivement, elle conduit l´équipe jusqu´à un endroit, où l´équipe pourra prendre un télétransporteur.
Alors que vous vous approchez, une voix vous demande de grimper dedans.
En ressortant du télétransporteur, dirigez-vous vers la droite, et faites la connaissance de Narl, le maire de la Ville Centrale. Narl vous demande de vaincre ceux qui vous ont téléporté là, en même temps qu´eux: les Ten Wise Men.
Vous recevrez alors votre première mission: allez chercher un Synard, sorte d´animal volant, qui vous permettrait de vous mouvoir sur la planète en toute liberté.
Au moment de partir, Narl appelle Rena, l´entraîne à l´écart, et lui révèle une information importante de son passé...Si vous jouez avec Claude, vous ne saurez jamais ce qui sera dit là.
En sortant du bureau de Narl, promenez-vous un instant autour de la ville: vous trouverez quelques magasins d´armes,

de bouffe, un hôtel pour dormir...etc...
En vous dirigeant vers la gauche de la ville, vous tomberez nez-à-nez avec une jeune femme aux cheveux rouges: c´est Chisato ! Si vous souhaitez jouer avec celle-ci, prenez soin de ne pas sauter ce passage.
Partez ensuite pour North City, où vous pourrez trouver un Synard artificiel.

NORTH CITY

Cette ville est un paradis pour les gens riches: elle propose les meilleures armes vendues en magasin, de tout le jeu, ainsi qu´un excellent magasin d´accessoires.
Seulement, il faudra être riche: chaque arme se vend aux alentours de 15000 fols!
En outre, la ville propose une grande bibliothèque, possédant une immense base de données sur l´histoire de Nede....allez donc y faire un tour !
Entrez donc dans le bâtiment en haut à droite de la ville: c´est le laboratoire chargé de la création des Synards. Parlez au réceptionniste, puis allez dans le bureau, en passant par la porte sous l´escalier.
Il vous expliquera la vraie nature de ses Synards: pour le contrôler, il faut vous enregistrer, et faire passer l´information dans le Synard que vous souhaitez contrôler.
Vous commencez donc cette opération, lorsque le Synard s´excite et commence à devenir violent: apparemment, il refuse les données de tout être ne venant pas de Nede !
Vous devrez combattre l´animal...faites attention, il est assez résistant (43000 hp, 200 mp)!
Une fois vaincu, le désastre est total: le laboratoire est détruit, et vous ne pouvez pas vous servir d´un Synard artificiel.
Vous croisez à nouveau Chisato, qui semble vous suivre partout...
Le directeur Artis vous donne une nouvelle idée: il vous envoie, par télétransporteur, vers une direction inconnue.
Apparemment, là-bas, vous pourriez trouver un Synard sauvage...

CHAPITRE 2 : LA MAISON DE NOEL

En sortant du télétransporteur, vous vous retrouvez dans une maison inconnue. Faites quelques pas, et vous vous retrouverez nez-à-nez avec le locataire des lieux, Noel Himself, un peu surpris de voir tant de monde débarquer chez lui sans prévenir...
présentez-vous, et expliquez le but de votre visite, l´incompatibilité entre Claude et les Synards artificiels. Il vous expliquera que la seule solution pour vous est de rechercher un Synard sauvage (le seul encore vivant, en fait).
Il vous faudra en outre le combattre pour qu´il accepte de se soumettre à votre volonté.
Avant de partir, videz le contenu des trois coffres de la maison.
Noel vous escorte alors jusqu´à la Caverne toute proche. A l´entrée, l´instinct de ce dernier lui souffle une impression de violence et de haine (les Ten Wise Men, bien sûr!)
Faites attention au cours de votre ballade, certains monstres sont très résistants! N´oubliez pas de vous équiper le plus possible d´anneaux contre la paralysie et la pétrification. (Surtout sur Rena!)
Au sous-sol, vous trouverez trois coffres; deux au rez-de-chaussée.
Continuez ensuite sur la droite. Vous arriverez sur une sorte de passerelle de pierre. Prenez l´embranchement du haut, et allez chercher le coffre. Au passage, admirez le sens de l´équilibre de Chisato.
Ramassez ensuite sa carte qu´elle a fait tomber en chutant. Attention, ce passage est obligatoire si vous voulez avoir Chisato plus tard!
En continuant sur la droite, vous passez une première fois devant le Synard sauvage qui vous attend. Prenez l´embranchement du bas, nettement plus court.
Vous vous retrouvez alors dans une salle gigantesque, ou 2 derniers coffres (et de nombreux combats) vous attendent...
Sauvegardez, et montez en haut de la salle. Il est temps de combattre! Le Synard est en danger!
Si vous remportez le combat contre les deux Arcmene (40000 hp), le Synard verra votre puissance, et acceptera de vous servir. Au passage, contemplez le moment émouvant et toujours si beau de la naissance d´une petite « Synardette »...avec un bruitage si beau (PROUT!)
C´est le moment ou jamais de recruter ou de refuser Noel!
Et voilà! Vous avez maintenant un moyen de locomotion tout beau tout neuf!
Si vous voulez avoir Chisato, retournez alors à la Ville Centrale, et montez à la rédaction du journal.
Rendez-lui sa carte, et elle proposera de se joindre à vous!
Montez ensuite voir le maire de la Ville Centrale, qui vous confiera la mission de vaincre les trois champs de Nede... considérez cela comme un bon entraînement avant Fienal.

Trésors

Maison de Noel :
50000 fols
Pour Animaux
Force Nature

Caverne du cristal rouge :
Cendrillon
Bracelet Rêve
Toge Déesse
Sirop de Fruits
Héraldique
Bouteille vie
?MINERAL (Météorite)
?MINERAL (Lunite)

CHAPITRE 3 : LES QUATRE CHAMPS

Voilà le classement des champs, du plus facile au plus dur: Intelligence, Force, Courage et Amour! C´est dur l´amour!
Le premier champ, celui de l´intelligence, est composé de téléporteurs et de miroirs dans lesquels il faudra vous retrouver.
Il faudra actionner tous les interrupteurs (il y en a 6), pour débloquer une porte menant au boss.
Commencez par la porte de gauche. Ramassez le coffre, et actionnez le premier interrupteur. Repartez dans l´autre sens, et montez dans le haut-gauche de la salle. Marchez sur la dalle jaune, et actionnez le deuxième switch. Repartez dans l´autre sens, ne rentrez pas par le miroir, et allez plutôt effectuer le même topo sur la droite de la salle. Vous vous retrouverez dans la salle du départ. Refaites le chemin du début, mais cette fois rentrez dans le miroir au nord de la pièce. Ramassez les deux coffres, et passez par la porte de droite. Allez ensuite sur les trappes jaunes, à gauche et à droite, et allumez les deux derniers switchs.
Reprenez le chemin du miroir, revenez dans la salle aux deux coffres, et prenez cette fois le miroir central.
Marchez sur la dalle jaune, et allez affronter le boss. (60000 hp, + les trois petits à 30000 hp chacun). Prenez deux magiciens offensifs si possible ! (dont Rena, à la limite)
Pour le boss, adoptez la tactique ci-contre: laissez tous vos persos sans attaquer, et attaquez uniquement de loin, avec deux magos offensifs. Restez à bonne distance, vous éviterez le rayon mortel du boss.
Une fois tous les petits robots morts, le bras central ne pourra plus rien vous faire ! Achevez-le donc à la main.
Après le combat, vous en saurez plus sur le passé de votre perso principal:

Trésors

Boîte Alpha
Verre Magique
Sirop de fruit
Poing Géant
Casque Jeanne
Miroir Sagesse
Métal Rune

Allez ensuite au Champ de la force. Vous pouvez aussi aller faire un tour du côté de Giveaway, pour faire vos courses. Vous y trouverez en trésor un nouveau Verre Magique.
Vous pouvez aller également à la Gallerie truquée, histoire de faire d´autres achats. (Chers)
Rendez-vous ensuite au champ de la force, et montez vers la montagne enneigée. En chemin, au cours de vos pérégrinations, vous tomberez sur des yétis qui vous barreront le passage. Si vous gagnez le combat, vous aurez la voie libre pour accéder à des coffres secrets. Mais les combats sont très difficiles. Assignez donc manuellement vos défenseurs (un sur chaque gorille), et ôtez donc la capacité Flip (VF?) de vos combattants, pour éviter de rabattre vos adversaires sur les leviers que vous défendez.
Le donjon n´est pas très difficile, et relativement linéaire. Le plus dur est donc le boss, ainsi que les combats contre les yétis.

Au bout d´un long pont de bois, près du sommet, le boss vous tombera dessus.
Il a 130000 hp, est très puissant et très résistant! Le mieux est d´avoir trois guerriers dans votre équipe, ainsi bien sûr que Rena. Vous pouvez aussi prendre deux guerriers et un mage offensif, pour terminer le boss en toute quiétude.
La technique est simple: tapez vite et fort.
Une fois que le boss sera réduit à sa dernière forme (une sorte de boule avec un périscope dessus), vous pouvez laisser vos guerriers à distance, et terminer le travail en balançant des magies.

Trésors

Artémise
Bombe Assaut
Mûre
Casque Jeanne
Epée Merveille
Lotion fondante
Lune Rune
?GUARD (Casque mithril)

LE CHAMP DU COURAGE

Ce champ, à l´image de celui de la force, est plus axé sur la force d´attaque que sur les prouesses intellectuelles...
Avant d´entrer, il est conseillé de vous munir d´anneaux anti-pétrification et anti-paralysie.
En entrant, vous verrez une inscription vous conseillant de toujours avancer vers l´avant: la traduction de ce panneau est que vous ne devrez jamais revenir en arrière! Si vous repartez d´une salle par le chemin d´où vous êtes venu, vous serez téléportés près de l´entrée.
Vous devez tout d´abord récupérer un buste de statue. Si vous voulez faire vite, prenez, à partir de l´entrée:
Haut-gauche
Haut-droite
Haut-droite
Haut-droite
Gauche
Gauche
Récupérez la statue, et prenez le chemin suivant:
Droite
Bas
Bas
Bas (vous vous retrouvez devant l´entrée)
Droite
Droite
Prenez le téléporteur, qui vous transportera au sous-sol de la grotte. Sauvegardez, et dirigez-vous vers la droite.
Choisissez la deuxième réponse, posez le buste sur l´autel, et préparez-vous à affronter le boss.
Le boss est exactement identique à celui du champ précédent. Combattez-le de la même manière. A la fin de votre combat, vous en apprendrez plus sur votre passé, et sur ce qu´est le véritable courage.

Trésors

Bouclier Jeanne
Jambières Mithril
Epée Scythe
Sirop Acide
Eau de source
Protège-Pierre

CHAMP DE L´AMOUR

Ce champ est le plus difficile des quatre. Les ennemis les plus coriaces que vous y rencontrerez sont les Masterwizard,

qui ne cesseront de vous emm.... avec leurs sorts surpuissants. Le mieux pour ce champ est de vous munir d´un magicien offensif (Celine ou Leon) qui se chargera la plupart du temps de lancer des sorts offensifs globaux et rapides (Rayon, Clarté d'étoile, Foehn...)
Vous pouvez l´épauler également par les quelques sorts de ce type que maîtrise Rena (Earth Grave, Croix Lumineuse ou pourquoi pas Eclat d'Etoile)
Deux combattants vous accompagneront pour frapper fort!
Le champ de l´amour est très court, mais assez difficile. Il est idéal pour augmenter les niveaux de vos persos. Le monstre idéal pour ceci, est le Gelatinblock (qui porte bien son nom). C´est un adversaire assez étrange, résistant, mais qui donnera beaucoup d´XP.
La seule chose que vous aurez à faire, sera d´appuyer sur deux malheureux switchs...Avancez donc rapidement vers le fond du champs, et récupérez les quelques trésors qui s´y cachent.
Le boss, Lover (60000 hp), prendra un malin plaisir à prendre l´un de vos persos en otage (le choix est effectué au hasard). Ce boss est rapide, mais pas très résistant. Concentrez-vous plutôt sur ses deux compagnons (30000 hp chacun), et empêchez-les de lancer des sorts en les frappant grâce aux mêmes petits sorts rapides.
Récupérez le bijou, et rendez-vous ensuite à la Ville Centrale, où vous attend Narl.

Trésors

Bâton sacré
Sirop chaud
Brume vie
Morsure Serpent

CHAPITRE 4 : ARMLOCK, PREMIER VOYAGE A FIENAL ET LE LABORATOIRE

Avec les quatre bijoux en poche, retournez parler au maire de la Ville Centrale. Il est temps maintenant de passer à l´offensive contre les Ten Wise Men. Avec votre entraînement, vous devriez être maintenant au niveau...
Marianna, leader des Forces de Défense de Nede, vous informe qu´un transport a été mis à votre disposition pour accéder à Fienal, dans les bâtiments de L´Aqua.
Après une nuit de repos, vous y êtes téléporté.
Juste avant de partir, Narl vous informe de la disparition pure et simple de Expel, comme l´on pouvait s´en douter.
A l´Aqua, descendez dans les installations du sous-sol, et prenez le Herush qui vous est proposé.
L´animal vous mène directement de l´autre côté de la mer, près de Fienal. Sortez de l´embarcadère, et dirigez-vous directement vers la tour.
Dès les premiers pas, vous tombez sur trois des Ten Wise Men. Ils vous feront part de leur plan de destruction de la galaxie...comme échauffement, ils décident de s´en prendre à une cible familière: le vaisseau de Ronixis, le Calnus.
Malgré les supplications de Claude, le vaisseau est bien vite détruit, avec tous ses occupants. Claude jure de venger la mort de son père...
Il est temps de combattre: Marsilio, l´un des Ten Wise Men, vous envoie deux robots pour prendre soin de vous. Si vous avez bien customisé vos armes, le combat ne devrait pas être un problème... Attention tout de même à l´attaque de Takicodos, Terreur Multiple !
Après le combat contre ces adversaires, Marsilio décide d´en finir. Il attaque, et, quelque soit votre niveau, vous ne pourrez résister longtemps: toutes vos offensives sont réduites à 0 !
Laissez-vous tuer sans résister, vous économiserez du temps et des potions! Alors que vous vous croyez perdus, entourés par les robots de Marsilio, Marianna décide de se sacrifier pour vous permettre de fuir !
Ne vous faites pas prier, l´occasion ne se répètera pas! Quand à Marianna.
..son combat est une autre histoire...
Rentrez à la Ville Centrale, voir le maire Narl. D´après lui, l´explication de votre échec vient de vos armes: il vous faut les améliorer, et les Ten Wise Men pourront alors être blessés !
Pour cela, le maire vous indique où aller: au laboratoire des Armes Héraldiques de la ville de Armlock.

A Armlock, vous trouverez notamment un très bon marchand d´armes. Si vous n´y avez pas déjà fait un tour, je vous conseille d´aller voir, cela vaut le coup. (Mais bien sûr, ce sera loin d´être gratuit!)
Rendez-vous ensuite vers le fond de la ville, près de la porte scellée devant laquelle vous attend le maire.
C´est là le passage vers le laboratoire.
Attention: ce passage est la seule et unique fois où vous pourrez accéder à ce laboratoire, donc profitez-en bien tant que vous y êtes!

Le laboratoire est un endroit en ruine, assez petit, mais qui renferme une vieille technologie encore utile.
En rentrant, dirigez-vous sur la droite, puis prenez la première porte à gauche, vous tomberez sur le seul et unique item de l´endroit: un Anneau Esprit.
Revenez sur vos pas, et dirigez-vous cette fois vers la gauche. Au croisement, prenez à droite, et allez ensuite tout droit. Parlez au maire, qui allumera les ordinateurs éteints depuis très longtemps... Vous en apprendrez beaucoup sur le passé de Rena, ainsi que sur les armes nécessaires à la destruction des Ten Wise Men.
Bouleversée par la découverte de son passé, Rena fuit. Courez lui après, et allez la consoler (c´est votre boulot de héros). Elle se cache au sud du télétransporteur vers Armlock, près d´un gigantesque arbre.
La scène qui suit devrait rapprocher les liens entre Rena et Claude ! Profitez de ce petit passage romantique, et de la chouette musique qui l´accompagne.
Revenez ensuite vers le télétransporteur, rejoignez vos amis et retournez à Armlock.
Revenu dans la ville, Narl, les plans de vos nouvelles armes en main, vous accompagnent chez une savante renommée de la ville, Mirage. Celle-ci, très intéressée par ces plans, accepte de les fabriquer. Malheureusement, il lui manque un accessoire indispensable à la réalisation de vos armes: le métal LEA. Il vous faudra le collecter dans un endroit très spécial: la Cave Mihne; en plus on ne le trouve pas n´importe où dans cette grotte: il faut le prendre directement sur le corps des bébêtes qui y logent !
Mirage vous donne la clé de la grotte, et vous pousse vers la sortie.

CHAPITRE 5 : CAVE MIHNE

Ce n´est pas une caverne très évidente à visiter. Bien que relativement courte et linéaire, elle renferme beaucoup de trésors et surtout, beaucoup de monstres pour les garder ! Gardez bien Rena ou Noel de côté, avec des équipements anti-pétrification et anti-paralysie, et n´oubliez pas de lui faire apprendre le sort Effet Inverse, si ce n´est déjà fait!
Dernier détail: une fois le boss de la grotte battu, il n´y aura plus aucun monstre pour vous gêner, vous laissant la voie libre pour vider les coffres encore pleins.
Le passage le plus court vers le boss est le suivant:
Au fond à gauche
Prendre le passage de droite, et prendre au fond à droite
Prendre tout de suite vers le haut
Aller tout droite vers le haut, en longeant le mur de gauche.
Vous arrivez alors devant un point de sauvegarde, et bien sûr qui dit sauvegarde dit boss!
Celui-ci, Bark, est très résistant (150000 hp)
De temps en temps, il balance une grosse attaque (Patience perdue) qui vous fera perdre 4000 hp, sur tous les persos.
Laissez Rena en retrait, et soignez vos autres persos (trois combattants accélèreront les choses). Le combat est long mais pas très difficile. Avec un peu de temps, vous disposerez de votre ennemi tranquillement...
Récoltez le minéral sur le corps de la bestiole, et retournez chercher les coffres que vous n´avez pas encore trouvés.
Revenez ensuite à Armlock, votre récolte en main, et allez voir Mirage. Avec le métal, la voilà prête à forger vos nouvelles armes ! Pour vous faire patienter, elle vous "suggère" d´aller faire un tour à la Cité de la Joie, en attendant de vous donner vos armes. Elle vous donne un passe, ce qui vous permettra désormais de rentrer gratuitement, à vie !!!

CHAPITRE 6 : LA CITE DE LA JOIE !

Malheureusement, vous vous rendrez rapidement compte que si Mirage vous a suggéré d´y aller, ce n´est pas pour faire joujou! Narl vous a préparé un petit programme d´entraînement, dans le Colisée! Vous pourrez y combattre à volonté (et bien sûr y gagner des niveaux) !
Petite astuce: si vous disposez d´une manette avec le Turbo, enclenchez-le et allez boire un coup: en revenant, vous aurez gagné pas mal de niveaux, et tout cela assez facilement !
Vous ne risquez pas grand-chose: vous pourrez vous reposer quand vous en aurez assez. Une fois votre entraînement terminé, sauvegardez et reposez-vous une dernière fois.
Mirage revient alors, ramenant avec lui les armes tant attendues. Après quelques utilisations sur leur mode de fonctionnement, il vous confie la Sacred Tear (pour Claude), et l'Espoir Déçu (pour Rena). Ce sont de très bonnes armes, mais pas les meilleures qu´il est possible de posséder à ce moment de la partie! Toutefois, elles vous permettront d´infliger de vrais dommages aux Ten Wise Men.
Vous décidez ensuite de repartir pour la Ville Centrale, voir le maire Narl, non sans avoir au préalable fait un dernier petit combat....
Or c´est ici que les Ten Wise Men passent à l´attaque! Berle, Marsilio et Shigeo arrivent pour régler les comptes du combat avorté de Fienal! Cette fois-ci, c´est pour de bon !

MARSILIO : il possède des attaques redoutables ! Attaquez le avec trois guerriers, et mettez Rena à l´écart: ses soins seront indispensables! Tenez-le occupé le plus longtemps possible. Faites également attention à ses coups spéciaux ! Il possède enfin une bonne défense contre les sorts, donc évitez de combattre avec vos magos...
150000 hp/ 100 mp
Après Marsilio, c´est au tour de Shigeo d´attaquer! Il se tient près de la sortie du Colisée, prenant un malin plaisir à shooter hommes, femmes et enfants! Essayez de booster au maximum la vitesse de vos guerriers, protégez-les de la pétrification, et partez au combat !
SHIGEO : Il est très rapide, lance des sorts de pétrification et d´attaque très facilement ! En plus il vole, ce qui n´arrange rien!
Essayez de le coincer et frappez-le à l´aide de vos coups spéciaux ! Deux combattants et deux magiciens, dont Rena bien sûr, est une bonne solution. Prenez Celine ou Leon pour l´occuper avec des gros sorts puissants.
160000 hp/ 100 mp
Après votre victoire, Berle décide de partir de la Cité de la Joie. Sauvegardez sur la carte du monde, faites le plein de mûres et de bouteilles résurrection, et rendez-vous à Armlock. Quand vous arrivez, Berle a déjà commencé ses ravages: il attaque Mirag ! Allez donc lui mettre sa plâtrée !
BERLE : Utilisez trois combattants plus Rena, et tenez-le occupé pour qu´il ne puisse lancer ses sorts d´attaque et de défense (Meta-Garde et Meta-Annulation)
Oubliez les sorciers, ils possèdent une excellente défense contre tous les éléments ou presque !
170000 hp/ 100 mp
Après ces trois batailles, vous devriez avoir davantage confiance en vous ! Les trois premiers boss sont morts, mais le pire est à venir !
Soignez Mirage, et discutez donc de vos futurs combats: ils risquent d´être beaucoup, beaucoup plus difficiles que ceux-ci ! Dirigez-vous enfin vers l´Aqua, où vous êtes convoqués.
C´est l´heure de l´assaut final !

Trésors

Laboratoire :
Anneau Esprit

Cave Mihne :
Aceras
Mannequin
Encyclopédie
Sirop Frais
Sirop de fruit
Arme Foudre
Météorite
Corselet Mithril
Sels médicinaux
Marteau d'or
Eau de source
Remède miracle
?MINERAL (Damascus)

CITE DE LA JOIE : QUELQUES ASTUCES

La Cité de la Joie recèle quelques petits secrets et jeux très utiles. C´est aussi un endroit parfait pour monter le niveau de ses persos, et pour dénicher des armes puissantes et rares. On y trouve aussi des objets introuvables ailleurs!
Il y a trois jeux différents à faire: les courses de lapins, l´Arène de combat et le Concours de Cuisine.
Courses de lapins: il vous faudra parier sur les deux premiers de la course, et vous remporterez ainsi des prix de grande valeur. (Souliers Lapin, fric à la pelle, items rares...)
Ce jeu est assez chiant: il est beaucoup trop lent, vous ne pouvez interagir sur les lapins en course, et gagner se révèle souvent un vrai coup de pot. Mais bon, on ne sait jamais.
Concours de cuisine : situé à l´Est de la Cité de la Joie, le challenge s´adresse aux cuisiniers de talent ! Pour espérer gagner, il vous faudra obligatoirement le Talent Sens du goût, les items Béret et Couteau de Cuisinier. Les persos les plus indiqués sont Leon et Claude.

Vous rencontrerez des adversaires de plus ou moins grand talent, dans six compétitions différentes: Viandes, Desserts, Poissons, Légumes, Complète, plus une spéciale: Slime. Le prix à gagner dépend de la course.
Vous avez cinq minutes pour préparer le plus de plats possibles: commencez par foncer vers le tas de produits dans le fond, et collectez le plus vite possible le maximum de produits de valeur! Ce sont eux qui vous donneront le plus de points! Collectez environ une dizaine de ces aliments de valeur, et un grand nombre d´aliments normaux. Puis foncez à votre place, et commencez à préparer des plats de la manière habituelle.
La jauge en bas vous informe de la pression sur vos épaules: plus elle est élevée, moins vous avez de chances de réussir vos plats. Plus elle est basse, et plus vous réussirez facilement.
Réussir un bel aliment, fait diminuer votre barre de pression.
A l´inverse, rater un plat vous met plus la pression.
Pour gagner souvent, commencez par diminuer la jauge avec des aliments simples, plus faciles à préparer. Puis, une fois à une pression très basse, cuisinez tous les aliments précieux que vous avez collectés. Si vous ratez, recommencez le processus.
Au bout des cinq minutes, on décompte les points. Celui qui a fait le plus de plats, gagne la partie, et un beau cadeau.
Il existe un challenge spécial, que l´on fait contre Puffy, la fille de la Cave Secrète. Pour y accéder, il faut avoir remporté les 6 challenges un grand nombre de fois, avoir visité la Cave en question, avoir rencontré Puffy, et avoir pas mal de chance!
Le prix que l´on y gagne, le Mélange Yarma, vous donnera aléatoirement un plat de très grande valeur (Selzer, Genie´s Veggie Soup, Energy Drink, Genie´s Steak) !!!
Fighting Arena :
Il existe quatre types de combats: Duel, Bullying, Survie et Bataille en équipe.
Le mode Duel permet à l´un de vos perso d´être confronté à une série de 4 ennemis, séparément. Si vous gagnez les quatre combats consécutifs, vous remporterez un prix. (En niveau A, chaque perso peut gagner une arme rare)
Le mode Bullying est identique, si ce n´est que vous rencontrez cette fois des équipes d´adversaires. Il y a 6 niveaux de difficultés, et trois victoires consécutives sont nécessaires. Vous serez récompensés en SP et en Fols. (idéals pour faire grimper vos spécialités!)
Le mode Survie est une série de 50 combats, de plus en plus difficiles, en 1 contre 1. Il est extrêmement difficile de gagner ce challenge: n´espérez en arriver au bout qu´au niveau 175 environ. Toutefois, même si vous n´arrivez pas au bout, vous ferez le plein d´expérience et de SP!
Vous pourrez y gagner un item très rare: Fortune.
Enfin, le mode Bataille en équipe: vous sélectionnez cinq combattants (vous pouvez choisir plusieurs fois le même combattant, mais jamais dans deux combats consécutifs), et chaque combattant devra batailler, seul, contre une équipe de 5 monstres.
La première équipe à trois victoires gagne le challenge, et des accessoires!

L´AQUA ET FIENAL : LE DERNIER DONJON!!!

Après les épisodes de la Cité de la Joie et Armlock, retournez à l´Aqua. C´est votre dernière halte avant le sprint final!
Allez voir Narl dans le dispensaire du bâtiment. Il vous fera part de sa méfiance envers les sept Wise Men restant... il semble qu´ils soient beaucoup plus puissants que ceux que vous avez précédemment rencontrés.
Allez ensuite vous reposer en parlant à l´infirmière. Avant de partir, une petite scène en privé vous permettra de vous donner une idée de la fin que vous avez le plus de chance de voir.
Avant de partir pour Fienal, le lendemain, Narl vous donnera le Crest of Enchantment, à placer sur celui de l´Annihilation (que veulent utiliser les Ten Wise Men, pour anéantir le monde). Cela permettrait également de ramener Expel à la vie...
Prenez ensuite les Herush, et rendez-vous à Fienal. (Vous pourrez revenir autant de fois que vous voulez, en demandant à l´homme sur l´embarcadère près de Fienal) .

FIENAL

Avant d´entrer, n´oubliez pas de faire le plein de Mûres, de Bouteilles Vie, etc...
N´oubliez pas non plus de monter votre compétence de Courses au maximum, afin de pouvoir faire vos courses à n´importe quel moment.
Si vous souhaitez en plus augmenter rapidement vos niveaux, essayez de fabriquer des Cartes Extension.
Habillez-vous de vos meilleures armes et anneaux (ceux pour diminuer la consommation de MP notamment sont très utiles) et foncez.
Vous aurez peut-être du mal au tout début, mais cela devrait s´arranger au fur et à mesure que vos niveaux augmenteront.

Les combats ne sont pas aussi difficiles que ceux des Ruines Héraldiques, mais sont très fréquents.
En entrant, vous tomberez directement sur RUPRECHT (105800 hp/200 mp), JIBRIL (85200 hp/180 mp), et NICOLUS (45500 hp/150 mp)
Prenez un magicien offensif (Celine est l´idéal, avec son sort Explosion que Nicolus n´apprécie guère).
Concentrez d´abord vos deux guerriers sur Nicolus, le plus faible des trois boss. Puis passez à Jibril, puis enfin Ruprecht. Une fois le premier boss détruit, les deux autres devraient être plus faciles à battre.
Equipez-vous d´anneaux anti-pétrification.
Attention à Jibril, qui peut vous gober instantanément! Pour éviter cela, sélectionnez des attaques à distance sur vos deux guerriers.
N´hésitez pas également à tourner en rond pour montez un peu vos niveaux, c´est le meilleur moyen pour rendre le combat plus facile. Procédez de la même manière avant les combats contre les autres Ten Wise Men.

Rena et Claude

C´est pas le plus court, mais vous récupèrerez tous les objets.
En sortant de la salle, montez en haut à droite et prenez la première porte vers le haut. Prenez les deux coffres.
Revenez ensuite vers l´arrière, et partez cette fois vers la gauche. Prenez la porte la plus à gauche, puis celle vers le haut. Prenez les trois coffres. Montez ensuite au fond à gauche. Prenez le téléporteur jusqu´au 2ème niveau.
Montez tout droit, et prenez la porte la plus près de vous, vers le haut. Montez, et prenez les deux coffres.
Revenez deux salles en arrière, et prenez cette fois la porte de droite.
Prenez la porte la plus en haut à droite. Prenez le téléporteur, et continuez votre chemin, jusqu´à que vous tombiez sur une salle en carrefour, avec trois chemins qui se présentent à vous.
Pour commencer, prenez vers le bas, et continuez l´unique chemin, jusqu´à tomber sur deux coffres.
Revenez au carrefour, et prenez vers le haut. En continuant le chemin tout droit, vous tomberez sur trois salles remplies de coffres! YABON! 5 trésors de plus!
Revenez au carrefour, et partez vers la gauche. Passez la passerelle en forme de tube de verre, puis prenez le téléporteur un peu plus loin.
Ne vous posez pas de questions, et avancez toujours tout droit, jusqu´ à atteindre le cinquième niveau, et un point de sauvegarde.
Et bien sûr, profitez-en, car juste après un point de sauvegarde, que trouve t´on??? Un boss bien sûr! Et là quelle chance, vous en avez deux pour le prix d´un !
Il s´agit de VESPER (140000 hp/ 200 mp) et DECUS (180000 hp/300 mp, protection contre tous les éléments sauf l´eau!)
Ce combat est peut-être le plus difficile que vous aurez à faire à Fienal, excepté peut-être Indalecio ! Méfiez-vous d´eux comme de la peste, ils sont extrêmement rapides et puissants ! Essayez de vous protéger contre l´élément de feu, avec lequel attaque souvent Decus !
Il vaut mieux cette fois-ci attaquer avec trois guerriers, plus Rena bien sûr! Si vous avez l´attaque de Claude Bombe Défense, utilisez-la, cela permettra à Claude d´éviter certains coups de Vesper, en sautant au-dessus !
Vous devrez probablement vous y prendre à plusieurs fois, sauf si vous avez joué les grobills avant! Dans le pire des cas, tournez en ronde et montez vos niveaux avant le combat !
Le sixième étage est relativement reposant, après cette belle baston: il n´y a pas le moindre ennemi.
Vous devrez résoudre un puzzle, en actionnant des switchs colorés pour ouvrir les portes et vous ouvrir un passage vers la sortie.
Pour ouvrir la porte vers le septième niveau, il vous faudra trouver quatre switchs spéciaux, et tous les actionner !
Petit plan !

```
[X][ ][A][T]
[ ][ ][ ][ ]
[X][ ][ ][ ]
[X][D][ ][X]
```

D correspond à la salle de départ, A à celle d´arrivée (vous devez pour cela avoir appuyé tous les switchs, placés dans les salles marquées d´un X)
T correspond à une salle avec trois trésors.
Me souviens plus du trajet exact à accomplir pour sortir du niveau, mais ça devrait bien vous aider.
En sortant du niveau, téléportez-vous à l´étage du dessus. Au premier croisement, prenez à gauche. Avancez tout droit pendant 3 salles, jusqu´à tomber sur un coffre à trésor. Revenez au croisement, et prenez cette fois à droite. En

avançant, vous retomberez sur un point de sauvegarde, et comme d´habitude, derrière, un boss !
Sauvegardez, et faites le plein de vie et d´anneaux protecteurs ! Cyril is Back !
Ce bill possède 300000 hp, 5900 mp, et surtout la protection contre tous les éléments! Oubliez donc les magiciens, et prenez trois combattants et Rena!
En plus, il vole, lance les sorts très rapidement, et se déplace à vitesse grand-V! Sa grosse attaque, Vent Destructeur, cause 4000 de dégâts environ sur tous vos persos! Soyez sûr d´être au niveau!
A nouveau, ne vous gênez pas pour tourner en rond pour monter de niveau. Une fois battu, le trajet final s´ouvre à vous. Prenez le premier embranchement à droite, videz le coffre et revenez ensuite vers la gauche. Téléportez-vous vers le niveau 8, poursuivez votre chemin tout droit, puis encore un niveau de plus. Prenez la première porte rouge vers le haut, et videz les deux coffres. Ressortez et dirigez-vous vers la droite, et continuez encore jusqu´au téléporteur. Avancez tout droit, encore, jusqu´au point de sauvegarde final. Au lieu de monter pour plâtrer Indalecio, allez vers la gauche et ramassez les 5 derniers coffres.
Sauvegardez (ce qui débloque l´accès à Expel Virtuel et bien sûr les Ruines Héraldiques) et choisissez si vous voulez redescendre ou taper Indalecio.
INDALECIO : 500000 hp/10000 mp
Que dire sur lui ? Tout a été dit: il est puissant, très rapide, lance des sorts quasi instantanés.
..
Faites attention au sort Onde Divine, qui peut vous pétrifier, Croix du Sud, Explosion ou Séisme, qui sont immensément puissants. Une bonne protection contre ces éléments est quasiment obligatoire, si vous ne voulez pas mourir instantanément.
A mi-chemin, Indalecio se transforme, et reçoit l´aide de Filia, sa fille...Tous ses statuts seront boostés à fond ! (Sauf si vous avez débloqué le limitateur d´Indalecio, auquel cas il est boosté dès le début) .
Essayez de monter les spécialités Contre, Contre-attaque et Gale au maximum. Et bien sûr, montez vos niveaux: niveau 120 environ, 140 pour être tranquille...
Je vous conseille tout de même d´aller faire un tour vers le donjon secret, histoire de récupérer les items surpuissants et monter facilement vos niveaux.
ENJOY THE END !!!!!!! Ouf c´est fini !

SOLUCE DES RUINES HERALDIQUES : PREMIERE PARTIE

Pour atteindre les Ruines, il vous faudra tout d´abord sauvegarder votre partie au tout dernier point de sauvegarde avant le boss final, à Fienal.
Revenez alors à la Cité de la Joie, et allez au colisée. Au fond à droite, se tient un petit vieux, habillé de vert. Allez lui parler. Il vous demandera si vous souhaitez retrouver vos anciens souvenirs. Acceptez à deux reprises, et il vous enverra directement sur Expel Virtuel, à Arlia.
Expel Virtuel est exactement similaire à Expel, si ce n´est que cette fois vous aurez droit à votre Synard, qui vous aura suivi. Cela vous donnera l´opportunité de visiter cette cave secrète.
A Arlia, en arrivant, vous remarquerez une sorte de pingouin violet, Vern Vern. Pour être renvoyé sur Nede, parlez-lui dans son enclos, et traitez-le de stupide: il vous expédiera aussi sec à Nede !
Le donjon secret se trouve au Sud-ouest de Expel Virtuel, dans le désert. C´est une sorte de pyramide, inaccessible autrement que par l´air. Sous cette pyramide, se trouvent 13 étages, classés par difficulté croissante: le -1 est le plus facile, le -13 le plus difficile.
- Le niveau des monstres que l´on y rencontre se situe entre le 100ème et le 300ème niveau. Autrement dit, ne vous précipitez pas !
- Chaque niveau possède son boss, caché ou pas. Battez-le, et vous aurez accès au niveau d´en dessous
- Vous trouverez dans cette cave les meilleurs items, les meilleures armures et armes de tout le jeu. Visitez bien le donjon à fond, pour tous les ramasser.
- Il n´y a pas de point de sauvegarde dans ces Ruines Héraldiques. Pour sauvegarder, il faudra ressortir et aller sur la carte. Pas évident lorsqu´on est au douzième étage !
- Faites le plein de Mûres, de Bouteilles Vie et de Pour Animaux. Utilisez votre compétence de Courses pour faire... vos courses.
- Il existe une trappe au niveau 1 qui vous amènera directement au niveau 9: dénichez la petite salle où se trouvent 4 dalles rouges placées côte à côte. Marchez dessus, et ressortez, 4 fois d´affilées, et les dalles tomberont. Faites attention tout de même, le niveau 9 est très difficile au début !
- Au sixième niveau, apparaît aléatoirement un marchand fameux ! Il possède tous les métaux rares, plus des items extrêmement chers et intéressants (Retour magique, Blason tria, Papa Noel, etc) ! Si vous n´avez pas assez d´argent pour tout vous payer, sachez qu´en plus ce marchand est un idiot: il vend les Pierres philo à 50000 fols pièce, et les

reprend à 65000 ! Soit un gain de 15000 fols par pierre !
Avec un peu de temps, et un investissement minimal de 50000, vous pourrez vous retrouver infiniment riche ! YABON !
- Aux niveaux 6 et 11, il y a des téléporteurs vous permettant de ressortir instantanément de la cave.
- En battant le dernier boss du donjon, vous ouvrirez toutes les portes de tous les étages, et vous n´aurez plus de combat à faire ! Profitez-en pour vérifier que vous avez bien pris tous les coffres ! Par contre, si vous ressortez ensuite, en rentrant à nouveau dans le donjon, les monstres auront réapparus ! (Mais pas les boss)

NIVEAU 1 : Ruines Héraldiques

Rien de très compliqué ici: deux leviers à tirer, et la porte vers le boss s´ouvrira.
Trésors et prix: Nectar de fruit, Link Stock, Blasson Tria, Boeuf Juteux, Remède miracle, Baie Aquatique, Bombe nucléaire, Soulier lapin.

NIVEAU 2 : Allée Amour

Lisez le texte sur le piédestal: il raconte une histoire d´amour entre sept personnes. Dans le niveau, il y a sept statues. Tournez les de telle manière à représenter ces relations entre les personnages du texte: deux statues représentant deux personnages amoureux devront se regarder. Inversement, une statue devra être tournée, dos à une autre, si les deux personnages ne s´aiment pas. Tournez les en conséquence.
Voilà le topo :
Yufie : sud
Lloyd : est
Feria : est
Cistina : sud
Milene : sud
Luke : nord
Sharon : ouest

Trésors et prix : Purity Leaf, Reflexe, Brume vie, Lien série, Armure de Séraphin.

NIVEAU 3 : Allée Un Chemin

Le principe de cet étage est relativement simple: en partant de la première salle, vous devez, pour ouvrir la porte, passer une fois -et une seule- dans tous les écrans du niveau! Si vous n´y arrivez pas, ressortez du niveau pour remettre le compteur (l´espèce de damier) à zéro.
Voilà une des possibilités de trajet : (en partant de la première salle:)
haut, haut, gauche, bas, bas, bas, droite, droite, droite, haut, haut, haut, gauche, bas, bas, gauche

Trésors et prix

Slayer ring, Nectar de fruit x2, Armure Sylvaine, Remède miracle, Dream Crown, Boeuf juteux, Magical drops

NIVEAU 4: Autel du Dieu de la Danse

Rien de très difficile dans ce niveau, si ce n´est les portes invisibles cachées dans les murs. Recherchez la Déesse de la danse, et jouez-lui une mélodie.
Si votre personnage joue une mélodie exceptionnelle, elle vous donnera l´instrument rare : Shamisen, que seul un personnage avec une spécialité de musicien de 10 peut utiliser.
Pour cela, prenez un personnage avec 10 dans cette spécialité, et avec les talents Sens du Rythme et Ton, mettez-lui un béret, et jouez de son instrument préféré.
Une fois votre morceau joué, avec ou sans résultat positif, la porte du boss s´ouvrira.
Trésors et prix: Clip noir, Peep Non, Armure de Séraphin, Nectar de fruit, Extinction (le sort ultime de Leon), Brume vie, Purify Leaf.

NIVEAU 5 : Vengeance d'une femme

En vous baladant dans cet étage, vous rencontrez, une première fois, Puffy. Elle vous posera une question. Quoi que vous répondiez, elle convoquera un monstre (une sorte de dragon rouge). Laissez tomber, vos armes ne lui feront qu'un point de dégâts, quelle qu'elles soient. Echappez-vous et abandonnez.
La deuxième fois que vous la rencontrez, sauvez-la : elle vous donnera une arme spéciale, la Tueur comique, en remerciement.
Utilisez-la sur le dragon, qui moura instantanément. Vous gagnerez le Cristal Lotus, avec lequel vous pouvez ouvrir la porte du niveau. Notez que la Tueur Comique tue instantanément tous les adversaires de type Comique (comme les voleurs bleus du niveau 6 et 7)...
Trésors et prix : Remède Miracle, Sirop Frais, Slayer Ring, Boeuf juteux, Armure Séraphin, Nectar de Fruit, Fairy Ring, Cristal Lotus

NIVEAU 6 : Hall aux voleurs

Une des statues du hall aux voleurs possède un levier caché derrière elle. Actionnez-le, et vous aurez accès au boss. Dans la pièce située à côté de l'escalier vers l'étage du dessous, vous trouverez un téléporteur vers l'entrée du donjon. N'oubliez pas non plus que Papa Noël se balade de temps en temps dans le hall aux voleurs...Descendez ensuite au niveau du dessous.
Trésors et prix : Contrepoison, Dream Crown, Magical Drops, Tueur Comique

NIVEAU 7 : Goddess's Altar

Encore un niveau relativement simple. Le plus difficile est de mettre la main sur le Cracked Jewel. Utilisez votre spécialité de métallurgie pour le transformer en Cristal Lotus. Ensuite, remettez le bijou, une fois transformé, sur l'autel. Tout cela ouvrira la porte vers le boss.
Trésors et prix : Thé Ishidaya, Thé Yukiocho, Souliers Lapin, Purify Leaf, Peep Non, Blasson tria, Sirop Frais, Cracked Jewel, Weird Slayer, Oursins Ganze, Brume vie, Bonus Million

NIVEAU 8 : Food God

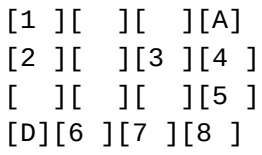
Parlez à la statue le long du mur du fond. Nourrissez-le tout d'abord avec un bon paquet d'aliments de premier choix, comme ceux que vous avez trouvés à cet étage et le précédent. Puis, quand il vous demandera autre chose, offrez-lui plein de plats ratés, de trucs dégueu... et rencontrez à nouveau Puffy, la demoiselle du niveau 5. Avec elle s'ouvrira la porte du boss.
Trésors et prix : Peep Non, Soda pop, Slime Jelly, Remède Miracle, Sirop frais, Ganze Sea Urchin, Armure Séraphin, Soupe Amoeba, Lavende, Tueur Comique, Thon Toro, Bonus Million, Steak Gélatine

NIVEAU 9 : Sealed Coffin

La première fois que vous passerez dans ce niveau, le cercueil est scellé. Pour l'ouvrir, terminez d'abord le niveau 12, et battez le Phénix, et venez briser le cercueil avec l' Epée Farewell. Cela ouvrira la porte vers le 13ème étage. La première fois que vous venez ici, allez directement fritter le boss du niveau.
Trésor ou prix : Brume Vie, Remède miracle, Bottes Brave, Artémise, Epée Levantine (uniquement après le 12ème étage)

NIVEAU 10 : Point Décision

Ce niveau est assez difficile ! En entrant, vous remarquerez un quadrillage de 16 cases sur le sol. C'est un plan qui représente le niveau. Vous partez de la salle tout à fait en bas à gauche, et l'arrivée au boss et au niveau inférieur est en haut à droite. En marchant sur les cases du quadrillage, vous ouvrirez l'accès aux salles correspondantes. Mais attention, vous n'aurez droit qu'à 5 salles ouvertes maximum ! Pour combler le tout, dans les salles qui clignotent en jaune, vous perdrez des MP régulièrement. Dans celles qui clignotent en rouge, vous perdrez des HP ! Et enfin, sachez que les monstres que vous y rencontrerez, notamment les Miel 128 et les Ghastricgel, sont très puissants et très résistants ! Se soigner très régulièrement est la seule parade à ces maux.... D'un autre côté, sachez que ce niveau renferme énormément de trésors ! Prenez le temps de faire plusieurs trajets !
Enfin, si vous êtes pressés, sachez que toutes les portes du niveau s'ouvrent une fois que le boss final sera battu !
Plan du niveau et des trésors :



1 : Souliers Lapin
2 : Tueur Comique
3 : Bottes Valkyrie
4 : Nuée Météores - Bonus Million
5 : Purify Leaf
6 : Sirop Frais
7 : Diamant Arc-en-ciel - Bottes Valkyrie - Pierre Philo
8 : Bottes brave
A: Départ (tri-Ace)

NIVEAU 11 : Nid de Dragon

Rien de très compliqué dans ce niveau ! Une fois le boss battu, vous allez avoir une très mauvaise surprise ! En vous approchant de la porte vers le niveau douze, vous vous rendrez compte qu'il est interdit pour une équipe complète ! Il vous faudra revenir, depuis l'entrée des Ruines, jusqu'ici, avec deux persos seulement !
Remontez grâce au téléporteur vers l'entrée, ressortez de la cave (sauvegardez au passage), rentrez à nouveau dans la cave, et repartez pour un tour ! (Je vous conseille de prendre Claude ou Dias, plus Rena ! Au passage, préparez plein de Skanda avec votre spécialité Art pour fuir aisément contre les ennemis dangereux, ou ceux qui ont la fâcheuse tendance de vous gober tout cru !)
Trésors et Prix : Garde Brave, Flottement (la dernière compétence de combat)

NIVEAU 12 : Hall Guerriers

Ici non plus, rien de difficile (remarquez, avec seulement deux persos, c'est pas plus mal !). Par contre, le boss, très résistant, vous donnera du fil à retordre ! N'oubliez pas que la porte vers le 13ème étage ne s'obtient qu'en brisant le cercueil du niveau 9, avec l'Epée Farewell.
Trésors et Prix : Garde Valkyrie, Souliers Lapin, Armure de Bataille x2, Epée Farewell

NIVEAU 13 : nid d'ange

Enfin les tréfonds de la Cave ! Pour ouvrir la porte vers le boss final, Indalecio Celesta, poussez les deux switchs au fond à gauche et au fond à droite. Ensuite, équipez-vous au maximum,, et partez pour le dernier combat ! il sera très long, et très difficile. Le niveau 160 sur tous les persos, au minimum, est requis !
Vous serez récompensés par deux trésors de grande valeur !
Trésors et prix : Garde Brave, Corselet Brave, Brassard Ange, Trompette, Epée Farewell

Star Trek : Invasion

© Activision / Warthog 2000

+ D'INFOS FORUM

MISSION SECRÈTE 1A

Terminez la mission 1 en moins de 5 minutes et avec au moins 40% de précision.

MISSION SECRÈTE 4A

Terminez la mission 4 en moins ed 6 minutes et 44 secondes avec lus de 40% de précision.

MISSION SECRÈTE 5A

Détruisez la moitié de la puissance énergétique puis utilisez le rayon tracteur sur les générateurs restant dans la mission 5.

MISSION SECRÈTE 5B

Identifiez l'unité d'information dans le mission 5 et utilisez le rayon tracteur pour la récupérer.

Star Wars : Dark Forces

© LucasArts 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES MISSIONS

4.	885BVHMCQ8	Imperial Weapons Facility
5.	!32ZNJQHT3	Gromas Mines
6.	GV8KF!G6KL	Imperial Detention Center
7.	3X8MJ47R3X	Ramsees Hed
8.	LMZRK4!R3D	Robotics Facilities
9.	BR2WYK2CQJ	Nar Shadda
10.	00GBNLJ4G0	Jabba's Ship
11.	T2GDTJG5JT	Imperial City
12.	H2DCTKH40S	Fuel Station
13.	PPYRQP58LD	The executor
14.	RT2W121V7J	The Arc Hammer

CHOIX DU NIVEAU

Allez dans le menu des Passwords et tapez P3NDLDQNY2. Un menu permettant de choisir le stage apparaîtra.

CODES ACTION REPLAY

Entrez d'abord le code D0047554 0BAC, puis :

800953B0 00C8	Energie infinie
800952A8 0003	Vies infinies
80095398 03E7	Détonateurs thermiques illimités

CHEAT MENU

Au cours du jeu, faites : Gauche, ◎ , ⊗ , Droite, ◎ , ⊗ , Bas, ◎ , ⊗ . Vous verrez apparaître un menu de triche vous permettant d'être invincible, d'afficher les coordonnées en cours, de passer au niveau suivant, etc...

Star Wars : Masters of Teräs Käsi

© LucasArts 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Darth Vader : finissez le jeu au niveau Jedi avec Luke Skywalker.
Stormtrooper : finissez le jeu au niveau Jedi avec Han Solo.
Jodo Kast : remportez 10 combats à la suite dans le "Survival Mode".
Leia esclave : finissez le jeu au niveau Jedi avec Princess Leia.

MODE GROSSES TÊTES

En mode Vs ou Practice, après avoir choisi votre personnage, maintenez enfoncé le bouton Select jusqu'à ce que le match commence.

Star Wars : Rebel Assault II : The Hidden Empire

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

```
800BDE24 1000
```
Energie infini

Star Wars Demolition

© LucasArts / Luxoflux 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu préférences et appuyez sur L1 + R1 avant d'entrer les codes suivants. Appuyez ensuite sur ⊗ pour activer le code :

BFM_FEELIT	Gravité forte
EXTRABUTTS	Change la configuration des boutons
FIRERATEUP	Armes à feu rapides
ITS_A_TRAP	Les attaques ennemies sont rapides
LO_GRAV_ON	Basse garvité
LOW_MO_ON	Ralenti
MOVIE_SHOW	Voir la cinématique de fin
MULTI_CARS	Même véhicule en mode multijoueurs
NO_BADDIES	Pas d'ennemis
NO_PEEKING	Races et adversaires aléatoires
RAISE_THEM	Invincibilité
SAD_MOVIES	Voir la cinématique de défaite
SLOW_MO_ON	Le jeu va deux fois moins vite
THROTTLEUP	Mode rapide
WATTO_SHOP	Tous les véhicules

CANON À ION DE HOTH

Tirez sur le canon à Ions pour qu'il vise le vaisseau. Des morceaux de l'engin tomberont alors sur la piste.

MUSIQUE CACHÉE

Mettez le CD du jeu dans un lecteur de CD audio, et allez à la piste 11 pour écouter une musique de STAR WARS.

Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme

© LucasArts 1999

+ D'INFOS FORUM

DEBUG MODE

Au menu principal, mettez en surbrillance le mot "Options", mais ne le choisissez pas. Faites alors : , , Gauche, L1, R2, , , Gauche. Un signal sonore confirmera l'entrée correcte du code. Minatenez simultanément enfoncés les boutons L1 + Select + . Un debug menu aparaîtra avec : choix du niveau, séquence cinématique, test son et options d'invincibilité. Pour commencer à un niveau sélectionné, quittez le cheat menu et commencez une nouvelle partie. Pour voir une cinématique, sélectionnez le clip voulu et appuyez sur . Maintenez enfoncés simultanément les boutons L1 + Select + pour revenir au menu, à n'importe quel moment.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Energie infinie

```
800B868C 0063
```
(sauf si vous tombez)

Force au maximum

```
800B8498 1000
```

DÉTONATEUR THERMAL

Au premier niveau, après le labyrinthe, sautez sur la plate-forme qui tombe près de vous et vous trouverez un détonateur thermal.

SABRE LASER SOUS L'EAU

Appuyez sur Start, mettez "Armes" en surbrillance et sélectionnez le sabre pour l'utiliser sous l'eau.

OBTENIR LE SABRE DE DARK MAUL

Lorsque vous arrivez à la première rencontre avec Dark Maul, ne l'attaquez pas encore mais faites la manipulation suivante pour avoir son sabre : Start, L1, L2, , , .

Star Wars Episode I : Jedi Power Battles

© Ubisoft / LucasArts 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

P1 Vie infinie

800B1EF4 0064

P1 Force infinie

800B1EFC 0064

P2 Vie infinie

800B1F10 0064

P2 Force infinie

800B1F18 0064

JOUER AVEC DARTH MAUL

Terminez le jeu avec Qui-Gon Jinn puis mettez le en surbrillance et appuyez sur Select à l'écran de sélection des personnages.

JOUER AVEC LA REINE AMIDALA

Terminez le jeu avec Obi-wan Kenobi, mettez le en surbrillance et appuyez sur Select à l'écran de sélection des personnages.

NOMBRE DE POINTS POUR EXPÉRIENCE MAXIMUM

Voici le nombre de points nécessaires par niveau pour obtenir une expérience maximum :

1. 24000
2. 21000
3. 31500
4. 39000
5. 34000

6. 51000
7. 30000
8. 7650
9. 14000
10. 12000

JOUER AVEC CAPITAINE PANAKA

Terminez le jeu avec Pio Koun. Recommencez une partie. Placez-vous encore sur ce personnage et appuyez sur Select.

StarBlade

© Namco

+ D'INFOS FORUM

AUTO-FIRE

Pour avoir l'auto-fire, à l'écran de départ, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Bas, , , .

CONTINUES ILLIMITÉS

Pour avoir des continues illimités, faites, à l'écran de départ : Haut, Droite, Bas, Gauche, , , .

StarBlade Alpha

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

800758DC 0003	Continues infinis
801E93A0 0005	Vaisseaux infinis
801E93AE 008C	Invincibilité

Starfighter 3000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Sur le menu d'option, sélectionnez l'option "configure". Au menu suivant, choisissez "enter your name". Pour activer le cheat mode, écrivez "coffee n pickle". Ensuite, revenez au menu "enter your name" et entrez les codes ci-dessous :

`Roger the cat`	Bonus Wingpod
`Daniel dafoe`	Bonus Wingpod x 2
`Wag`	Choix du niveau dans le menu principal

Combinaison des Crystal Awards

Vert, jaune, vert : Bonus Wingpod
Cyan, rouge, cyan, rouge : Bonus Wingpod x 2
Rouge, rouge : Laser plus puissant
Bleu, Bleu : Bonus ATG (x10)
Magenta, magenta : Bonus ATA (x10)
Magenta, rouge, magenta, rouge : Mega bombe (x15)
Magenta, vert, magenta, vert : Beam laser (x250)
Magenta, bleu, magenta, bleu : Multi-missiles (x10)
Magenta, orange, magenta, orange : Mines (x10)
Cyan, jaune : Multi-missiles (x10)
Cyan, vert, cyan, bleu : ECM (x50)
Jaune, jaune : Bouclier plus puissant
Bleu, jaune : Réacteurs plus puissants
Rouge, jaune : Meilleur contrôle
Cyan, cyan, étoile : Ajoute très rapidement des crystals
Etoile, étoile, étoile, étoile : Ajoute rapidement des crystals
Etoile, étoile, étoile, rouge : Mega vaisseau (durée limitée)
Magenta, jaune, bleu : Dégâts sur bouclier
Magenta, rouge, bleu : Dégâts moteur
Magenta, vert, bleu : Dégâts instruments

CODES ACTION REPLAY

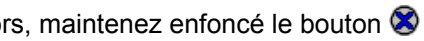
`801668D8 000F`	Missiles ATG infinis
`801668DC 000F`	Missiles ATA infinis
`801668E0 0003`	Mega-bombes infinies
`801668E8 0003`	Multi-missiles infinis
`801668EC 0003`	Mines aériennes infinies
`80133F54 0003`	Vies infinies
`80104F38 0040`	Energie infinie

Starlight Scramble

nc

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES CARTES

Allez à l'écran des options, et mettez en surbrillance "Mono". Alors, maintenez enfoncé le bouton  et faites : Droite, Haut, Droite, Haut, L1, R2, L1, R2.

Steel Reign

1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, faites l'un des codes suivants :

Toutes les armes et tous les tanks

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

Invulnérabilité

L2, L1, L2, , , , .

Niveau bonus

L1, L2, L1, L2, R2, R1, , , , .

Streak : Hoverboard Racing

© GT Interactive / SingleTrac Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Démarrez une partie en Freestyle avec Sierra, réglez le nombre de tours en Time trial à 6, commencez une nouvelle partie, mettez la en pause, quittez la puis appuyez sur au menu de configuration. Appuyez sur au menu de sélection du joueur, puis Haut, Bas, L1, R2, R1, L2, , Select à l'écran titre.

Street Fighter : The Movie

© Capcom 1995

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC GOUKI

Sur l'écran de sélection des personnages, effectuez la manipulation suivante en moins de deux secondes : Haut, R1, Bas, L2, Droite, L1, Gauche, R2.

CODES ACTION REPLAY

`801B75D2 0070`	Energie infinie joueur 1
`801B7972 0070`	Energie infinie joueur 2

JOUER AVEC AKUMA

Allez dans le menu de sélection des personnages (Street Battle), puis placez le curseur sur Guile. Faites alors très rapidement la manipulation suivante : Haut, R1, Bas, L2, Droite, L1, Gauche, R2. Akuma apparaît alors.

Street Fighter Alpha 2

© Capcom 1996

+ D'INFOS FORUM

SHIN GOUKI

Placez-vous sur Gouki et maintenez enfoncé le bouton Start, puis allez sur Adon, Gen, Sakoura, Rose, Sodom, Dan, Guy, Rolento, Sakoura, Rose, Burdy, Gouki.

JOUER AVEC SHIN AKUMA

Sur l'écran de sélection des personnages, mettez-vous sur Akuma, puis maintenez le bouton SELECT enfoncé. Faites : Bas-Droite, Droite, Bas-Gauche, Bas, Gauche, Bas-Droite, Droite, Droite. Validez alors votre combattant avec n'importe quel bouton.

CODES ACTION REPLAY

`80190954 6302`	Temps infini
`80198824 0090`	Energie infinie joueur 1
`D0198824 0090`	
`80198824 0024`	25% d'énergie joueur 1
`D0198824 0090`	
`80198824 0048`	50% d'énergie joueur 1
`D0198824 0090`	
`80198824 006C`	75% d'énergie joueur 1
`80198BB8 0090`	Energie infinie joueur 2
`D0198BB8 0090`	
`80198BB8 0024`	25% d'énergie joueur 2
`D0198BB8 0090`	
`80198BB8 0048`	50% d'énergie joueur 2
`D0198BB8 0090`	
`80198BB8 006C`	75% d'énergie joueur 2

BOSS DE MI-PARCOURS

Faites une partie en mode Arcade (solo) et remportez les 4 premiers combats en terminant avec au moins 5 Custom Combo ou Super Combo, et sans utiliser aucun crédit. Vous pourrez alors affronter un boss de mi-parcours.

AFFRONTER SHIN AKUMA

Terminez le jeu sans perdre un seul round et en réalisant au moins 5 Perfect pour affronter Shin Akuma.

Street Fighter Alpha 3

© Capcom 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC EVIL RYU ET GUILE

Accédez au mode World Tour. Puis, amenez votre personnage aux niveaux 30 et 31.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies joueur 1

```
801942D8 0090
```

Un coup pour tuer avec le joueur 1

```
D01942D8 0090
801942D8 0001
```

Vies infinies joueur 2

```
80194720 0090
```

Un coup pour tuer avec le joueur 2

```
D0194720 0090
80194720 0001
```

Démarrer au dernier niveau

```
80198C54 0009
```

NOUVEAUX MODES

Terminez le Dramatic Battles avec Ruy/Ken et Juni/Jill.

INSULTES

Dan

Rouler Saikyo vers l'avant : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite et SELECT
Rouler Saikyo vers l'arrière : Bas, Diagonale Bas/gauche, Gauche et SELECT
Furie 1 : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite, Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite et SELECT
Furie 2 : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche, Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche et SELECT

Sagat

Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite et SELECT

MODES DRAMATIC BATTLE ET FINAL BATTLE

Terminez le jeu avec un niveau de difficulté réglé à 8. Vous débloquerez ainsi les modes Dramatic Battle et Final Battle.

TOUS LES MODES DE JEUX

A l'écran titre faites L, Droite, A, R, Haut, L, Droite, B, , Haut, Droite, Bas et Droite.

Street Fighter Alpha : Warriors' Dreams

© Capcom 1995

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC DAN

Allez à l'écran de sélection des personnages. Mettez le curseur dans la première case (celle de gauche) où se trouve un point d'interrogation. Maintenez le bouton L2 enfoncé et faites : , , , , .

JOUER AVEC GOUKI

Allez à l'écran de sélection des personnages. Mettez le curseur dans la première case (celle de gauche) où se trouve un point d'interrogation. Maintenez le bouton L2 enfoncé et faites : Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, , .

JOUER AVEC VEGA

Allez à l'écran de sélection des personnages. Mettez le curseur dans la première case (celle de gauche) où se trouve un point d'interrogation. Maintenez le bouton L2 enfoncé et faites : Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, , .

DRAMATIC MODE

Pour jouer en Dramatic Mode, vous devrez au préalable terminer le jeu avec Ken, en difficulté 6 étoiles, même si vous perdez des crédits. Si vous recommencez une partie, une nouvelle option apparaîtra : le Dramatic Mode, qui vous permettra de jouer avec Ken et Ryu contre Vega.

Street Fighter Ex Plus Alpha

© Capcom / Arika 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS STAGE

Pour accéder au bonus stage des tonneaux, lorsque vous êtes sur le menu principal, placez-vous sur TRAINING, puis faites : Select, Haut, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut. Vous vous retrouvez alors sur TRAINING. Refaites Select et le bonus stage apparaîtra alors dans le menu du TRAINING.

PROVOCATION DE DHALSIM

Faites : Avant, Haut+Avant, Haut, Haut+Arrière, Arrière + Coup de pied.

PERSONNAGES CACHÉS

Pour pouvoir jouer avec les personnages cachés (Bad Ryu, Bad Hokuto, Cycloide Beta, Cycloide Gamma), allez sur le menu principal. Placez-vous sur Training, et faites : Select, Haut, Droite, Bas, Droite. Vous vous retrouvez alors à nouveau sur Training. Refaites alors Select. Les personnages apparaîtront alors dans tous les menus (Arcade, Versus, Time Battle...)

OPTIONS "PLUS" ACCESSIBLES

Pour avoir les options "Plus", il vous faudra terminer le jeu en mode Expert.

PROVOCATIONS DE SAKURA

Appuyez sur coup de pied bas (2 fois), arrière, coup de poing bas, coup de poing haut.

TOUS LES PERSONNAGES

Mettez en surbrillance l'option Bonus au menu principal, appuyez deux fois sur Select, puis Director et appuyez quatre fois sur Select, puis Practice et appuyez une fois et enfin Arcade et appuyez quatre fois.

AFFRONTER AKUMA

Si vous parvenez à terminer tous vos combats avec un perfect en mode arcade, vous pourrez affronter Akuma.

Street Fighter EX2 Plus

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

MENU EX

Mettez OPTIONS en surbrillance et appuyez sur Start + Select.

JOUER AVEC SHADOW GEIST

Exécutez les combos de Garuda pour jouer avec Shadow Geist.

CODES ACTION REPLAY

Puissance maximum:

801217AC-96C8
801E9204-96C8

Tous les personnages:

801F47B0-FFFF
801F47B2-FFFF

CHEAT MODE

Tous les persos

Placez le curseur sur "bonus game" puis appuyez sur Select, Select, Haut, Select, Select, Select, Select, Haut, Select, Gauche, Select, Select, Select, Select, Select

Jeux bonus

Placez le curseur sur "bonus game" puis appuyez sur Select, Select, Select, Select, Select, Gauche, Select, Select, Select, Haut, Select, Droite, Select, Select

Combattre Bison II

Placez le curseur sur "bonus game" puis appuyez sur Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Haut, Select, Select, Select, Select, Bas, Select, Select, Select, Select, Select, Select,

Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select

Mode maniac en entraînement

Placez le curseur sur "practice" puis appuyez sur Select, Select, Select, Select, Select, Gauche, Select, Select, Select, Select, Select, Bas, Select, Select, Select, Bas, Select, Droite, Select, Bas, Select, Select, Select, Select,

Mode sample dans le mode maniac

Placez le curseur sur "practice" puis appuyez sur Select, Bas, Select, Gauche, Select, Haut, Select, Haut, Select, Droite, Select, Haut, Select, Gauche, Select, Haut, Select, Droite, Select

Street Racer

© Ubisoft / Vivid Image 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES DES CIRCUITS

```
TRAFIC
DOUGAL
NEJATI
```

ACCÈS À TOUS LES CIRCUITS

Pour avoir le lapin et accès à tous les circuits, entrez le code : TURGAY.

CODES ACTION REPLAY

Turbos infinis

```
80085168 0000
```

100 points d'avance

```
D0117C54 0000
80117C54 0064
```

Toujours à la première place

```
800FB1F0 0000
801CD2EA 0000
```

Energie illimitée

```
801CD2C0 00FF
```

LES PERSONNAGES ADAPTÉS

Grâce à sa possibilité de faire tourner ses adversaires en vrilles, Franck est le candidat idéal pour réussir une course. Vu qu'il peut aussi voler par dessus tout le monde, il prendra toujours de bon départ.

Si vous préférez le Rumble, optez plutôt pour Raphaël, ses attaques principales sont le klaxon et la projection d'adversaires hors du ring.

Street Skater

© Electronic Arts / Atelier Double 1999

+ D'INFOS FORUM

MODE MIROIR

Terminez le mode Street Tour deux fois avec le même personnage et les niveaux seront désormais en mode miroir.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Terminez le mode Street Tour avec des riders.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Tous les niveaux

```
80076398 3F3F
```

Tous les personnages

```
800762A0 FFFF
```

Toutes les planches

```
800762A4 FFFF
800762A6 3FFF
```

Temps infini

```
8005D468 270F
```

Maximum de points

```
8005D46C CCCC
```

Mode Mirroir

```
80096278 2BE0
8009627A 0009
8009627C A3A0
8009627E 000D
80096280 A5B0
80096282 000D
80096290 3E7E
80096292 000D
```

```
8009629C 00FF
8009629E 0301
```

Choix du niveau

`80086B28 000X` où X est une des valeur suivantes :

- `0` Los Angeles
- `1` New York
- `2` Tokyo
- `3` Halfpipe
- `4` Big Air
- `5` Bowl

Choix du personnage

`80086B4C 000X` où X est une des valeur suivantes :

- `0` TJ
- `1` Jerry
- `2` Ginger
- `3` Frankie
- `4` Sarah
- `5` Mick
- `6` Bonobo
- `7` Shao

TOUTES LES PLANCHES

Faites droite, droite, R1, R2, gauche, gauche, L1, L2, R1, R1 au menu principal et vous obtiendrez toutes les planches du jeu.

Street Skater 2

© Electronic Arts / Microïds 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Equipements alternatifs

A l'écran de sélection des personnages, maintenez L1, L2, R1 ou R2 pendant le choix d'un personnage.

Tous les personnages

Au menu principal, faites : Gauche, Gauche, , , L2, , Droite, R2.

Tous les circuits

Au menu principal, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , R1,

Toutes les planches

Au menu principal, faites : , , , , , , , R1.

Statut maximum

Au menu principal, faites : L1, , Gauche, Gauche, R2, Gauche, R1, Gauche.

Option pour voir des films

Au menu principal, faites : R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.

ECOUTER LA MUSIQUE DU JEU

Jouer la piste 2 du CD du jeu sur une platine audio afin d'écouter la musique du jeu.

ACCÉLÉRATION PLUS RAPIDE

Appuyez sur Select au cours du jeu pour bénéficier d'une accélération plus rapide.

Strider 2

© Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU OO

Terminez à la fois Strider 1 et 2 pour débloquer le niveau OO dans Strider 2.

COURIR SUR UNE JAMBE

Maintenez le bouton enfoncé, puis actionnez les flèches directionnelles pour courir dans la direction voulue.

Striker '96

© Warner Interactive / Rage Software 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE ACTION REPLAY

800DE0C4 0000	Le joueur 2 ne peut pas marquer

Stuart Little 2

© Sony / Magenta Software 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Vies infinies

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 et faites Cercle (2), et Triangle.

Invincibilité

Dans le menu principal, faites L2, Carré, L1, Cercle, R2, Carré, L1 et Cercle.

Munitions au max

A l'écran principal, faites Carré, L1, R1, Haut, Cercle, L2, R2 et Bas.

Choix du niveau

A l'écran principal, faites R2, Gauche, Droite, R1, L1, Haut, Bas et L2.

Toutes les vidéos

A l'écran principal, faites Cercle, L2, Gauche, R1, R2, Droite et L1.

Suikoden

© Konami 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Sorts Rune illimités (héros)

```
301B829D 0009
301B829E 0009
301B829F 0009
301B82A0 0009
```

Hyper level-up (héros)

```
301B82A3 0003
```

Rester au niveau 1 (héros)

```
301B82A1 0001
```

Rester au niveau 99 (héros)

```
301B82A1 0063
```

Meilleures stats depuis le début (héro)

```
801B82A4 FFFF
801B82A6 FFFF
801B82A8 FFFF
```

Mega-statistiques (tous)

```
800E9DEC 0004
800E9DEE 3403
800E9E08 0004
800E9E0A 3403
```

200% points d'experience (tous)

```
800E9958 1821
800E9E0A 3403
300E996C 0040
```

400% points d'experience (tous)

```
800E9958 1821
800E995A 0040
300E996C 0080
```

800% points d'experience (tous)

```
800E9958 1821
800E995A 0040
300E996C 00C0
```

LISTE DE TOUS LES PERSONNAGES JOUABLES

Combattants

01. Gon
02. Kai
03. Kasim
04. Kimberly
05. Kreutz
06. Kwanda
07. Liukan
08. Luc
09. Milich
10. Pahn
11. Grenseal
12. Hix
13. Juppo
14. Kamandol
15. Kasumi
16. Kirke
17. Krin
18. Léonardo
19. Lester
20. Meg
21. Mina
22. Pesmerga
23. Griffith
24. Humphrey
25. Kage
26. Kanak
27. Kessler
28. Kirkis
29. Kuromimi
30. Lepant
31. Lotte
32. Milia
33. Morgan
34. Quincy
35. Ronnie
36. Sarah
37. Sonya
38. Sylvina
39. Valéria
40. Lorelai
41. Warren
42. Rubi
43. Sergei
44. Stallion
45. Tai Ho

46. Varkas
47. Yam Koo
48. Sansuke
49. Sheena
50. Sydonia
51. Tengaar
52. Viktor
53. Alen
54. Futch
55. Blackman
56. Gremio
57. Flik
58. Fu Su Lu
59. Anji
60. Camille
61. Eikei
62. Fukien
63. Antonio
64. Cléo
65. Eileen
66. Fuma
67. Gen

Non-combattants

01. Apple
02. Joshua
03. Ledon
04. Onil
05. Sancho
06. Vincent de Boule
07. Esmeralda
08. Kasios
09. Mathiu
10. Qlon
11. Taggart
12. Zen
13. Giovanni
14. Kun To
15. Max
16. Sanchez
17. Tesla

Joueurs

01. Georges
02. Gaspar
03. Marco

Vendeurs

01. Chandler
02. Chapman
03. Hellion
04. Marie
05. Jabla
06. Jeanne

07. Mace
08. Moose
09. Mose
10. Meese
11. Maas
12. Rock
13. Templeton
14. Viki

Options

01. Window
02. Ivanov
03. Hugo

Personnages cachés

01. Clive
02. Léon Silverberg
03. Crowley

Suikoden II

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM

REMONTER SES HP

Allez voir un aubergiste, appuyez sur pour revenir au menu précédent et vos HP et MP seront au maximum sans que vous ayez à payer.

NOM ALÉATOIRE

Mettez Determine en surbrillance à l'écran de choix du nom puis appuyez sur L2 + R2.

SOLUTION COMPLÈTE

Le camp des Highlands

Vous pourrez choisir de sortir pour faire un tour à l'extérieur ou d'aller dormir immédiatement. Votre choix n'influencera pas l'histoire mais vous pourrez visiter les alentours en sortant et voir une silhouette sombre s'enfuir l'est du camp. Allez ensuite dormir pour être réveillé par une attaque surprise. Quittez alors le camp et revenez pour découvrir la trahison du capitaine puis fuyez vers la montagne pour sauter dans la rivière.

Prisonnier

Parlez ensuite avec Viktor qui vous emprisonnera dans le fort des mercenaires. Vous devrez ensuite travailler pour Pohl. Poussez toutes le caisses contre le mur nord, puis celle qui reste en bas à droite et ramassez la corde. Récupérez ensuite les premiers ingrédients à cet étage et la farine au rez-de-chaussée. Allez ensuite voir Pohl qui vous dira d'aller au village de Ryube (au nord est en suivant le chemin) pour trouver la farine. Parlez à la femme au bar du rez-de-chaussée et vous aurez deux compagnons pour votre voyage. Vous pourrez sauvegarder la partie à l'auberge et vous n'aurez plus qu'à demander la farine au magasin et à repartir vers le fort.

On vous donnera alors du travail (essuyer les tâches d'huile qui se trouvent à tous les étages) avant que puissiez aller vous coucher. Jowyl viendra vous rendre visite pendant la nuit et vous pourrez enfin vous échapper (après une tentative infructueuse). Retournez ensuite au village de Ryube ou vous rencontrerez des forains (choisissez toujours de rester où vous êtes pour l'épreuve du couteau) qui partiront avec vous pour Kyaro dans les Highlands (les gardes ne vous laisseront passer qu'avec eux).

Suivez le chemin vers le nord jusqu'aux montagnes et visitez tous les embranchements après les gardes pour récupérer tous les trésors. Vous devrez ensuite combattre le monstre de brouillard qui ne sera pas trop coriace si vous soignez vos personnages régulièrement.

Kyaro

Sauvegardez la partie en arrivant puis allez toujours à droite jusqu'à ce que vous rencontriez des soldats. Retournez ensuite à l'entrée du village et prenez à gauche vers votre maison. Suivez le chemin vers le haut, fouillez trois fois le

grand arbre pour rencontrer Mukumuku puis entrez dans votre maison et prenez la porte du fond pour trouver Nanami. Récupérez ensuite le livre dans la pièce en bas à gauche de la maison puis un des vases dans la pièce principale. Vous serez ensuite capturé quand vous sortirez.

Prisonnier (encore :)

Vous parlez ensuite à la princesse Jillia en sortant de la prison et vous vous retrouverez bientôt la corde au cou. Vous serez secourus au dernier moment par Viktor et Flik et vous pourrez vous enfuir avec Nanami. Vous serez emmenés au camp des soldats et vous vous retrouverez finalement sur la carte du monde. Redescendez jusqu'à la passe puis allez jusqu'au fort des mercenaires de l'autres côté.

Nouvelle recrues

Parlez à Leona puis descendez dans la pièce en bas à gauche au sous sol pour entreposer vos objets et sauvegardez dans la pièce en bas à droite. Allez ensuite au village de Ryube pour trouver de nouvelles recrues. Parlez à l'homme à l'entrée du village, choisissez la question 1 ou 2 puis acceptez de lui acheter de la nourriture pour que Rikimaru vous rejoigne. Allez ensuite parler à la fille en haut à droite de la ville et accepter de partir à la recherche de son petit Bonaparte.

Bonaparte

Suivez le chemin vers le nord dans la forêt, prenez au nord au premier embranchement et remettez l'oiseau dans son nid. Prenez ensuite à gauche pour récupérer les deux coffres. Prenez finalement à droite, traversez le pont et continuez jusqu'à une maison. Retournez ensuite en arrière et prenez à droite à la première intersection. Dites que vous avez remis l'oiseau à sa place quand vous rencontrez Kinnison. Dites lui ensuite que vous recherchez des compagnons, acceptez qu'il vous rejoigne (gardez Nanami dans votre groupe) puis suivez Bonaparte quand vous le verrez après l'embranchement et combattez-le. Retournez ensuite à l'auberge pour sauvegarder la partie puis dirigez-vous vers le village de Toto.

Toto

Partez au nord depuis Ryube vers la passe et prenez à gauche à l'intersection pour atteindre le village de Toto. Vous aurez une conversation sans importance avec Pilika en arrivant et vous serez ensuite invités dans sa demeure. Allez d'abord sauvegarder votre partie et profitez-en pour parler au personnage près du comptoir pour pouvoir récupérer Zamza dans votre équipe. Rejoignez ensuite la maison de Pilika où cette dernière vous confiera de l'argent pour acheter une amulette de bois à Muse. Quittez donc le village par le pont en direction de l'ouest et avancez jusqu'à atteindre la carte du monde.

L'amulette

Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'auberge (notez son emplacement et celui du temple au nord) puis suivez le chemin au sud-ouest vers le port de Coronet. Continuez ensuite vers Muse et sauvegardez à l'auberge avant d'aller au magasin de gauche pour acheter l'amulette. Vous pourrez aussi acheter des runes, mais vous devrez retourner à Coronet si vous voulez trouver un armurier. Vous pourrez ensuite retourner à...

Toto

Le village a été brûlé par le prince Luca mais vous pourrez engager Pilika et Apple avant de retourner au fort. Viktor vous dira qu'il a décidé de se battre avec ses lances-feu, mais vous devrez pour cela trouver Tsia, qui est le seul à savoir les réparer. Retournez alors à la maison dans la forêt près de Ryube.

Tsia

Parlez avec lui quand vous arrivez à la maison maison pour qu'il se joigne à vous puis retournez vers le fort (vous verrez une fois de plus les exactions de Luca en cours de route). Une fois au fort, choisissez de combattre aux côtés de Viktor puis acceptez le défi de Flik. Choisissez ensuite un nom pour la compagnie qui vous sera confiée puis décidez si vous

êtes prêts pour la bataille le lendemain matin. Suivez les instruction une fois sur la carte du monde (la bataille est facile) et vous devrez faire face à un deuxième combat peu après le premier. Vous perdrez de toutes façons et devrez suivre Jowy dans la for jusqu'à la pièce principale où devrez choisir de sauver Pilika.

Une fois sur la carte du monde, allez vers le village de Toto et parlez à Hanna près du bâtiment (choisissez la première réponse pour qu'elle se joigne à vous) puis suivez-la dans les cavernes.

Les cavernes

Suivez le chemin vers le nord puis avancez dans la caverne où vous verrez de nombreux flashbacks. Leknaat apparaît alors et vous devrez choisir la première réponse, puis choisir de lever votre main droite pour récupérer les deux runes. Retournez ensuite dans la pièce principale puis partez au sud et dirigez-vous vers Muse. Retournez à l'auberge sur la route après que les gardes vous aient refusé l'entrée et parlez à Hilda. Parlez à Alex le lendemain matin et acceptez de le suivre vers les ruines.

Avancez vers le nord, prenez le passage de gauche pour récupérer deux trésors puis continuez votre chemin vers le nord. Traversez le pont sur la droite puis allez au sud et à gauche vers un autre pont. La porte est fermée à clé, continuez donc au nord après le pont, poussez la statue et récupérez le trésor puis retournez à la porte. La porte au bout du chemin de droite nécessite une clé carrée, traversez donc le pont et allez au nord pour récupérer la triangulaire puis retournez en arrière et prenez à droite vers la porte cassée où se trouve un trésor. Retournez ensuite au pont et prenez au nord. Prenez ensuite à droite et utilisez la clé triangulaire pour fermer les trous. Allez ensuite à droite au pont pour sauvegarder la partie puis suivez le cours d'eau et prenez deux fois à gauche. Récupérez la clé carrée, allez au sud depuis le début du cour d'eau, prenez la deuxième à droite et utilisez la clé carrée. Récupérez les trésors et retournez en arrière et à gauche vers le pont suivant. Suivez le chemin jusqu'au cristal de sauvegarde, passez la porte suivante et lisez l'inscription sur le piédestal. Combattez ensuite la bête à deux têtes derrière la porte et récupérez le trésor (et les nombreux points d'expérience :) avant de ressortir des ruines.

Retournez ensuite à l'auberge et allez de nouveau aux ruines pour récupérer des herbes médicinales que vous devrez donner à Nanami. Hilda vous donnera alors l'autorisation pour entrer dans la vile.

Muse

Jowy gâchera votre bel effet en parlant aux gardes et vous vous retrouverez dans une cellule pour la nuit (vous aurez une longue discussion avec Jowy). Viktor vous libérera le lendemain matin et vous devrez aller parler à Leona à l'auberge après avoir sauvegardé. Allez ensuite voir Viktor en haut du plus gros bâtiment de la ville. Parlez à Anabelle, visitez l'endroit puis suivez Jess qui vous donnera une nouvelle mission. Retournez alors à l'auberge et parlez à Tuta qui vous emmènera voir le Dr Huan.

Espions

Parlez à Leona à Muse puis quittez la ville vers la frontière au nord-est et parlez au garde qui vous indiquera un raccourcis tout de suite à droite. Avancez toujours vers le nord et allez voir la tente au nord-est en arrivant au camp, parlez avec le garde et visitez la tente avant de repartir et de rencontrer Rowd. Courrez alors vers la grande tente près de l'entrée où vous serez sauvés par Jillia. Allez récupérer le trésor dans la tente précédente après le dialogue avec la princesse puis dirigez-vous vers la sortie du camp où vous devrez fuir en laissant Jowyl derrière vous. Choisissez de partir après une nouvelle bataille et retournez à la mairie de Muse puis à la taverne pou que Viktor vous permette d'entrer pour avoir une conversation avec Anabelle. Retournez ensuite à l'auberge pour attendre le retour de Jowyl puis dirigez vers le nord-est de la ville quand Nanami vous averti qu'il se passe quelque chose à Lowston.

Nouvelle bataille

Revenez voir Leona après la conférence et vous devrez affronter une nouvelle bataille que vous ne pourrez pas gagner (gardez vos troupe en vie jusqu'à la rédition). Retournez voir Leona puis fuyez après la trahison et allez à Coronet avant de retourner à l'auberge (car les bateaux sont interdits). Allez alors dans la hutte verte au sud-est de la ville pour trouver un bateau (sauvegardez avant de jouer) puis traversez le lac.

Kuskus

Suivez la route du sud vers South Window puis allez à la mairie où vous récupérerez Freed pour une nouvelle mission. Vous serez ensuite attaqués par Neclord sur la route et vous devrez aller à la caverne des vent pour trouver l'épée qui pourra le vaincre. La caverne n'est pas très complexe et vous devrez combattre l'épée pour pouvoir vous en emparer. Allez vous reposer avant d'aller au château et vous devrez combattre l'abomination que Neclord laissera derrière lui.

Shu

Suivez les conseil d'Apple et allez voir Shu près de Radat puis allez parler aux gens de l'auberge puis à Richmond à l'extérieur puis allez attendre à l'auberge. Shu vous donnera son aide si vous trouvez une vieille pièce dans l'eau, vous devrez pour cela vaincre Amada en duel pour qu'il accepte de baisser le niveau de l'eau. Retournez ensuite à North Window pour une nouvelle bataille (qui peut se gagner en une seule attaque). Revenez ensuite au château et parlez à Fitcher qui vous demandera de trouver un bon marin. Retournez alors à Kuskus pour parler à Tai-Ho et le combattre avant de retourner au château.

Lakewest

Prenez Tai-Ho dans votre groupe et partez pour Lakewest. Poursuivez le voleur de votre lettre puis retournez à la mairie et vous serez autorisé à parler à Makai, mais vous devrez faire face à des rumeurs de trahisons dès le lendemain matin. Descendez ensuite dans les égouts pour poursuivre Chaco. Sauvegardez avant d'affronter le rat pestiféré puis prenez le passage secret vers les quartiers des Kobolds. Retournez ensuite dans la quartier humain et acceptez d'aider Susu avant d'aller vous reposer à l'auberge. Allez chercher l'aides des kobolds le lendemain matin pour résister à l'attaque surprise puis retournez à votre château après la victoire.

Greenhill

Allez ensuite à Greenhill pour essayer de sauver Teresa (plein nord depuis le quartier des Kobolds). Allez à l'académie pour vous faire enregistrer (au nord de la ville), parlez à la femme derrière le bureau puis allez dormir quand on vous donne un chambre. Parlez à Flik dans le dortoir puis suivez Shin jusqu'au sud de l'auberge et allez vous coucher. Parlez ensuite à Nina puis de nouveau à Flik à l'extérieur de l'académie et allez rencontrer Fitcher avant d'aller vous coucher à nouveau. Suivez ensuite Flik qui suis lui-même Shin et allez au nord vers la forêt jusqu'à une cabane où se trouve Teresa.

Vous serez ensuite arrêtés par Rowd avant que vous puissiez quitter la ville. Retournez dans la forêt pour prévenir Teresa qui s'échappera finalement avec vous. Traversez la forêt et allez à votre château où vous ferez la connaissance de Viki.

Au delà de la forêt

Vous rencontrerez Gorudo après avoir traversé la forêt et vous aurez une nouvelle bataille à mener au petit matin. Rejoignez ensuite Miklotov pour aller vers Muse où vous ne découvrirez qu'un seul survivant. Retournez faire votre rapport à Rockaxe où vous recevrez deux nouvelles armées. Allez ensuite enquêter à Radat et allez ramener les nouvelles de la princesse à Shu et vous aurez droit à deux nouvelles batailles (blessez Kiba pour qu'il se rende). Enfin, choisissez de ne pas exécuter vos deux prisonniers.

Nouveaux alliés

Accompagnez Sheena vers la république de Toran en traversant la forêt vers la passe et vous serez escortés jusqu'à Lepant. Choisissez un général puis retraversez la passe pour retourner à votre château avec Ridley. Viendra ensuite une bataille où vous aurez peu de chances de sauver Ridley que vous devrez sans doute libérer par un autre combat duquel Luca se tirera in-extremis. Vous devrez ensuite constituer 3 groupe pour affronter Luca (dans un TRES difficile combat) et ce dernier vous provoquera dans un ultime duel avant de périr (espérons:).

Zombies !

Quittez ensuite votre château pour le village de Lampdragon qui subit les foudres de Neclord sous la forme d'une armée de zombies. Traversez la passe au sud du village des Kobolds où vous rencontrerez Gijimu puis dirigez-vous vers Tigermouth puis à l'ouest vers Tinto. Prenez les escaliers chez le forgeron et passez la porte pour rencontrer Gustav.

Sauvegardez la partie après l'apparition de Neclord et choisissez de rester pour combattre avant d'aller dormir. Entrez ensuite dans la mine où vous devrez combattre Neclord puis fuir grâce à Nanami. Parlez à Leona au rez-de-chaussée puis constituez un groupe et partez pour Tigermouth où vous rencontrerez une nouvelle alliée.

Les mines

Vous serez accueillis par un golem de pierre dans les mines avant de pouvoir sortir dans Tinto pour vous diriger vers l'église qui sert de repaire à Neclord. Utilisez la magie sacrée pour le vaincre et vous pourrez libérer Tinto dont les forces se joindront à votre armée. Vous devrez ensuite combattre une femme mystérieuse qui s'échappera dans la nuit avant de vous engager dans les batailles pour Greenhill.

Libération

Entrez ensuite dans la ville en passant par les bois et combattez le dragon qu'invoquera Yuber pour libérer la ville. Retournez ensuite à Muse après avoir appris que Matilda est tombée aux mains des Highlands pour essayer de libérer la ville. Vous trouverez un loup très étrange dans la mairie après votre victoire un peu trop facile. Vous devrez d'ailleurs vous échapper vers votre château pour éviter que le piège ne se referme sur vous.

Guerre !

Vous devrez ensuite vous préparer pour une nouvelle bataille pendant la diversion de Kiba. Il vous faudra ensuite tenter une incursion dans la château de Rockaxe pour échanger les drapeaux. Récupérez les nombreux trésors puis préparez vous à combattre Gorundo peu après avoir passé le cristal. Retournez au château après avoir échangé les drapeaux pour affronter deux nouvelles batailles pour prendre le château de L'Renouille. Essayez d'aller toujours à l'ouest et au nord et tuez les trois boss (plus un duel pour la forme:) puis allez vous reposer et faire quelques achats avant de passer à la suite. Vous devrez ensuite combattre Lucia une dernière fois puis aller dans l'aile ouest du château pour vaincre han en duel.

The end

Combattez ensuite Culgan et Seed pour avancer vers la salle du trône et combattre le boss final (vous devrez prévoir ses attaques pour vous en débarrasser pour vous soigner régulièrement avec le maximum d'efficacité). Le château va commencer à s'écrouler quand vous l'aurez vaincu et vous devrez sauvegarder la partie si voulez pouvoir profiter des trois fins différentes.

CODES ACTION REPLAY

Argent supplémentaire:

8006a4f8 423f
8006a4fa 000f

Super Puzzle Fighter II Turbo

© Capcom 1996

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC GOUKI

Placez-vous sur Morrigan. Maintenez le bouton SELECT et faites : Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, .

JOUER AVEC DAN

Placez-vous sur Morrigan. Maintenez le bouton SELECT enfoncé et faites : Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas,

JOUER AVEC DEVILOT

Placez-vous sur Morrigan, maintenez enfoncé le bouton SELECT et faites : Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas et lorsque le timer arrive à 10 secondes, appuyez sur .

JOUER AVEC LEI LEI'S SISTER

Placez-vous sur Morrigan. Maintenez enfoncé le bouton SELECT, déplacez le curseur d'un carré sur le droite et appuyez sur .

JOUER AVEC AMANDA

Placez-vous sur Morrigan. Maintenez le bouton SELECT enfoncé, déplacez le curseur de deux carrés sur la droite et appuyez sur .

FINIR LE MODE MASTER

Essayez d'imiter l'ordinateur. Placez vos pièces le plus rapidement possible sur les cotés jusqu'en haut afin de constituer plusieurs colonnes, ainsi vous libérerez le milieu. Attendez que l'ennemi vous attaque (mais pas jusqu'à la mort!). Dès que c'est fait, vous aurez normalement le diamant pour lui renvoyer. L'ordinateur sera bombardé ce qui vous permettera de lui envoyer coup sur coup et de l'achever.

THÈME DE SAKURA

Insérez le CD du jeu dans un lecteur audio pour entendre le thème musical de Sakura sur la piste 2.

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez les touches L2 + R2 + Select lorsque vous choisissez le handicap, puis appuyez sur l'une des touches suivantes de la manette pour atteindre le niveau de l'adversaire correspondant.

Bas	Chun-Li
R1	Devilotte
	Donovan
	Felecia
L1	Gouki
	Hsien-Ko
Droite	Ken
Haute	Morrigan
Gauche	Ryu
	Sakura

Super Robot Taisen Alpha

© Banpresto

+ D'INFOS FORUM

AVOIR GOLDORAK (VERSION JAP)

Dans ce jeu il existe un robot caché, il s'agit de Goldorak (Great Dizzer au Japon). Pour l'avoir, avec l'engin qui ressemble à un gros dragon et à celui qui ressemble à un Diplodocus, recherchez les armures et l'argent dispersé sur les cartes de jeu. Au bout de 5 ou 6 six armures découvertes, Goldorak devrait surgir pour vous aider.

Super Slammin' Dodgeball

© Midas Interactive / Access Games 2003

JOUER AVEC L'EQUIPE ELEMENTALS

A l'écran titre faites Bas, Gauche, Haut, Droite, , , et .

Supercross 2000

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES FIGURES

Quand vous êtes dans les airs, maintenez la touche enfoncée et faites l'une des manipulations suivantes avec le Pad directionnel afin d'exécuter la figure correspondante.

Banzai	Gauche, Droite
Bar Hop	Haut, Gauche, Droite
Can Can	Bas, Droite
Cliff Hanger	Droite, Bas, Gauche
Cordova	Gauche, Haut, Droite
Heel Clicker	Bas, Gauche
Nac Nac	Gauche
No Footer	Bas
No Hander	Haut
Nothing	Droite, Haut, Gauche
Pancake Whip	Droite
Rear Fender Grab	Haut, Bas
Saran Wrap	Haut, Droite, Bas
Side Heel Click	Droite, Gauche
Super Fender Grab	Haut, Gauche, Bas
Superman	Gauche, Bas, Droite
Vertical Fender Grab	Bas, Haut

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran de triche :

B1GB1K3S	Grosses bécanes
B1GSPR4Y	Grosses éclaboussures
BL0CKM3	Tous les pilotes vous bloquent
G14NTS	Pilotes géants
JVP1T3R	Gravité de Jupiter
H0P	Saut avec la moto (touche L1)
H34DL3SS	Pilote sans tête
M00N	Gravité lunaire
M0R3C4MS	Vues supplémentaires
M3RCVRY	Forte de Mercure
M4RS	Gravité de Mars
N00FFTR4CK	Aucune sortie de piste
N0CR4SH	Pas de crash
N0R1D3RS	Pas de pilote
N3PTVN3	Gravité de Neptune
PLVT0	Gravité de Pluton
S4TVRN	Gravité de Saturn
SK1PP1NG0K	?
V3NVS	Gravité de Vénus
VR4NVS	Gravité d'Uranus

ALLBIKES Toutes les motos

Supercross 2001

© Electronic Arts 2001

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES ACCROBATIES

360 : Bas, Droite, Haut.
Airwalk : Droite, Haut.
Back Fender Grab : Bas, Bas .
Backflip : Gauche, Bas, Droite.
Bar Hop : Droite, Gauche.
Blender : Haut, Droite, Gauche.
Candy Bar : Haut, Gauche.
Cliffhanger : Bas, Haut, Bas, Haut.
Clown flip : Haut, Gauche, Haut, Haut
Cordova : Droite, Bas.
Front Fender Grab : Haut, Haut.
Gorilla Thumper : Droite, Gauche, Bas.
Hart Attack : Droite, Bas, Haut.
Heel Clicker : Gauche, Droite.
Indian Air Superman Seat Grab : Droite, Bas, Gauche.
Lazy Boy : Haut, Bas, Haut, Bas.
Mc Metz : Gauche, Droite, Gauche, Droite.
Mulisha Air : Gauche, Bas, Haut.
No Footed Can Can : Bas, Droite.
No Footed Nac Nac : Gauche, Bas.
No Footer : Bas.
No Hander : Haut.
Nose Wheelie : + Haut.
Nothing : Haut, Bas.
One Handed Superman Seat : Droite, Haut, Gauche.
Pendulum : Droite, Gauche, Droite, Gauche.
Poing : Maintenez et appuyez sur Gauche, Gauche.
Rodeo : Gauche, Haut, Droite.
Rollover : Gauche, Bas, Gauche.
Saran Wrap : Haut, Droite.
Superman : Bas, Haut
Superman Seat Grab Indian Kick : Maintenez et faites Droite, Bas, Gauche, Haut.

CHEAT CODES

Allez dans les options et entrez les codes suivants :

4XUSMXDNCHAMP	Johnny O'Mara
9XBELGIANCHAMP	Roger DeCoster
BUNGAVEE	Space Overlord
DTMHBOSS	Bradley G
ENDZONEDANCE	Smitty Sugarlegs
EXPLODE	Eclater le texte en mode freestyle
FORTYFOUR	Bob Page

HARVEYSAYSRELAX	Hot Tub Harvey
HONORFIRST	Moto Samurai
I AM WEAK	Votre propre faiblesse
IRONMAN	David Bailey
JOKERIDERS	Circuit Washougal
JOUSTER	Sir Dirthead
LETSGOEAGAL	EA Gal
LOFENCES	Barrières basses
LOOKMANOBODY	Doctor Invizzo
LOVESBRAINS	The Zombie
MARROWMAN	Bones
MASKEDMAN	El Luchador
MELLOWOUT	Tricky the Clown
METALDUDE	MR-34 Robot
MMMSQUIRREL	Harry Bigfoot
NDFSPD	Turbo illimités
NEEDNEWEXHAUST	Séries Championship FMF
NOBIKES	Pas de moto
NORIDERS	Pas de motard
NUTSANDBOLTSS	Séries Championship illimitées
ONESMALLSTEP	Astro Nut
OSSFMOGLFM	Launching Pad
OTRATTWTGHWG	Circuit
PEANUTBUTTER	Agent Albert
PLAIDROCKS	Brave Scotsman
POLKADOT	Tous les motards rigolos en mode "course simple"
POSSUMPANCAKES	Billy Ray Mudmullet
PYRAMIDSCHEME	Sarcophagus Jones
SHOESANDTRICKS	Jeu Etnie Freestyle
SIDEBURNS	The King
SQWAK	Marimba
SUPPLIESONLINE	Séries Championship Wrenchead.com
THREEPIECESUIT	Spitt Polish
THROWMEGOGGLES	Séries Championship Scott
TRIPLELEAPER	Supercross Avenger
UNLIMITEDPC	Embreillage illimité

Supercross Circuit

© Sony Computer Entertainment / 989 Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

`ALLBIKES`	Toutes les bécanes
`MUTTON`	Course de moutons
`FLOATING`	Motos volantes
`BIG_HELMETS`	Option grosses têtes

MOTARDS SANS TÊTE

Entrez le code SLEEPYHOLLOW pour faire disparaître la tête des motards.

Swagman

© Eidos Interactive / Core Design 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Faites une pause au cours du jeu, puis : . Ainsi, Zack et Hannah seront invincibles aux monstres, mais pourront toujours mourrir en chutant.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites , Bas, Bas.

Sydney 2000

© Eidos Interactive / ATD 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants au menu principal :

Médailles d'or:

Première place à toutes les épreuves

Faites l'une des manipulations suivantes à l'écran de sélection des épreuves :

Médaille d'or au Javelot

Médaille d'or au sprint

DES ATHLÈTES TRÈS EN FORME

Sur le menu principal, appuyez rapidement sur Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche.

Syndicate Wars

© Electronic Arts / Bullfrog 1997

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES

Pour obtenir toutes les armes, faites durant l'intro : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, , . Un coup de feu vous indiquera que le code a réussi.

CODE ACTION REPLAY

Argent infini

```
800E364C E100
800E364E 05F5
```

Santé illimitée pour tout le personnel

```
8005CA80 0002
8005CA82 1C40
```

Puissance de feu illimitée (UZI 9mm)

```
80071660 0004
```

Puissance de feu illimitée (Mini fusil):

```
80071730 0004
```

Syphon Filter

© Sony / 989 Studios 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES ET MUNITIONS

Version européenne

Au cours du jeu, allez dans le menu et choisissez Weapons. Maintenant, appuyez simultanément sur : Select + L1 + L2 + R2 + ○ + ✕

Version US

Au cours du jeu, allez dans le menu et choisissez Weapons. Maintenant, appuyez simultanément sur : Droite + L2 + R2 + ○ + □ + ✕ .

CHOIX DU NIVEAU

Version européenne

Faites une pause au cours du jeu. Sélectionnez l'option de choix de la mission et maintenez simultanément enfoncés les boutons : L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ + ✕ .

Version US

Faites une pause au cours du jeu. Sélectionnez l'option de choix de la mission et maintenez simultanément enfoncés les boutons : Gauche + R1 + L1 + Select + □ + ✕ .

TUER D'UNE BALLE

Version US

Au cours du jeu, appuyez sur Start. Allez dans le sous-menu "Weapon", mettez en surbrillance le 9mm et faites simultanément : Gauche + R2 + Select + L1 + □ + ✕ . Si vous avez bien exécuté le code, vous entendrez une voix dire : "understood". Désormais, vous pourrez tuer vos ennemis avec une seule balle de 9mm.

Version française

Faites une pause au cours du jeu, puis placez votre curseur sur "objectifs". Ensuite, appuyez simultanément sur : Droite + L1 + R2 + ○ + ✕ . Gaby vous dira alors : "J'ai compris".

ADVERSAIRES PLUS FAIBLES

Faites une pause au cours du jeu, et mettez en surbrillance l'option "Carte", et appuyez simultanément sur les boutons suivants : Droite + L1 + R1 + R2 + + .

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Toutes les armes

```
80116C20 FFFF
80116C22 FAFF
```

Munitions illimitées pour les armes

```
8012FC5E 0063
8012FC76 0063
8012FC7E 0063
8012FC8E 0063
8012FCA6 0063
8012FC6E 0063
8012FC86 0063
8012FC9E 0063
8012FC6A 0063
8012FC72 0063
8012FC7A 0063
8012FC82 0063
8012FC8A 0063
8012FCAA 0063
8012FCBA 0063
8012FC9A 0063
```

Accès à tous les niveaux

```
80146E16 0B14
```

Arrête le chronomètre

```
80117290 0258
```

SOLUTION COMPLÈTE

Georgia Street

Allez au coin de la rue en face de vous en maintenant enfoncé le bouton R1 afin de vous fixer sur les ennemis. Continuez ainsi sur la droite en tuant les ennemis. Descendez dans le métro, par le biais d'une entrée sur votre gauche (une pancarte signale l'emplacement du métro, vous pouvez aussi utiliser aussi votre carte). Allez jusqu'à la porte fermée à clé. Là, contactez Lian Xing. Vous aurez un nouvel objectif.

Maintenant, revenez sur vos pas et tirez sur tout ce qui bouge. Sur le même côté de rue que l'entrée du métro, vous verrez un immeuble qui s'appelle "The Place". Cassez la porte vitrée de l'entrée. Vous verrez une table de billard en face de vous. Si vous voulez, vous pouvez tirer sur la lumière au-dessus du billard, ou aller dans la petite salle à gauche de l'entrée afin de tirer les bouteilles en utilisant le mode sniper (maintenez L1 enfoncé). Suivez le couloir qui part de la salle de billard. Attention, dans un coin se trouve un soldat, caché en embuscade. Descendez-le. Prenez ses munitions et tirez dans le fenêtre (ça servira plus tard). Continuez dans le couloir jusqu'à ce que Lian Xing vous indique que vous êtes près du premier boss. Prenez votre M-16 et tenez-vous sur vos gardes. Attention, le boss a un gilet pare-balles. Mais, à condition d'avoir garder suffisamment de balles dans votre M-16, vous devriez pouvoir l'éliminer assez facilement. Une fois que c'est fait, assurez-vous d'avoir éliminé toutes les autres personnes de la pièce. Puis, détruisez l'ordinateur qui se trouve dans un coin de la pièce.

Revenez exactement à l'endroit où vous avez commencé le niveau. Prenez la petite ruelle sombre. A la fin de cette ruelle, plusieurs soldats essaieront de vous tuer du haut des toits. Abattez-les en maintenant la touche R1 enfoncée. Continuez le long de la grande rue. A l'intersection, allez à gauche et rentrez dans l'immeuble qui a une porte triple et des piles de journaux devant l'entrée (une fusillade a lieu quand vous arrivez). Vous devez protéger des démineurs du CBDC. Pour cela, vous devez tuer les ennemis qui cherchent à les éliminer. Ensuite, vous pouvez aller dans la petite salle sombre à côté, en utilisant votre lampe vous trouverez des grenades. Une fois que c'est fait, ressortez de l'immeuble en faisant bien attention aux snipers sur les toits. Tuez-les avec votre M-16 à travers les fenêtres (ou avec votre fusil d'embuscade).

Revenez à l'immeuble The Place. Vous vous rappelez de la fenêtre que vous avez détruite ? Allez-y, passez à travers la fenêtre, et récupérez le gilet pare-balles et les munitions qui se trouvent sur la gauche. Attention aux ennemis planqués derrières les voitures en flammes. Revenez vers la fenêtre. Vous voyez une grille fermée à clé par un cadenas. Tirez dans le cadenas (avec L1) et entrez. Prenez l'élévateur pour descendre. Utilisez votre lampe pour chercher le commutateur et désactivez-le. Remontez avec l'élévateur. Tuez le soldat qui vous attendait là. Repassez à travers la fenêtre du bar The Place et allez dans le métro. La porte qui était fermée est maintenant ouverte. Entrez.

Après avoir tué tous les ennemis, allez sur la gauche (traversez les rails). La bombe se trouve ici (elle apparaît comme un carré gris sur votre radar). Marquez-la en appuyant sur . Maintenez, continuez tout droit dans le métro en tuant vos ennemis jusqu'à ce que vous ne puissiez plus continuer. Allez vers la droite et utilisez votre lampe pour trouver un interrupteur pour l'élévateur. Descendez, tuez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin, en terminant par le boss. Puis, allez vers la seconde bombe.

Métro détruit

Tout d'abord, avant toute chose, faites attention à ne pas vous approcher de trop près des flammes. Il n'y a aucun moyen de s'en protéger et elles ne feront que vous faire perdre de l'énergie.

Prenez à droite, puis allez tout droit jusqu'à trouver un gilet pare-balles. Puis, traversez les rails. Vous allez voir arriver vers vous un soldat, véritable torche vivante. Abattez-le avant qu'il n'arrive vers vous. Continuez et prenez à droite, en tuant au passage les deux soldats qui sont là. Avancez vers le train. Contactez alors Lian Xing. Elle vous donnera un nouvel objectif : recherchez des explosifs. Revenez à l'endroit où vous avez tué les deux derniers soldats. Traversez les rails en face de vous et montez sur le train (allez d'abord sur le rebord). Allez tout droit. Attention aux deux soldats qui sont derrière le train et surtout au troisième qui outre un gilet pare-balles, dispose de grenades!

Une fois que vous êtes débarrassé de tous les ennemis, prenez votre lampe et cherchez les explosifs C4 le long des rails. Revenez alors à l'endroit où le grenadier vous a attaqué, marchez le long du train en feu jusqu'au bout. Là, grimpez sur une caisse rouge, puis, sur la passerelle qui vous surplombe. Enfin, grimpez de poutrelles en poutrelles, puis sur une tringle métallique. Marchez alors jusqu'à la porte à barreaux afin de sortir du métro. Appuyez sur pour poser une charge explosive pour faire sauter la porte. Vous aurez alors pour mission de protéger un démineur CBDC. Ensuite, tentez de sortir, mais le tunnel est bloqué car des conduites de gaz ont éclaté. Allez vers l'endroit où vous avez grimpez tout à l'heure (toujours à cet étage). Vous verrez une valve de conduite de gaz (contre un mur). Actionnez-la. Maintenant, revenez à la porte à barreaux que vous avez fait sauter tout à l'heure. Sur la gauche, suivez les rails (avant c'était impossible à cause des flammes). Pour cela, montez sur la caisse qui se trouve là, puis sur le train. Attention à un soldat enflammé ainsi qu'à un autre soldat sur un train. Continuez toujours tout droit.

Ligne principale du métro

Ce niveau n'en est pas véritablement un. Vous devez tuer l'espionne Aramov dans le métro en état de marche. Attention aux rames de métro, qui vont en sens inverse et de façon alternée. Ne restez pas trop loin d'elle. De même, concentrez-vous seulement sur elle, ne cherchez pas à tuer tous les ennemis, ils vous causeront peu de dommages et ne feront que vous retarder.

Parc de Washington

Commencez par tuer le soldat qui se trouve en face de vous, puis celui qui se trouve en haut du mur. Ce qui vous permettra d'acquérir le fusil à infrarouge. Suivez le dallage et passez dans le trou entre les deux murs (direction la statue, sur la carte). Puis, prenez à vers la gauche. Guidez-vous sur votre radar pour chercher la bombe. Allez jusqu'à la celle-ci, et appuyez sur pour la signaler. Enfin, protégez le démineur CBDC en tirant sur les ennemis. Une fois que c'est fait, reprenez votre chemin vers la statue. Quand vous vous en approchez, vous recevez un message de Lian Xing qui vous informe d'une prise d'otages près des courts de tennis. Mais d'abord, faites le tour de la statue afin de signaler une autre bombe, et de la faire désarmer en protégeant le démineur.

Maintenant regardez la carte, et allez vers les courts de tennis. En chemin, suivez le dallage en regardant votre radar et vous trouverez une autre bombe. Faites comme pour les deux précédentes. Continuez à suivre le dallage. Lian Xing vous donnera comme nouvel objectif de trouver une parabole. Juste après son message radio, attention au soldat situé sur le mur... Juste après l'avoir tué, vous en trouverez d'autres sur votre chemin (sur les murs et l'un deux déboulera en roulade devant vous). Puis, vous arrivez enfin aux courts de tennis. Ne vous approchez pas trop près des grillages, mais suffisamment quand même pour voir quelqu'un marcher à l'intérieur. Tirez-le à l'aide du fusil à infrarouge. Ensuite, avancez tout doucement jusqu'à ce que vous puissiez voir trois silhouettes. Tirez sur celle du milieu (les deux silhouettes extérieures sont celles des otages). Attention, vous n'avez droit qu'à un coup sinon les otages seront abattus.

Revenez à l'endroit où se trouve la statue et continuez tout droit, et aidez-vous de votre radar pour trouver la dernière bombe. Ce sera la plus difficile à défendre, puisqu'elle sera convoitée par de très nombreux ennemis. Utilisez de préférence le pistolet .45 qui vous permettra de tuer les soldats d'un seul coup. Une fois que vous en avez fini, repartez dans la direction des courts de tennis. Continuez jusqu'à ce que vous voyiez une série de piliers blancs. Leur équipement de communication (parabole) se trouve juste au-dessus. Votre mission est de le mettre hors service. Une fois que c'est fait, repartez vers un endroit indiqué sur la carte comme étant un "labyrinthe". Là, vous devrez tuer Marcos, un boss plutôt retord... Evitez avec lui une confrontation prolongée, mais tirez-lui dessus une fois ou deux avant de retourner vous mettre à l'abri.

Une fois que vous serez venu à bout de Marcos, courrez encore un peu afin de terminer le niveau. Vous devrez encore passer par les armes 4 ou 5 soldats équipés de gilets par balles avant d'arriver au niveau suivant.

Mémorial de la Liberté

L'objectif du niveau est simple : vous devez tuer le boss avec lequel vous êtes enfermé (Girdeux). Un bon conseil : placez-vous derrière lui et tirez plusieurs fois dans son dos. Et attention au lance-flammes!

Réception de l'exposition

L'une des clés de ce niveau, est de ne pas se faire repérer. Pour commencer, allez sur votre gauche, et escaladez jusqu'à ce que vous arriviez entre une colonne et une caisse (que l'on ne peut pas ouvrir). Attendez que le premier garde passe devant vous, et laissez-le s'éloigner pendant quelques secondes. A cet instant, tirez sur le garde immobile dans la tête à l'aide du silencieux de 9mm. Puis, tirez également dans la tête du garde qui s'est avancé, par derrière. Prenez leurs munitions et continuez votre progression. Sans perdre de temps prenez le couloir de gauche et tirez dans la tête d'un nouveau garde qui s'éloigne en marchant. Puis, planquez-vous dans les mégalithes afin de tirer le dernier garde qui reste dans cette salle de Stonehenge. Prenez le couloir. Planquez-vous dans le recoin et, de là, descendez un gars qui fait les cents pas dans la pièce sur l'Egypte. Cachez-vous derrière la statue située tout de suite à droite dans cette salle, attendez qu'un deuxième garde arrive et descendez-le. Avancez encore un peu pour trouver un dernier garde. Il fait toujours le même trajet. ATtendez qu'il se retourne pour l'abattre. A partir de maintenant, vous n'avez plus besoin de vous cacher. Allez dans la salle suivante. Vous devez tuer Benton. Faites-le, puis approchez-vous de lui.

Ouvrez le rideau de fer en utilisant l'interface sur le mur. Puis, entrez dans la salle "Museum staff only". Cette salle est composée de trois étages avec un soldat sur chaque étage. Tuez-les un par un. Puis, grimpez en utilisant la caisse au milieu de la pièce, continuez à grimper jusqu'à ce que vous arriviez à une bouche d'aération. Faites sauter le cadenas et allez à l'intérieur. Ressortez par une autre bouche d'aération, après avoir fait sauter la serrure. Tuez tous les occupants de la salle. Prenez le passe qu'un soldat portait sur lui. Retournez près de la bouche d'aération pour utiliser le passe sur le panneau de contrôle du portail. Courrez alors très vite (en prenant les escaliers au milieu), une fois en bas allez à droite avant que la porte se referme. Le temps est très limité (faites une roulade pour passer dessous).

Continuez alors en tuant tout le monde sur votre passage. Prenez un passe sur l'un des soldats tués. Allez à l'élévateur, puis allez toujours tout droit jusqu'à une autre porte intitulée "Museum Staff only". Cette fois, il s'agit d'une exposition sur Mars et vous devrez encore tuer tout le monde, très rapidement. Grimpez et prenez à droite, mais vous aurez besoin d'une clé pour ouvrir le passage. Revenez à l'élévateur pour aller au second étage. Lorsque vous y arrivez, restez sur l'élévateur. Regardez en bas à droite avec L1 et tirez sur l'interrupteur du troisième étage. Une fois que vous êtes en haut, avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un hall avec une vitrine sur votre gauche. Tuez tous les soldats qui se trouvent là. Et prenez ce qui se trouve dans la boîte à la fin du hall. Maintenant, revenez à la première porte, passez l'exposition sur Mars, et ouvrez le passage qui vous était interdit auparavant. Avancez sans crainte, la fin du niveau est à votre portée.

Exposition Dinorama

Tuez les soldats dans la pièce. Puis, sortez par une porte qui mène dans un couloir ascendant. Vous arrivez dans une pièce qui surplombe le hall. Lian Xing vous apprend qu'il va vous falloir trouver un moyen pour descendre. Allez sous les supports qui se trouvent au-dessus et appuyez sur afin de vous suspendre. Puis, balancez-vous jusque vers le milieu de la pièce, et laissez vous tomber. Vous vous retrouvez en bas. Tuez tous les occupants du hall. Grimpez alors à l'endroit où se trouvait l'homme avec le fusil de chasse et récupérez toutes les choses que vous y trouverez (dont une carte d'accès).

Maintenant, allez dans une salle contenant un dinosaure. Tuez les deux soldats qui arrivent vers vous. Prenez leur gilet pare-balles et retournez-vous pour tuer un dernier soldat. Actionnez l'interrupteur qui se trouve face à vous avec la carte d'accès que vous venez de récupérer. Le rideau de fer situé sur votre droite se lève. Tuez le soldat qui se trouve quelque part derrière. Détruisez les vitrines et tirez dans la tête de l'ennemi qui se trouve face à vous. Allez à l'endroit où se trouvait ce sniper embusqué (derrière une vitrine comportant des sortes de poissons). Puis, suivez le couloir en avançant tout doucement, jusqu'à ce que vous entendiez quelqu'un dire à un otage qu'il n'a plus que 10 secondes à vivre. Deux solutions s'offrent à vous : soit tirer sur l'arme avec votre fusil à embuscade, soit utiliser votre Taser (la personne à viser se trouve sur en surplomb, c'est celle de gauche). Maintenant, grimpez sur le dinosaure, tirez sur les 3 membres de la sécurité qui vont tenter de vous mettre des bâtons dans les roues. Quand vous êtes sur le dos du dinosaure, suspendez-vous sur la poutrelle métallique et allez jusqu'à l'endroit où l'ennemi a été blessé.

Base de Rhoemer

Allez dans la salle de garde face à vous et prenez les grenades lacrymogènes. Lancez-les derrière le camion afin de déloger les deux sentinelles. Puis, tirez sur le garde qui se trouve sur la passerelle au loin, à l'aide du fusil à embuscade. Enfin, avec la même arme, détruisez le projecteur qui pourrait vous faire découvrir.
Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un premier réservoir à gaz. Un garde devrait arriver de la gauche. Descendez-le. Regardez d'où il venait. Une autre sentinelle est en faction. Réservez-lui le même sort. Enfin, posez du C4 sur le réservoir. Puis, tirez sur le garde qui se trouve à l'opposé du dernier que vous avez tué (en hauteur).

Maintenant, avancez en passant sous le pont. Après la communication avec Lian Xing, laissez passer le garde qui arrive de la gauche par une descente. Regardez sur votre droite pour vérifier qu'il n'y a personne et montez par la descente que le garde vient d'emprunter en sens inverse... Traversez la passerelle et attendez jusqu'à ce qu'un des deux gardes qui est en faction devant la maison quitte son poste. Profitez-en pour tuez le garde resté en place. Avec une grenade lacrymogène tuez les deux gardes partis faire les cents pas, et achevez-les. Attendez à côté des corps. Tuez les deux gardes en faction sur le passage près du projecteur, puis détruisez le projecteur. Marchez encore quelques pas, puis tirez sur le garde à travers la fenêtre, avant de placer une seconde charge de C4.

Ensuite, tournez-vous sur votre droite et tuez le gardes à côté des caisses. Descendez dans l'allée, gazez les gardes qui sont en train de parlez et détruisez les projecteurs. ALlez sur la droite et placez votre troisième charge de C4.

Avancez vers le réservoir. Mais lorsque vous verrez un soldat bizarre, revenez bien vite en arrière et planquez-vous jusqu'à ce qu'il rebrousse chemin. Alors, descendez-le. Prenez sa carte d'accès. Avancez tout droit, tuez les gardes restants et placez votre quatrième charge d'explosif C4.

Tuez les gardes qui sont dans le coin. Ouvrez le passage. Allez vers la centrale électrique et tuez le garde en patrouille. Puis, tuez très rapidement l'autre garde avant qu'il ne déclenche l'alerte. Appuyez sur l'interrupteur et placez la dernière charge de C4. Maintenant, allez vers le bunker, et préparez-vous à en découdre avec de très nombreux gardes au prochain niveau.

Bunker de la base

Attention, pour ce niveau, vous n'aurez pas de carte. Sachez aussi que si vous touchez les lasers rouges, vous mourrez. Pour désactiver ces lasers, tirez dans les panneaux clignotants contre les murs. Tout ce que vous avez à faire ici est de progresser dans le niveau, de visiter toutes les salles, et d'identifier les missiles.
A la fin du niveau, vous marchez dans un corridor. Là, prenez sur votre droite (une salle avec un ordinateur), et finissez le niveau. Sinon vous aurez droit à une énorme quantité de soldats qui ne vous apporteront rien de bon.

Tour de la base

Vous allez devoir vous battre contre un hélicoptère : rien que ça !! Ce challenge peut se révéler insurmontable sans quelques petites astuces. Tout d'abord, apprenez à connaître les deux attaques de base de l'hélicoptère ennemi afin d'éviter d'être sans son collimateur. Il procède de la façon suivante : mitraillage d'un côté à l'autre en plongeant vers vous ou tir en ligne droite. Utilisez les déplacements sur les cotés pour éviter les tirs et débarrassez-vous des soldats qui descendent parfois. N'oubliez pas que l'hélicoptère est votre cible principale et tirez dessus jusqu'à ce qu'il brûle.

Fuite de la base

Vous avez trois minutes pour fuir la base. Courez et essayez d'éviter les gardes plutôt que de chercher la confrontation (utilisez les roulades et les pas de coté). L'ennemi le plus difficile à vaincre est le soldat qui garde la sortie. Tuez-le avant de sortir ou il vous tirera dans le dos.

Forteresse de Rhoemer

Tuez le garde en bas sur la droite puis descendez par le passage un peu plus loin toujours à droite. Tuez le soldat qui sort et passez par la fenêtre d'où il est sorti. Suivez le passage vers l'est et tuez les scientifiques puis dirigez-vous vers le sud dans la pièce où sont les patients. Injectez leur de l'antigen puis retournez en arrière et allez à l'est puis au sud en dépassant les caisses. La porte de gauche est fermée, continuez et prenez à gauche dans la pièce sombre. Brisez la glace dans le labo et injectez de l'antigen aux patients. Retournez en arrière et faites la même chose au labo situé au sud-ouest (indiqué sur la carte), puis récupérez la clé sur l'un des scientifiques dans le labo de l'est. Retournez ouvrir la porte fermée, montez sur les caisses et allez sur le balcon. Prenez la fenêtre la plus au sud et tuez le scientifique, puis celle du milieu ou vous attend un garde (il y a une arme dans la dernière). Utilisez l'antigen sur le patient à droite dans la pièce puis retournez en arrière, prenez à droite et tuez les gardes pour récupérer une nouvelle clé. Déverrouillez la porte, montez au nord-est, escaladez l'étagère et sortez par la fenêtre. Traversez le pont, passez la fenêtre et soignez le dernier patient dans le labo. Prenez à l'est puis au sud et tuez le scientifique pour récupérer une nouvelle clé. Montez sur les caisses à l'ouest, avancez et prenez à l'ouest puis au sud pour tuer le dernier scientifique. Retournez à l'intersection et allez tout droit vers la pièce sombre. Passez par le passage vers le sud puis montez sur la mansarde. Partez au sud, utilisez la clé pour ouvrir la porte, passez par la fenêtre et montez sur votre gauche. Prenez à l'est à l'intersection, descendez et passez par la fenêtre pour descendre par l'ascenseur sur la droite.

Niveau bas de la forteresse

Descendez et entrez dans la pièce pour administrer l'antigen au patient. Ressortez, prenez à l'est puis au sud et tuez le scientifique qui quitte la labo à gauche. Retournez en arrière et descendez les escaliers à l'ouest et allez tuer les scientifiques dans le labo au sud (à gauche). Soignez le patient, montez sur les caisses pour atteindre le labo du milieu pour trouver un nouveau patient. Retournez vers les escaliers et prenez à gauche, suivez le passage jusqu'à une pièce et prenez le passage derrière les caisses. Soignez le patient et allez à l'extérieur vers l'entrée puis prenez le passage vers l'ouest. Montez sur le balcon par les caisses, puis sur celui avec un homme armé d'un fusil à pompe. Entrez dans

la pièce et vous trouverez un scientifique et une porte verrouillée. Redescendez sur le balcon en dessous et suivez le passage. Traversez jusqu'au balcon en face et entrez dans le labo où se trouvent un scientifique et une nouvelle clé. Retournez à l'intersection et prenez à droite, allez au bout du balcon et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Tuez le scientifique (et les 4 gardes) et sortez au nord-ouest avant de traverser le balcon et de passer la clôture à gauche. Avancez sur le passage étroit puis prenez celui de l'ouest et vous verrez une animation. Descendez du balcon et prenez l'allée au nord-ouest puis continuez jusqu'au cimetière en faisant attention aux nombreux soldats. Suivez le chemin verdâtre et vous pourrez vous débarrasser du dernier scientifique. Continuez jusqu'à un chemin vers l'ouest (encore plein de soldats) puis descendez l'escalier vers les catacombes.

Catacombes de la forteresse

Snipez le garde en bas des escaliers puis prenez à gauche et descendez encore et suivez le scientifique de près à gauche jusqu'à la cellule. Suivez ensuite Phagan et protégez-le jusqu'aux escaliers. Sautez en bas et continuez jusqu'à la cellule puis suivez Lian jusqu'à la sortie en la protégeant elle aussi.

Entrepôts Pharcom

Allez au nord-est au fond de l'allée et tirez sur les fenêtres du bâtiment avant de rentrer. Récupérez le scanner dans le coin de la pièce puis ressortez et allez à l'entrepôt 13 pour récupérer le lance-grenades puis au 23 (mitrailleuse). Dépassez le bâtiment central en allant vers l'est puis allez jusqu'à un grand poster (au nord de l'entrepôt 13) te montez sur la gauche pour entrer par la fenêtre. Allez dans la pièce de droite et utilisez le scanner sur les caisses près de la fenêtre pour découvrir un cadavre. Sautez sur la caisse et appuyez sur triangle. Sortez ensuite par la fenêtre et allez à l'entrepôt 38 (au nord du 36). Escaladez sur la gauche et entrez par la fenêtre, utilisez le scanner, montez sur le container blanc et appuyez sur triangle. Sortez en tirant sur les tonneaux et allez au bâtiment sans numéro à l'ouest de l'entrepôt 36. Entrez, prenez à gauche et continuez vers les tonneaux au nord-est. Utilisez le scanner, tirez sur les tonneaux et sautez dans le tunnel. Montez par les caisses et prenez à droite et continuez jusqu'au niveau du sol. Montez sur le container à gauche et accrochez-vous à la corde, lâchez-vous en haut à droite et appuyez sur l'interrupteur. Descendez à l'autre bout de l'autre coté du grillage et allez vers l'entrepôt 69. Montez sur les caisses à gauche de la porte et passez par la fenêtre puis utilisez le scanner. Approchez du container dans le coin et appuyez sur triangle avant de ressortir en tirant sur les tonneaux. Allez à l'ouest du grillage électrifié et ouvrez la grille puis suivez le tunnel souterrain. Passez une nouvelle grille et ouvrez celle de droite, avancez et prenez à droite vers le sous-sol puis montez par les fenêtres du bâtiment.

Gardes d'élite de Pharcom

Sautez vers la porte en dessous et suivez le passage jusqu'à l'extérieur. Allez à l'entrepôt 87 au nord pour récupérez un fusil de sniper puis au numéro 85 à l'est. Prenez le passage derrière le container blanc et montez par les caisses à droite. Passez par la fenêtre et entrez dans l'entrepôt 82 par derrière puis utilisez le scanner pour trouver un nouveau corps. Ressortez, passez à droite du container puis allez vers le sud (vers l'entrepôt sans numéro). Allez jusqu'au container vert puis continuez jusqu'au grillage avant d'entrer dans l'entrepôt 74 à droite. Utilisez le scanner et repérez le corps dans les caisses du coin. Retournez près du container vert et passez par la fenêtre du bâtiment juste au dessus. Montez sur les caisses en hauteur puis sur le toit, accrochez-vous au mât pour aller sur le toit suivant puis descendez en contrebas sur le toit à l'est. Descendez par le sud et utilisez le scanner sur les caisses pour trouver le dernier corps. Allez au tunnel vers le sous-sol et prenez à gauche puis tuez les cinq soldats grâce au tonneaux avant de prendre à gauche. Courrez enfin jusqu'au bâtiment de droite en évitant les tirs des gardes sur le toit.

Entrepôt 76

Vous avez 15 minutes pour rejoindre l'ascenseur. Entrez dans l'entrepôt 76 et prenez la porte à droite, tuez le garde sur la hauteur et allez là où il se tenait. Roulez pour passer par le trou, allez vers le mur puis sautez à l'est. Montez sur le plus haut des containers puis accrochez-vous et montez sur le pont puis courrez pour le traverser. Descendez juste en dessous et continuez vers le sud puis prenez le chemin à l'ouest jusqu'à la pièce suivante. Montez sur les caisses puis sur votre droite, avancez vers l'ouest et redescendez pour monter à gauche dans la pièce suivante. Continuez jusqu'à un mur, descendez et prenez au sud dans la pièce suivante. Tuez les trois soldats et montez sur les caisses au sud puis sur le container. Roulez par le trou et montez sur de nouvelles caisses puis sur le pont au sud. Courrez et descendez au bout du pont puis utilisez le scanner pour trouver un panneau blanc sur la gauche (insistez, il difficile à trouver). Tirez dessus et allez jusqu'à l'ascenseur.

Tunnels d'accès au silo

Allez tout droit et traversez le pont, prenez le chemin en haut à droite et continuez jusqu'à un deuxième pont (rappelez-vous de sa position). Utilisez votre lampe torche pour repérer les caisses en dessous et descendez jusqu'à un tunnel. Progressez jusqu'à de nouvelles caisses et montez jusqu'à coté du pont. Traversez ensuite le pont suivant jusqu'à coté d'un panneau de contrôle. Montez sur les caisses près du panneau puis sur la hauteur en face et suivez le tunnel avec les lumières rouges. Activez le générateur et retournez au panneau de contrôle (attention aux soldats) puis prenez l'ascenseur au milieu de la pièce. Traversez deux ponts et activez les trois interrupteurs dans la salle suivante.

Tunnel black-out

Avancez vers les barres de fer rouges en face de vous, accrochez-vous à celle de droite et descendez sur la plate-forme à gauche. Continuez à descendre jusqu'en bas et suivez le tunnel jusqu'à deux hommes avec des fusil à pompe. Allumez votre lampe et descendez puis prenez à droite et montez par le conduit de l'ascenseur. Débarrassez-vous de vos ennemis une fois en haut puis descendez sur le pont et traversez-le. Passez un autre pont et tuez les 4 ou 5 soldat après un troisième pont et passez finalement par la porte blanche.

Silo à missiles

Courrez de l'autre coté de la fusée, appelez l'ascenseur et montez au niveau 3 puis montez sur le pont et activez le panneau sur la fusée. Vous avez trois minutes. Retournez vite vers l'ascenseur et passez sous la grille avant qu'elle ne se referme. Allez à l'ascenseur et rendez-vous au niveau 2. Suivez le passage et avancez jusqu'à la salle de contrôle et récupérez la clé sur un des scientifiques. Allez dans la salle de l'unité centrale grâce à la clé et tuez seulement les deux soldats de droite (pas de temps pour les autres) et activez l'ordinateur indiqué sur la carte.

Le combat final : Montez sur la hauteur où vous avez tué les deux gardes et récupérez les grenades à gaz puis attendez que Rhoemer soit tout près juste en face de vous (les points doivent se toucher sur le radar). Jetez une grenade avec L1 et vous serez débarrassé de lui. Presque trop facile…

Syphon Filter 2

© Sony / 989 Studios 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉLECTION DE LA MISSION

Faites pause pendant la partie et mettez l'option "Carte" en surbrillance. Appuyez simultanement sur Droite + L2 + R2 +

EXPERT MODE

Mettez en surbrillance l'option un joueur au menu principal et appuyez sur Haut + L1 + R2, Select + + +

SALLE DE CINÉMA

Mettez l'option "Briefing" en surbrillance et appuyez sur Droite + L1 + R2 + + . Choisissez ensuite "cheats" dans le menu option.

MODE SUPER AGENT

Faites pause, mettez l'option armement en surbrilllance puis appuyez sur L2 + Select + + +

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1

Atterrissez sur la neige puis allez vers le tunnel pour trouver Chance à gauche de la cascade après la sortie. Montez ensuite sur la droite et franchissez (automatiquement) les crevasses puis descendez sur la droite, accrochez vous au rebord puis récupérez le matériel dans la grotte. Repassez ensuite le tunnel puis retournez en arrière quand il commence à s'écrouler. Retournez ensuite au début du niveau, débarrassez vous de vos adversaires et montez sur les rochers au milieu. Utilisez le transpondeur, franchissez à nouveau le tunnel puis placez le C-4 près du gros rocher avant de reculer rapidement. Traversez la caverne, allez à la cascade et quittez l'endroit après la communication radio (attention aux 2 derniers adversaires).

Mission 2

Attendez que le garde passe et suivez le vers l'extérieur. Attendez ensuite la fin de la conversation puis descendez dans la pièce quand le docteur s'est suffisamment éloigné et remplissez votre premier objectif. Ressortez, prenez à gauche puis encore à gauche au bout du couloir. Suivez ensuite le garde sur le passage du haut sans trop vous approcher puis

entrez dans la pièce marquée A6. Appuyez sur l'interrupteur de droite, prenez le passage qui s'ouvre, passez la porte et entrez dans la pièce B1. Récupérez le matériel dans la dernière armoire et utilisez le Taser pour ne pas alerter les gardes. Appuyez sur l'interrupteur de droite, ressortez très vite pour franchir les portes et l'escalier puis descendez et prenez le deuxième passage.

Mission 3

Avancez vers le tunnel et ouvrez la porte dans la petite alcôve de gauche pour récupérer les jumelles. Retournez ensuite au tunnel et allez chercher le matériel derrière le camion sur la gauche avant de ressortir. Continuez dans le tunnel et débarrassez-vous de vos adversaires (le lance-flammes et très utile :) puis avancez encore jusqu'aux snipers. Allez vous cacher derrière le premier véhicule, tuez les gardes avec votre couteau puis suivez chance dans le tunnel. Récupérez les grenades sur la droite puis partez vers le sud en laissant Chance. Suivez le couloir derrière la porte de droite puis jetez une grenade dans la salle du générateur. Retournez près de Chance, débarrassez –vous de vos adversaires puis suivez le tunnel jusqu'au bout.

Mission 4

Avancez en rampant sur la droite et allez jusqu'à la partie en béton du pont. Accrochez-vous au rebord puis décalez-vous sur la droite afin de remontez quand vous aurez passé les gardes. Allez ensuite jusqu'au camion quand les gardes tournent le dos et récupérez le matériel à l'intérieur puis visez le commandant avec vos grenades à gaz. Allez de l'autre coté du pont, accrochez-vous à nouveau au rebord, déplacez-vous vers la gauche puis descendez sur la poutre pour désamorcer le C-4. Vous n'avez plus qu'à libérer les Gis pour terminer la mission.

Mission 5

Allez jusqu'au hangar de l'avion et tuez le pilote en haut des escaliers avec le fusil de sniper. Allez ensuite sous l'avion et appuyez sur Action pour le saboter (placez-vous sous le sigle F-22). Continuez à progresser jusqu'au hangar avec Morgan et Holman. Suivez-les, cachez-vous à droite du hangar puis entrez rapidement et allez sur la gauche. Suivez ensuite Holman (restez sur la droite) puis rattrapez-le quand le garde s'éloigne. Retournez ensuite au hangar, approchez discrètement du garde et utilisez le Taser puis quittez le hangar et passez par l'ouverture du bâtiment en face.

Mission 6

Avancez sur le train et débarrassez-vous des hommes d'Archer dans le wagon suivant. Continuez ensuite vers le wagon suivant (attention à l'homme entre les 2 wagons) et descendez (tuez les 3 gardes) puis continuez à progresser jusqu'au checkpoint. Montez sur le wagon suivant (attention aux 2 hommes) et continuez jusqu'à un garde qui jette des grenades (visez la tête pour vous en débarrasser) puis avancez encore jusqu'au bout du niveau.

Mission 7

Ce niveau est simple : vos avez 8 minutes pour arriver au bout du train (évidemment de nombreux soldats seront là :). Il y a un lanceur de grenade sur le sixième wagon, vous devrez progresser en vous accrochant au rebord sur le huitième et des hommes en armure sur le vingtième (visez la tête). Le wagon suivant sera le dernier.

Mission 8

Allez récupérer les disques et le lance-grenades près de l'arrière de l'avion puis cachez vous derrière quand les snipers ouvrent le feu. Tuez-les avec le M-16 en prenant votre temps et en restant toujours le plus possible à couvert. Courrez ensuite vers la cockpit avec le fusil de sniper pour combattre Archer (une fois de plus visez la tête). La mission se terminera quand vous l'aurez tué.

Mission 9

Montez sur le petit passage par les caisses et tirez sur la grille pour monter. Rampez ensuite sous les tuyaux jusqu'à deux grilles sur le droite. Tirez sur le GI derrière la deuxième (pas dans la tête !) puis continuer à avancer et passez la

grille suivante avant de vous cacher pour écouter la conversation. Utilisez le Taser sur le GI restant, traversez rapidement le hall puis retournez au couloir et descendez dans la salle de surveillance. Débarrassez-vous du GI puis prenez la porte cachée à gauche. Allez vers le mur ouest, utilisez le Taser sur le GI qui approche puis occupez-vous du deuxième. Montez ensuite par les tuyaux, redescendez de l'autre coté et débarrassez-vous des GIs en profitant de l'obscurité (toujours avec le Taser). Montez ensuite sur la grosse structure puis tirez sur la grille à l'est après votre quatrième saut et passez par l'ouverture.

Mission 10

Descendez, traversez le hall et montez les escaliers pour arrêter le garde qui doit tuer Teresa. Suivez ensuite le couloir sur la droite puis retournez au hall principal avec Teresa. Continuez derrière elle jusqu'à ce qu'elle retourne dans le hall puis encore jusqu'à ce qu'elle parle de la dernière bombe. Retournez alors dans le hall et affrontez Morgan. Vous ne devez pas le tuer maintenant, profitez donc des caisses pour vous protéger de son lance-grenades. Tuez-le seulement quand le compte à rebours est terminé.

Mission 11

Ne tuez pas le garde qui passe tout près mais partez sur la gauche et prenez à droite après le haut-parleur et faites un tir de couverture pour abattre les trois gardes qui arrivent en bas. Courrez ensuite de l'autre coté de la mezzanine, récupérez l'arme du garde puis avancez sur le passage pour tuer celui qui arrive. Descendez ensuite de l'autre coté et tuez deux nouveaux gardes, récupérez le matériel et passez l'ouverture pour terminer la mission.

Mission 12

Avancez vers le rail en hauteur et sautez pour vous accrochez afin d'éviter les deux bolides qui arrivent. Redescendez, faites demi-tour et tuez les deux gardes qui arrivent (celui de droite d'abord, il a un lance-roquettes :). Récupérez leur matériel puis suivez l'allée et cachez-vous dans l'alcôve de droite quand vous rencontrez Gregorov. Retournez ensuite dans la rue principale sur la gauche et tuez l'homme aux grenades sur le bâtiment de gauche. Continuez dans la rue en restant sur le coté gauche, tuez deux autres lanceurs de grenades puis tirez au lance-grenade sur le tireur suivant. Allez ensuite du coté droit de la rue près du lampadaire et avancez jusqu'à ce que vous voyiez Gregorov. Suivez le quand il s'en va et arrêtez-vous près du mur de gauche. Avancez ensuite de l'autre coté de la voiture en restant accroupi puis retournez dans la rue précédente dès qu'il s'éloigne. Retournez ensuite vers la voiture bleue et avancez jusqu'à ce qu'il disparaisse de votre radar. Vous pouvez maintenant avancer sans crainte dans la rue et traverser la route pour entrer dans le parking.

Mission 13

Avancez le long du grillage et arrêtez-vous au coin pour tuer les deux gardes en visant la tête, puis lancez-vous à la poursuite de Gregorov dans la grande étendue de neige (utilisez les arbres comme couvert). Faites ensuite le tour du bâtiment sur lequel il se tient puis continuez à le suivre vers le sud et débarrassez-vous de vos cinq agresseurs après l'ouverture (deux autres vous attendent près de la statue) Continuez ensuite vers le sud et traversez le pont pour terminer le niveau.

Mission 14

Laissez Gregorov s'éloigner un peu puis placez-vous près de l'arbre et tirez sur le lampadaire de gauche avec votre .45 puis mettez vous à couvert et tirez sur la lumière de droite et faites de même pour les deux dernières. Approchez ensuite discrètement de lui et utilisez le Taser dès qu'il arrête de bouger.

Mission 15

Avancez jusqu'à l'intersection puis reculez quand vous entendez les voix des gardes avant de continuer votre progression jusqu'à ce que vous entendiez un prisonnier. Tirez ensuite sur le garde avec l'arbalète puis retournez en arrière jusqu'à la pièce précédente. Prenez à droite dans le couloir, débarrassez-vous du garde puis partez à l'est jusqu'à une ouverture à votre gauche. Cachez-vous, utilisez le Taser sur le garde qui passe puis suivez le chemin jusqu'au bloc de cellule numéro 1. Avancez quand le garde a le dos tourné puis arrêtez-vous à l'angle suivant et écoutez la conversation des gardes. Allez au bout du passage quand ils s'éloignent, accrochez-vous au rebord,

déplacez-vous sur la gauche puis remontez et passez dans la zone suivante.

Mission 16

Avancez jusqu'à ce que Gregorov se mette à crier puis retournez en arrière jusqu'à la porte. Suivez le quand il a lancé sa grenade fumigène mais ne franchissez pas la porte après avoir détruit la serrure. Suivez le passage vers la gauche, tirez sur le garde après le feu puis sur son collègue un peu plus loin et récupérez le matériel. Retournez en arrière et suivez le grand couloir pour tuer les deux gardes un peu plus loin puis neutralisez leur cible avec les grenades lacrymogènes. Avancez ensuite discrètement sur le coté droit puis tuez le garde qui s'avance derrière vous puis encore deux autres qui arrivent ensuite avant de retourner auprès de Gregorov. Prenez ensuite le passage suivant et tuez les gardes de la prison pour quitter l'endroit.

Mission 17

Allez dans la cellule de Ramirez puis retournez à la rampe et passez la porte dans le mur nord. Désactivez la caméra puis continuez et prenez la porte A2 puis A3 et A4 et enfin le couloir jusqu'au panneau Exit. Prenez à gauche, débarrassez-vous des gardes puis désactivez la caméra à coté de la porte A4. Continuez jusqu'à une porte verte, tirez sur la grille et suivez le conduit jusqu'au bureau de Gershon pour aller lui parler. Courrez ensuite avec lui jusqu'à l'intersection et tuez rapidement le scientifique puis allez à la salle des ordinateurs. Descendez la rampe, utilisez la console et tuez les trois gardes qui arrivent. Repartez par le couloir et passez par la porte à droite, sortez du coté est et passez la porte B1. Avancez jusqu'à deux scientifiques, tuez-les, montez la rampe et appuyez sur l'interrupteur avant de quitter les lieux.

Mission 18

Reculez contre le mur et tirez sur les bouteilles en face pour les faire exploser et tuer le garde. Récupérez l'arme, sortez par la porte d'où il venait puis tirez dans le ventilateur de gauche pour pouvoir passer. Descendez au bout par la grille, avancez sur votre droite, prenez à gauche et descendez entre les containers. Prenez à gauche en bas puis tout droit sans vous arrêter. Prenez à gauche puis à droite une fois arrivé au bout et prenez le couloir puis la porte à droite de la zone A3. Passez ensuite par le conduit de ventilation au plafond, descendez par la grille sur la gauche, suivez le rail et passez par la grille sur le mur. Descendez par la grille suivante et fouillez les armoires puis tirez sur la grille dans le coin de la pièce. Suivez le nouveau conduit, tirez dans la grille suivante et allez au passage marqué A1. Lancez une grenade au coin pour plus de tranquillité puis empruntez la sortie de secours.

Mission 19

Marchez sur la partie du sol plus foncée pour descendre à l'étage en dessous et appuyez sur l'interrupteur avant de tuer les deux gardes et de prendre la rampe. Prenez l'ouverture de droite et avancez jusqu'à la pièce suivante où une poutre tuera le premier sniper. Suivez ensuite le couloir, tuez les deux gardes et passez par le trou dans le plafond de la pièce. Faites vous repérer par l'agent du SWAT, retournez dans la pièce et tuez les deux gardes qui l'attaquent. Récupérez le matériel, allez dans le couloir et tuez deux nouveaux gardes dans la pièce suivante. Vous n'avez plus qu'à tuer les snipers pour sauver les officiers du SWAT.

Mission 20

Suivez Teresa jusqu'à l'autre coté et tuez vos agresseurs dans la zone suivante tout en continuant à progresser derrière elle. Revenez en arrière une fois dans le cul-de-sac, prenez à gauche, à droite et encore trois fois à gauche et tuez les gardes dans la salle de contrôle. Activez la valve et retournez là où vous attend Teresa pour monter après avoir tué les gardes aux alentours. Suivez le couloir, prenez trois fois à droite et tuez les nouveaux gardes puis sautez et accrochez-vous au tuyau et commencez à traverser en faisant attention à votre radar. Suivez à nouveau les traces de Teresa puis tuez les hommes de Stevens en utilisant le camion comme couvert puis occupez vous de Stevens lui-même avant de partir grâce à l'hélicoptère.

Mission 21

Vous voilà (presque) prêt pour le combat final, commencez par aller récupérer le UAS-12 dans l'hélicoptère avant d'engager le combat puis essayez de tendre une embuscade à Chance. Le combat sera long et difficile alors bonne

chance. (Petit conseil : le plus simple est de le pousser dans les pales du rotor de queue en lui tirant dessus)

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Toutes les armes et tous les objets

```
8012A7E4 FFFF    1ème méthode
8012A7E6 FFFF    2ème méthode
```

Tous les niveaux

```
8014B1BC 0015
```

Mode expert

```
8011F704 0001
```

Mort subite (personnage principal)

```
8011F760 0001
```

Munitions infinies

```
8012 A7EE FFFF
8012 A7F6 FFFF
8012 A7FE FFFF
8012 A806 FFFF
8012 A80E FFFF
8012 A816 FFFF
8012 A81E FFFF
8012 A826 FFFF
8012 A7EA FFFF
8012 A7F2 FFFF
8012 A7FA FFFF
8012 A812 FFFF
8012 A81A FFFF
8012 A822 FFFF
8012 A82A FFFF
```

Armure illimitée

```
80089F30 0000
80089F32 0000
```

INVISIBILITÉ

Mettez la carte en surbrillance et appuyez sur ⊗ , ○ , Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, ⊗ △

EVITEZ LES TIRS

Déplacez vous tout simplement en faisant des roulades pour éviter les tirs de vos adversaires (attention quand même aux snipers).

LE PLEIN DE MUNITIONS POUR LE FUSIL SNIPER H11

Dans le premier niveau, descendez sur le rebord de la cascade et entrez dans le tunnel. Vous trouverez une caisse de munitions pour le fusil sniper tout au bout.

NIVEAU MULTIJOUEUR SALLE DE L'AGENCE

Commencez la mission 18 "Evasion du Labo". Faîtes une rotation de 90° à gauche et foncez dans le coin de mur. Le garde qui arrive explosera tout seul. Sortez de la salle, après le dialogue, prenez rapidemment le conduit d'aération de droite. Allez jusqu'au bout du tunnel, faites une roulade pour éviter le garde et continuez tout droit. Vous arriverez dans une salle circulaire. Montez sur la table à droite de l'entrée et allez jusqu'à la partie haute de la salle. Courez ensuite dans l'ouverture du côté opposé à la porte d'entrée et prenez le M-79. Le salle de l'Agence sera débloquée en mode multijoueur.

Syphon Filter 3

© Sony / 989 Studios 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX MULTIJOUEURS

La jungle

Pour avoir la jungle en multijoueur, il faut sauver les deux femmes de ce niveau en solo.

Entrepôt Pharcom

Terminez le niveau Waterfront en moins de 2 minutes pour y rejouer en multijoueurs.

Centrale informatique de Rhoemer

Terminez le niveau C-5 Galaxy Transport sans tuer le co-pilote.

Forteresse de Rhoemer

Terminez le niveau St. George en Australie sans vous faire repérer avant de sauver les aborigènes.

S.S. Lorelei

Terminez le niveau S.S. Lorelei sans tuer les ingénieurs.

MODE SUPER AGENT

Terminez le jeu pour accéder au mode super agent ainsi qu'à d'autres cheats codes. Ce mode permet de tuer tous les ennemis d'une seule balle. Pour activer ce mode, vous devez passer par le menu des options pendant le jeu.

MODE DIFFICILE

Sur le menu principal, éclairez l'option "New Game" puis maintenez + + L1 + R2 + Select + Haut + . Vous aurez alors accés au mode difficile.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu en mode difficile pour pouvoir choisir votre niveau.

TERMINER LES MISSIONS

Une fois que vous aurez fini le jeu, recommencez-le depuis le début. Vous aurez une option qui vous permettra de terminer la mission en cours pour passer à la suivante. La même chose sera possible dans les mini-jeux.

MINI-JEU

Biathlon

Dans la première mission du jeu, n'utilisez que l'Air Taser pour tuer les ennemis sur l'immeuble en face.

BATTRE MARA ARAMOV

Sortez l'AU3000 de la caisse avant de détruire les portes à l'explosif. Montez sur le train et dirigez-vous vers l'avant. Visez Aramov à travers la vitre avec le X-Ray.

BATTRE NIGEL CUMMINGS

Au niveau Waterfront, prenez le MIL15 à droite de l'entrepôt où se trouve Maggie. Gardez des munitions de cette amre pour le prochain niveau. Lorsque vous affronterez Cummings, tirez par terre à côté de lui avec le MIL15.

TROUVER UN MIL15 DANS L'HÔTEL FUKUSHIMA

Tuez tout le monde au rez-de-chaussée sauf l'homme violet pour ouvrir une zone secrète. Eliminez les nouveaux ennemis et suivez le chemin jusqu'à trouver un méchant debout devant une étagère de nourriture. Tournez à droite et défoncez la porte. Le bandit vous remettra alors le MIL15.

DÉBLOQUER LES NIVEAUX MINI-JEUX ET MULTIJOUEURS

Base militaire dans les mini jeux

sauvez l'otage dans le premier niveau (hotel Kukushima)

Laboratoire de Rhoemer en multijoueur

remplissez tous les objectifs du second niveau.

Kaboul, afghanistan en mini-jeux

Tuez les 7 snipers du niveau 6 sans vous faire repèrer. il vous faudra aussi éliminer les 4 mortiers de la fin.

Forteresse de Rhoemer en mini-jeu

finir le niveau 14 sans vous faire repèrer (hormis par les 5 derniers soldats) et éliminer tous les soldats. Ensuite, tuer Silvers en l'alignant avec le garde qui patrouille derrière.

Izmailovo park en multijoueur

Remplissez les objectifs suivant au niveau 16 :
Sauver Floyd
Sauver les 2 miliciens (aprés le troisième point de contrôle)
Voler les données du satellite (cachées dans une tête de rêne sur un mur au fond d'un couloir)

Débloquer le niveau Mesa Verde Exhibit

Finir le niveau 17 en moins de 15 minutes

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1

Cette première mission se déroule dans l'hôtel Fukushima, à Tokyo. Avancez un peu sur la gauche et parlez à l'homme derrière le comptoir pour récupérer les clés de la chambre 413, chambre où se trouve votre équipement. Avancez encore et parlez à l'homme au niveau des ascenseurs pour qu'il vous emmène à l'étage où se trouve la chambre 413. Avancez un peu, tournez à gauche et allez au fond du couloir. Là, ouvrez la porte à droite pour entrer dans la chambre 413. Petit appel radio de Lian, allez ensuite sur la gauche, passez dans la salle de bains et prenez votre équipement dans la baignoire. Une nouvelle séquence se déclenche et vous voici en place pour éliminer Shi-Hao et ses hommes. Armez-vous de votre snipper, et tuez le garde sur le toit d'un coup en pleine tête. Concentrez ensuite votre tir sur Shi-Hao pour le tuer, vous êtes alors repérés par ses hommes et ils ouvrent le feu. Eliminez tout ce joli monde, soldats et lieutenants, en vous plaçant à côté de la fenêtre (hors de portée donc) et en effectuant de vifs déplacements latéraux pour tirer sans que les ennemis n'aient le temps de vous viser correctement. Une fois cet objectif accompli il vous faut quitter l'hôtel. Mauvaise surprise, les hommes de Shi-Hao ont réussi à pénétrer dans l'hôtel, armez-vous de votre 9mm, sortez de la chambre et tuez le garde sur la gauche. Prenez son Falcon, avancez le long du couloir et éliminez deux autres gardes qui approchent. Tournez à droite dès que possible pour atteindre les ascenseurs, et là mauvaise surprise le courant a été coupé et les ascenseurs sont hors-service. Il vous faut donc trouver un autre moyen pour quitter l'hôtel. Continuez votre progression le long du couloir et vous verrez une porte ouverte sur la droite. Eliminez les quelques gardes en haut de l'escalier puis retournez dans le couloir. Allez en face, tuez le soldat et entrez dans la petite salle sur la gauche. Prenez le gilet pare-balles dans la caisse, ressortez de cette salle et retournez au niveau des escaliers.

Descendez maintenant le long des marches en éliminant les nombreux soldats (pensez à prendre leurs armes et munitions) et vous arrivez au sous-sol. Nouvel appel radio et vous apprenez que la fille de l'ambassadeur a été enlevée, avancez donc le long du nouveau couloir, tuez le soldat derrière l'étagère, avancez encore et éliminez les autres soldats (attention un ennemi va vous attaquer par derrière). Avancez encore jusqu'à une intersection, faites le ménage, allez sur la droite et entrez dans la petite salle. Prenez le gilet pare-balles, ressortez et tuez les trois gardes apparus, puis retournez au niveau de l'intersection et allez de l'autre côté. Avancez, descendez le long des escaliers, tuez deux nouveaux soldats (attention à ne pas toucher l'otage !), puis continuez votre progression, traversez la salle suivante et une séquence se déclenche, séquence durant laquelle vous apercevez la fille de l'ambassadeur, surveillée par deux soldats. Avancez rapidement le long du nouveau couloir, tuez les deux soldats, puis encore deux autres soldats un peu plus loin pour libérer l'otage. Vous devez maintenant l'escorter en lieu sûr. Avancez un peu et entrez dans la cuisine à droite. Eliminez les trois soldats, traversez la cuisine et allez sur la gauche pour sortir de l'autre côté. Continuez votre progression, tuez le nouveau garde, gravissez les escaliers et avancez tout droit au fond du couloir pour placer la fille de l'ambassadeur en sécurité. Faites maintenant demi-tour dans le couloir et tournez sur la droite. Avancez un peu, tuez le garde, approchez-vous du comptoir et exterminez les autres soldats. Actionnez ensuite l'interrupteur sur la gauche du comptoir pour le faire se lever, passez par-là et gagnez la sortie du niveau.

Mission 2

Seconde mission dans la jungle du Costa Rica. Il vous faut tout d'abord retrouver Lian. Avancez un peu, et tuez le soldat situé en contrebas. Prenez son arme, avancez encore et éliminez un second garde. Approchez-vous de son cadavre, allez alors sur la gauche pour trouver des grenades, puis sur la droite pour prendre des munitions pour votre M-16. Retournez maintenant au centre de la forêt, avancez et retrouvez Lian un peu plus loin. Suivez-la et vous approchez d'une tourelle équipée d'une mitrailleuse automatique. Une petite séquence se déclenche et Lian utilise une grenade pour la détruire. C'est alors que trois gardes vous attaquent, éliminez-les rapidement, approchez-vous de la tourelle (ou du moins de ce qu'il en reste), faites-en le tour et prenez le gilet pare-balles dans la caisse. Allez ensuite sur la gauche, avancez en suivant Lian, éliminez le snipper placé dans l'arbre, avancez encore et vous atteignez une seconde tourelle. Malheureusement Lian n'a plus de grenades, équipez-en une et jetez-la sur la tourelle pour la détruire. Suivez encore Lian sur la droite, placez-vous derrière l'arbre qu'elle vous a indiqué pour être à l'abri des tirs de la tourelle, sortez une grenade et détruisez cette troisième tourelle. Continuez votre progression avec Lian, une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle un mystérieux informateur se fait tuer. Avancez encore avec Lian, puis arrivé au grillage prenez les grenades dans la caisse sur la droite, puis le gilet pare-balles dans la caisse sur la gauche. Passez rapidement par l'ouverture dans le grillage, avancez jusqu'à Lian, tournez à gauche et vous trouvez le cadavre d'Ellis. Petite vidéo, suivez encore Lian, avancez et vous arrivez à la dernière tourelle à détruire. Commencez par fusiller les deux soldats, et jetez une grenade pour détruire la tourelle. Continuez votre progression avec Lian, et vous arrivez à proximité d'un village. Prenez garde aux deux soldats dans les arbres, éliminez-les ainsi que les gardes à l'entrée du village. Allez alors sur la droite de ce village et entrez dans la maison. Tuez les soldats, passez dans la salle sur la droite, exterminez deux autres soldats, prenez le gilet pare-balles dans la caisse au centre de la pièce, tournez ensuite à droite et franchissez la porte de la dernière pièce de la maison. Ouvrez les caisses pour obtenir des munitions et utilisez l'ordinateur pour transmettre les coordonnées de la plantation où vous vous trouvez. Retournez ensuite dans la salle précédente, avancez sur la droite et sortez dehors. Avancez, vous arrivez vers un hélicoptère, faites-en le tour pour tuer trois soldats, puis approchez-vous du moteur de l'hélicoptère pour le saboter. Faites demi-tour dans la maison (attention au garde sur le toit), traversez-la dans l'autre sens (éliminez les deux nouveaux gardes) et ressortez dans le village. Allez maintenant sur la gauche du village, et entrez dans l'autre maison. Avancez un peu, prenez le kit posé sur la table sur votre droite, avancez encore, tuez le garde à gauche et prenez le détecteur de mines non loin de lui. Faites maintenant demi-tour et ressortez de cette maison. Avancez dans le village et prenez un échantillon dans le carré d'herbes qui ne brûlent pas. Continuez votre progression dans le village, passez par le trou dans la nouvelle clôture, et une vidéo se déclenche. Il vous faut maintenant libérer deux otages, avancez, prenez le gilet pare-balles et les munitions dans les caisses, tournez à droite et tuez le soldat. Puis approchez-vous des deux otages pour les délivrer, objectif accompli. Avancez encore, et vous rejoignez la première tourelle que vous avez détruite. Eliminez les gardes aux alentours, tournez à droite et avancez. Derrière cette tourelle se trouvent d'autres carrés d'herbes, allez dans celui du fond pour ramasser un second échantillon. Petite communication radio, continuez votre progression vers les tourelles suivantes puis arrivé au bout ne tournez pas à droite, alllez tout droit. Vous trouverez d'autres carrés d'herbes, passez à côté des premiers qui sont en feu puis prenez le dernier échantillon dans le dernier carré d'herbes. Nouvel appel radio et on vous informe que vous êtes à proximité d'un champ de mines. Regardez votre radar, ce dernier clignote, continuez votre progression tout droit en scrutant votre radar et en repérant les points rouges (représentant les mines) afin de les éviter. Avancez un peu en évitant les quelques mines puis passez dans le tunnel à gauche pour finir ce niveau.

Mission 3

Une mission à bord du C-5 Galaxy, mission très courte. Avancez un peu et tuez le soldat au loin sur la gauche puis celui accroupi à droite de la jeep. Traversez ensuite la salle, avancez le long du petit couloir et tuez le soldat dans la salle suivante. Approchez-vous des escaliers, une vidéo se déclenche, vidéo pendant laquelle Rhoemer s'enfuit au fond de l'appareil. Restez à proximité des escaliers, tuez le garde qui descend puis prenez les munitions et le gilet pare-balles derrière au fond de la salle, derrière l'escalier. Gravissez ensuite cet escalier pour gagner le cockpit, tuez le copilote à droite, nouvelle petite vidéo, puis approchez-vous des instruments de contrôle à gauche, au fond du cockpit, et commandez l'ouverture de la soute. Faites maintenant demi-tour au fond de la soute (là où vous avez commencé le niveau) et vous retrouvez Rhoemer. Armez-vous de l'UAS-12 et faites feu face à lui pour l'obliger à reculer, et le faire tomber par l'ouverture au fond de l'avion (porte que vous avez ouverte dans le cockpit).

Mission 4

Vous débutez cette mission avec une descente en parachute. Effectuez tout d'abord 3/4 de tour pour tomber sur le toit d'une grue. Eliminez l'ennemi sur la grue, puis examinez les alentours pour repérer d'autres soldats et les tuer. Avancez ensuite le long du bras métallique et arrivé au bout, faites un saut pour atteindre une corniche dans la roche. Suivez-la sur la droite, prenez les explosifs dans la caisse et faites demi-tour au début de la corniche. Regardez en bas et tuez les deux soldats, puis descendez au niveau inférieur (descendez là où s'affiche le mot "descendre" avec la flèche blanche), descendez encore, tuez le soldat et descendez une nouvelle fois pour vous retrouver tout en bas. Explorez cette zone, tuez les quelques soldats restant, prenez l'arbalète dans une caisse voisine, et un gilet pare-balles à côté de la grue, puis engagez-vous dans le tunnel. Avancez, grimpez sur les caisses pour les franchir, tuez le soldat et passez par-dessus à côté de nouvelles caisses pour atteindre la sortie du tunnel. Avancez un peu vers le tas de grosses pierres, tuez le soldat situé derrière, passez ensuite à droite de ces pierres et avancez. Vous arrivez en vue d'une maison avec deux soldats patrouillant. Tirez sur les barils pour détruire la maison et tuez les soldats, approchez-vous ensuite de l'entrée de la mine située à gauche de la maison (ou plutôt des débris de la maison), trois gardes sortent de cette mine, exterminez-les avant de rentrer dedans. Avancez dans la mine et approchez-vous des deux esclaves. Petite vidéo, avancez ensuite sur la droite, face aux wagons. Tuez un soldat sur la gauche, puis avancez sur la droite. Suivez le chemin jusqu'à un pont et tuez le garde situé devant ainsi que celui situé après ce pont. Avancez alors sur le pont, restez dessus et regardez à gauche et à droite pour localiser deux tunnels. Des ennemis arrivent de ces tunnels, 3 à gauche et 2 à droite, éliminez-les puis continuez votre progression le long du pont. Une fois le pont traversé, avancez le long du nouveau tunnel, vous recevez un appel radio et devez libérer un collègue. Empruntez le tunnel sur le côté, avancez le long du couloir et vous apercevez au loin un soldat. Tuez-le, avancez encore pour atteindre une longue passerelle métallique. Regardez en hauteur, face à vous et vous apercevez votre collègue, suivi d'un garde. Tuez le garde d'une balle dans la tête, d'autres ennemis arrivent, courrez vers votre collègue pour l'aider à tuer les nouveaux gardes, objectif accompli. Vous devez maintenant retourner dans la mine, faites demi-tour là où vous avez laissé les deux premiers esclaves, tuez le soldat qui se trouve là où vous les aviez laissés, avancez ensuite sur la droite, tuez un soldat, franchissez le pont, tuez un autre garde et retournez au niveau des wagons. Allez alors sur la gauche pour rejoindre la grande salle de la mine, avancez au centre de cette salle et posez-les explosifs à l'entrée indiquée, mission accomplie.

Mission 5

Avancez vers les wagons, actionnez l'interrupteur pour mettre le train en marche et grimper dessus. Laissez-vous guider par le train, pensez à vous baisser pour passer sous les poutres, tuez le soldat au passage et arrivé au niveau d'une pente, sautez du wagon avant qu'il ne déraille et tuez le soldat en bas de la pente. Descendez alors le long de ce pente, allez sur la droite et gravissez la nouvelle pente. Une fois en haut avancez, allez sur la gauche et entrez dans la cabane métallique (la porte se trouve sur la droite de la cabane). Une vidéo se déclenche, épargnez la vie du soldat, ressortez de la cabane et allez sur la gauche. Gravissez la nouvelle pente, allez sur la petite corniche à droite, prenez les munitions dans la caisse au bout, retournez en haut de la pente inclinée, et tuez le garde qui patrouille dans la cour. Eliminez ensuite rapidement trois autres gardes qui patrouillent en hauteur, traversez la cour et prenez un gilet pare-balles dans une caisse située derrière le camion. Avancez ensuite sur la gauche et passez dans la seconde cour. Eliminez les soldats en hauteur et ceux à votre niveau, traversez la cour, allez au fond à droite et franchissez la porte à votre gauche. Avancez le long du couloir, descendez le long des escaliers et vous arrivez dans une salle avec des générateurs de courant. Tuez les deux soldats dans la salle du dessous (le plancher est grillagé), traversez la salle et gravissez l'escalier de l'autre côté, au fond à gauche. Avancez encore, sortez et vous recevez un appel radio. Vous

devez rétablir le courant, faites demi-tour et retournez dans la salle avec les générateurs, et actionnez l'interrupteur situé derrière les générateurs les plus éloignés de vous. Petite séquence, éliminez ensuite le soldat descendu dans la salle et retournez dehors (là où vous avez reçu l'appel vous demandant de remettre le courant). Avancez sur la droite, approchez-vous du grand bâtiment et une vidéo se déclenche, vidéo pendant laquelle Smith se fait tuer. Deux gardes descendent alors dehors, éliminez-les et entrez dans la maison où Smith a été tué. Grimpez en haut de la maison et utilisez l'ordinateur pour transmettre les données. Une séquence se déclenche alors, approchez-vous de la fenêtre et vous voyez Dejesus arrivant vers vous, attaqué par trois gardes. Venez-lui en aide en tuant le garde de gauche, redescendez en bas de cette maison, sortez-en et approchez-vous de lui. Petite discussion, avancez vers l'ascenseur sur la droite et tuez les trois gardes qui arrivent en leur tirant dans la tête. Approchez-vous ensuite de cet ascenseur pour entrer dedans, fin de la mission.

Mission 6

Vous voilà pour cette mission en plein Kabul. Il faut tout d'abord éliminer 7 snipers, avancez le long du chemin puis arrivé au bout regardez en haut sur la gauche pour localiser un sniper. Tirez-lui une balle en pleine tête pour le descendre, puis avancez par le trou dans le mur. Eliminez le soldat sur la gauche, derrière le petit mur cassé, avancez dans la zone sombre et franchissez la porte sur la gauche. Grimpez sur le tas de pierres dans l'angle, puis sur la poutre en hauteur pour gagner l'étage supérieur. Avancez près de la porte, vous voilà derrière le second sniper, tuez-le en visant la tête puis prenez ses lunettes et son gilet pare-balles. Avancez maintenant là où se trouvait le sniper et tuez-en un troisième sur le toit de l'autobus en face de vous. Redescendez maintenant au niveau inférieur par le même endroit que celui emprunté pour monter, franchissez la petite porte pour sortir de la salle, puis la nouvelle ouverture dans le mur en face de vous. Avancez ensuite sur la droite et passez par la nouvelle ouverture dans le mur à gauche. Tuez le soldat dans la petite salle avec les casiers, traversez cette salle et une fois dehors, regardez en haut de la maison située juste devant vous, à gauche, pour apercevoir un sniper (sur la gauche de cette maison). Tuez-le, puis avancez. Rentrez dans la première maison accessible sur la droite, avancez, franchissez la porte à gauche, avancez encore, traversez la nouvelle salle puis, arrivé à un tonneau où brûle un feu, grimpez les marches en pierres sur la gauche pour vous retrouver à l'étage supérieur. Devant vous se trouve un sniper, le dos tourné, éliminez-le et prenez ses armes et son gilet. Franchissez ensuite la petite ouverture à droite, ouvrez la caisse pour trouver l'AU 300. Faites maintenant demi-tour à l'entrée de cette maison, retournez là où vous avez éliminé le sniper précédent et allez sur la gauche. Entrez dans la maison à droite, traversez une première salle, passez par l'ouverture dans le mur gauche de la seconde, puis tournez à gauche vers le mur détruit. Tuez le sniper en hauteur, enjambez le petit mur détruit pour prendre un gilet pare-balles dans la caisse. Faites maintenant demi-tour de l'autre côté du mur, franchissez la porte à gauche et vous revoilà dans les rues. Avancez sur la gauche, passez sous l'arche de pierre et tournez à gauche. Tuez le soldat, avancez un peu et entrez dans la maison à droite. Grimpez à l'étage supérieur à l'aide des poutres, tuez le dernier sniper et prenez son arme et gilet pare-balles. Ressortez ensuite de cette maison et continuez votre marche le long de la rue. Vous passez à un moment à côté d'un autobus, avancez encore et entrez dans la maison à droite. Tuez le garde derrière le mur à moitié en ruines, passez dans la salle à droite et grimpez sur le morceau de plancher. Suivez le couloir sur la droite puis, une fois au bout, descendez par la nouvelle ouverture, puis par la trappe présente au niveau inférieur. Vous voilà dans des tunnels, prenez une photo de la carte sur votre gauche, et avancez le long du tunnel. Tuez les deux gardes au passage et arrivé à une intersection prenez le tunnel à gauche. Avancez encore, tuez le soldat et prenez à gauche à la nouvelle intersection. Vous arrivez dans une petite pièce avec une cache d'armes, placez les explosifs dedans, et ressortez vite de cette salle. Tuez le garde au passage, allez sur la gauche et avancez. Grimpez sur les caisses, puis sur le plancher de l'étage supérieur pour sortir de cet endroit avant qu'il n'explose. Sortez ensuite de cette maison pour vous retrouver dans une rue déjà visitée et maintenant envahie de soldats. Tuez deux soldats à votre gauche, et avancez dans la partie droite de la rue tout en tuant les nombreux soldats. Arrivé au niveau du bus passez de l'autre côté de ce véhicule, grimpez sur le pneu puis sur le toit du bus pour atteindre la zone d'extraction. Mauvaise surprise, quatre ennemis, armés de lance-grenades canardent l'hélicoptère qui ne peut vous évacuer. Restez donc sur le toit du bus, tuez le tireur situé en bas sur la route, puis allez de l'autre côté du toit du bus et tuez le soldat par terre, derrière le mur éboulé. Retournez de l'autre côté du bus, regardez la maison sur la gauche et repérez le tireur situé à l'étage. Tuez-le, descendez en bas du bus et avancez le long de la route. Entrez dans le bâtiment à droite, avancez dans la salle, franchissez la porte à droite et tuez le dernier tireur un peu en hauteur pour achever cette mission.

Mission 7

Cette nouvelle mission débute dans un entrepôt, sur une pile de caisses. Commencez par lever les yeux et tuez le garde aux commandes de la grue en hauteur. Descendez ensuite sur les caisses rouges à votre gauche, puis sur le sol de l'entrepot. Repérez le garde qui fait sa ronde devant la porte de l'entrepôt et tuez-le. Avancez un peu tout en restant

dans l'entrepôt, allez sur la droite, puis encore à droite pour trouver un autre garde, éliminez-le, puis avancez vers le coin au fond à gauche, et posez une charge explosive. Sortez maintenant de cet entrepôt et suivez le couloir sur la gauche tout en tuant les gardes. Arrivé à une intersection allez à droite, tuez le garde en bas de l'échelle, avancez un peu et entrez dans la salle à droite. Avancez près de l'escalier, tuez le garde situé sur la passerelle puis avancez au fond de la salle, derrière les caisses (vous devez vous trouver dans le coin gauche sous la passerelle). Posez une nouvelle charge explosive puis ressortez de cette salle, allez au fond à droite du couloir et prenez les munitions dans la caisse, puis revenez sur la gauche au niveau de l'intersection. Allez sur la droite, avancez le long du nouveau couloir, tournez à gauche dès que possible, puis à droite pour entrer dans un nouvel entrepôt. Une vidéo se déclenche et vous apercevez deux gardes en pleine discussion. La vidéo terminée tuez-les discrètement, puis allez au fond à gauche de la pièce et placez une charge explosive. Ressortez de cette pièce, retournez au niveau de l'intersection et allez à gauche. Avancez le long du couloir en éliminant tout ce qui bouge, tournez à droite dès que possible, et utilisez le petit ascenseur pour grimper au niveau supérieur. Vous arrivez dans la salle des machines, avancez sur la passerelle, prenez le gilet pare-balles et passez au-dessus de la turbine via le petit pont. De l'autre côté tuez l'ingénieur et prenez de nouvelles munitions, puis retournez sur le pont passant au-dessus de la turbine, placez le leurre et faites un demi-tour pour vous retrouver face aux escaliers. Tuez le soldat qui accourt, gravissez cet escalier, et avancez dans le nouveau couloir jusqu'à ce que se déclenche une vidéo. Allez alors sur la gauche, tournez à droite dans le petit couloir et prenez l'arme dans la caisse. Retournez au niveau de l'intersection, allez un peu à droite et franchissez la porte à gauche pour entrer dans une cafétaria. Tournez à gauche, passez derrière le comptoir, avancez et vous recevez un appel radio. Avancez encore, et utilisez le monte-charge. Vous voilà dans la cabine du capitaine, prenez le manifeste de bord sur la table à gauche et approchez-vous de la porte de sortie de cet endroit. Vous apercevez alors le capitaine dans le couloir, tuez-le et éliminez le garde qui vient à son secours. Sortez dans le couloir, allez sur la gauche, avancez puis tournez encore à gauche, avancez et prenez les grenades dans la caisse. Faites maintenant demi-tour au niveau de la cabine du capitaine, avancez et tournez à droite. Avancez encore, suivez le couloir, tuez le soldat, et tournez à gauche. Descendez le long des escaliers, tuez les trois soldats en bas, avancez, tuez un nouveau soldat et entrez dans la salle vidéo à droite. Eliminez les deux soldats présents puis le troisième qui arrive derrière, avancez sur la droite, au niveau du projecteur vidéo et prenez la preuve, objectif accompli. Prenez ensuite les munitions dans la caisse sur votre droite, sortez de la salle et allez sur la droite. Avancez le long du couloir, entrez dans la cabine à droite et prenez les munitions pour le spyder, ressortez, continuez votre progression, prenez le gilet pare-balles dans le coin et tuez le garde posté devant la porte sur la droite. Puis franchissez cette porte, descendez le long de l'escalier et passez dans le couloir suivant, couloir déjà visité auparavant. Avancez un peu, tournez à droite et avancez encore. Phase délicate maintenant il vous faut suivre un long couloir jusqu'à un point de sauvegarde en exterminant tous les soldats : certains arrivent par-devant, d'autres par derrière, le rythme est toujours le même, à savoir deux devant et un derrière vous. Arrivé au point de contrôle avancez encore, tuez un autre garde et tournez à droite. Suivez le nouveau couloir en tuant tous les gardes arrivant (tous par devant cette fois) puis, arrivé au bout, tournez à gauche et descendez le long des escaliers. Vous revoilà dans une salle déjà visitée, tuez le garde sous la passerelle, descendez le long des escaliers et sortez de l'entrepôt. Retournez alors là où vous avez débuté le niveau, une vidéo se déclenche et vous allez devoir protéger Maggie pendant qu'elle manoeuvre la grue. Rien de bien difficile, ne bougez pas et tirez simplement sur les gardes s'approchant de la grue pour achever cette mission.

Mission 8

Allez tout droit et tuez le garde qui vous tourne le dos dans le couloir. Avancez encore, tuez un autre soldat, avancez sur la gauche de la salle et grimpez sur le morceau de bois pour atteindre l'ouverture dans le toit. Vous voilà à l'étage supérieur, tournez à droite et franchissez la porte (à droite du projecteur). Avancez, prenez le Falcon dans la caisse, avancez encore, et stoppez au niveau de l'intersection. Avancez un peu et tuez les gardes au loin de chaque côté, tournez ensuite à gauche et avancez. Tournez à droite, tuez le garde et avancez le long du nouveau couloir. Arrivé à une intersection tuez le garde à droite, descendez le long des escaliers, et tournez encore à droite. Avancez le long du couloir, une vidéo se déclenche. Faites ensuite demi-tour en bas de l'escalier et avancez le long du couloir à sa gauche. Tuez les trois gardes le long de ce couloir, puis arrivé au bout grimpez sur les caisses en bois pour passer par l'ouverture présente dans le plafond. Une fois en haut avancez un peu sur le côté et laissez-vous tomber dans le petit passage au niveau inférieur. Allez sur la droite, prenez les munitions dans la caisse, et allez de l'autre côté du passage. Avancez, tournez à gauche et tirez sur les barils au fond du couloir pour les faire exploser et tuer les soldats. Une vidéo se déclenche et deux autres soldats approchent. Tuez-les, puis regardez sur la droite. Il y a un baril près de vous, détruisez-le et passez par l'ouverture qu'il bloquait. Tournez à gauche, prenez le gilet pare-balles et retournez dans le couloir. Avancez, et entrez dans la salle informatique à gauche. Avancez vers la table au fond, téléchargez les données informatiques de l'ordinateur puis détruisez-le en tirant une balle dessus. Délivrez ensuite le scientifique sur la droite, puis éliminez les trois soldats qui arrivent dans la salle avant de retourner dans le couloir. Avancez sur la gauche,

tournez à gauche au bout du couloir, avancez et libérez un second scientifique. Avancez, entrez dans la salle au fond à droite, et détruisez l'ordinateur. Retournez dans le couloir et faites demi-tour à l'entrée de cette ligne droite. Empruntez l'ouverture sur le côté, avancez le long du tunnel et prenez à gauche dès que possible. Vous arrivez dans une nouvelle salle, prenez la nouvelle arme, équipez-la, puis grimpez le long de la pente inclinée. Tuez le soldat sur la gauche, retournez vous mettre à l'abri et éliminez un par un tous les gardes à droite, les deux qui arrivent en face par la suite, et celui sur le toit de la l'endroit où vous vous cachez. Avancez ensuite en haut à droite, vous arrivez vers des cellules. Avancez un peu, passez devant la première et tournez à gauche. Prenez l'arme dans la caisse et continuez votre progression le long du couloir. Prenez le gilet pare-balles dans la caisse au bout, puis revenez légérement sur vos pas et tournez à gauche. Petite communication radio, avancez et tuez les gardes présents (devant vous mais aussi en hauteur). Petite vidéo, et vous délivrez le docteur Weissinger. Tournez-vous à droite, détruisez l'ordinateur posé sur la table, faites un quart de tour sur la droite et avancez. Passez là où se trouve une colonne couchée par terre, tuez trois soldats, avancez un peu dans la nouvelle zone et tournez dans le petit couloir à droite. Avancez, passez devant une cellule et tournez dans la salle à droite. Tuez le garde, prenez les grenades dans la table à droite et retournez dans le couloir. Avancez un peu et passez par l'ouverture dans le mur à gauche. Avancez le long du couloir pour vous retrouver dehors. Effectuez alors un demi-tour sur vous-même, regardez en hauteur et tuez le soldat sur la corniche. Avancez ensuite le long du nouveau passage, entrez dans la pièce sur la droite et tuez les deux soldats. Détruisez ensuite les trois ordinateurs présents dans cette salle, avancez le long du nouveau couloir partant de cette salle, tuez le soldat qui arrive derrière vous et tournez dans la première salle à droite. Ramassez le C-4 de la caisse sur la table, puis retournez dans le couloir, avancez au fond et entrez dans la pièce à gauche. Petite animation avec le docteur présent dans cette salle, sautez ensuite dans le trou en face de vous, avancez dans la salle et prenez l'artéfact posé sur un bloc de pierres. Utilisez ensuite le bloc de pierres vertical pour remonter à l'étage supérieur, retournez dans le couloir et tuez le garde à droite. Avancez un peu sur la droite et passez par la première ouverture à gauche. Avancez le long du couloir, tournez à gauche, avancez et prenez le gilet pare-balles dans la caisse. Tuez ensuite le garde dans la salle à gauche, entrez dedans, et prenez l'échantillon de virus posé sur la caisse à gauche.
Détruisez ensuite l'ordinateur dans la salle voisine, et ressortez de la salle. Faites maintenant demi-tour dans le couloir précédent, allez à gauche et avancez. Faites ainsi demi-tour jusqu'aux cellules (à côté de la pièce où vous avez pris les grenades), posez du C-4 devant l'une des cellules, mettez-vous à l'abri, la grille est détruite par l'explosion, entrez dans la cellule et libérez le scientifique. Retournez dans le couloir, tuez le garde et répétez la manoeuvre pour la deuxième cellule afin de libérer le nouveau scientifique. Rebroussez encore chemin, et avancez jusqu'aux deux autres cellules. Tuez le garde à proximité et répétez la même opération que précédemment pour faire sauter les deux grilles et libérer les deux derniers scientifiques, mission accomplie.

Mission 9

Avancez un peu et tuez le garde qui arrive sur la droite. Avancez encore, tournez à droite, avancez et tuez un second soldat. Tournez ensuite à gauche, vous rejoignez Maggie et cette dernière va vous couvrir pendant que vous atteindrez un camion. Avancez donc le long du chemin en toute tranquilité (même si les tirs passent près de vous, ils ne vous toucheront pas) et vous arrivez près d'un camion. Allez sur sa gauche, prenez les munitions dans la caisse, allez ensuite de l'autre côté du camion et prenez le gilet pare-balles dans l'autre caisse. Grimpez maintenant sur le toit du camion, posez le C-4 et éloignez-vous avant qu'il n'explose. Faites maintenant demi-tour au niveau du camion, tuez le soldat près du grillage, et avancez sur la droite pour rejoindre Maggie dans un entrepôt. Petite vidéo et vous voilà piégés dans l'entrepôt, traversez-le rapidement et tirez sur les barils devant l'autre porte pour les faire exploser et ainsi détruire la porte. Avancez rapidement pour ne pas tomber sous les jets de grenades, et sortez dans la cour. Avancez le plus vite possible sans vous soucier des gardes (des agents viendront vous aider), tournez à gauche puis à droite et avancez vers le camion. Eliminez les gardes, placez le C-4 sur le camion pour le faire exploser et retournez à l'intersection précédente. Aidez vos collègues à tuer les soldats ennemis, suivez le chemin non emprunté et une vidéo se déclenche. Suivez l'agent, éliminez les deux gardes qui arrivent sur le toit de l'entrepôt, tournez à droite et prenez la nouvelle arme dans la caisse. Entrez ensuite dans l'entrepôt et vous retrouvez Maggie, accompagnée de Russel. Suivez Russel après la petite vidéo et couvrez-le pendant qu'il force la serrure de l'entrepôt (des soldats sont placés sur les containers derrière lui, d'autres sur votre droite, et d'autres en haut des montagnes sur la droite. Entrez ensuite dans l'entrepôt, suivez Russel, gravissez l'escalier à droite et entrez dans le bureau en haut. Couvrez encore Russel pendant qu'il ouvre le coffre-fort (deux soldats sur la passerelle et un autre sur des caisses à droite, face à la porte). Une fois les documents pris dans le coffre sortez du bureau, tuez les deux soldats et descendez le long des escaliers. Avancez, prenez le gilet pare-balles dans la caisse dans la coin, tuez les deux soldats à droite, avancez vers eux et tournez à gauche. Avancez encore, tuez le soldat à votre droite, avancez et tirez sur les barils pour les faire exploser et détruire la porte de cette partie de l'entrepôt. Passez par l'ouverture ainsi créée, avancez un peu et tuez le garde à droite. Avancez maintenant sur la gauche, tournez à droite et avancez. Tuez les gardes, montez sur le toit du camion, posez le C-4,

redescendez et prenez le gilet pare-balles dans la caisse et le spyder dans l'autre boîte. Dès que le camion a explosé faites demi-tour, revenez au niveau de l'intersection, et allez de l'autre côté. Avancez encore, tuez les soldats sur la gauche et passez dans le tunnel. Avancez au niveau du dernier camion, éliminez les soldats de l'autre côté et grimpez sur le toit de ce dernier camion. Posez le C-4, mettez-vous à l'abri, le camion explose, fin de mission.

Mission 10

Une mission courte mais difficile, avancez un peu et éliminez les deux gardes qui vous attaquent. Avancez au niveau des deux caisses le long du mur à gauche, tuez le garde sur la droite et prenez les munitions et le gilet pare-balles dans ces caisses. Avancez encore, suivez les barbelés à votre gauche, tournez sur la gauche et avancez pour retrouver Nigel. Petite animation et vous êtes attaqués par plusieurs soldats. Eliminez-les puis suivez Nigel tout en le protégeant le long du parcours entre les containers. Vous arrivez ainsi vers un camion, allez sur la droite et prenez le gilet pare-balles dans la caisse située derrière la cabine, puis approchez-vous rapidement de Nigel et tuez-le pour achever cette mission.

Mission 11

Une autre mission assez délicate, commencez par éliminer le soldat qui passe devant vous, allez sur la gauche et tuez un autre garde. Approchez-vous du petit mur, et prenez la nouvelle arme dans la caisse. Puis avancez le long de ce petit mur, exterminez un autre garde avant qu'il ne vous repére, et le convoi se met en route. Avancez avec lui et le convoi se fait attaquer par des tirs d'armes lourdes. Avancez donc un peu sur la gauche, tuez le soldat, avancez encore et tournez à droite. Tuez un nouveau garde, faufilez-vous dans le tunnel, puis une fois de l'autre côté éliminez tous les soldats, prenez le gilet pare-balles dans la caisse à droite puis faites demi-tour dans le tunnel. Traversez-le dans le sens inverse, et revenez au niveau du convoi. Vous retrouvez Ellis, avancez et suivez-le vers le barrage. Tuez les soldats, contournez l'obstacle, et placez vos explosifs près des barbelés. Mettez-vous à l'abri auprès d'Ellis, le barrage explose, et le convoi peut continuer sa route. Suivez encore le convoi et Ellis vous demande de liquider un sniper. Allez alors sur la gauche, avancez un peu et tuez vite le sniper avant que ce soit le contraire. Retournez maintenant auprès du camion, puis allez vous placer sous le pont afin de désamorcer les explosifs. Pour cela éliminez tout d'abord le soldat, grimpez sur le rocher puis sur la poutre en hauteur afin d'atteindre les explosifs et de les désamorcer. Vous pouvez maintenant faire demi-tour et franchir le pont avec le convoi. Continuez votre route, et là nouvel obstacle : une mine. Eliminez le soldat et Ellis va se mettre en place pour la rendre inoffensive. Nouvelle mission pour vous, Ellis va mettre un certain temps pour désamorcer cette mine et de nombreux soldats ennemis vont l'en empêcher. A vous donc de le couvrir et d'éliminer tous les soldats arrivant. Attention toutefois, ils sont nombreux et précis, ne relâchez jamais votre attention jusqu'à ce que la mine soit désamorcée. Continuez maintenant votre progression le long du passage avec le convoi et vous atteignez une vallée. Avancez le long de cette vallée pour les prendre à revers (attentions aux soldats dans la vallée au passage) et les éliminer. Un nouveau soldat approche, tuez-le puis reprenez votre route. Nouvel obstacle, vous êtes maintenant assaillis par de nombreux soldats, exterminez-les jusqu'au dernier, afin que le camion reprenne sa route (cette opération est difficile car les ennemis nombreux, précis et rapides. Vous trouverez toutefois un gilet pare-balles dans une caisse au bord du passage). Continuez votre progression et vous arrivez à un barrage avec une fois de plus de nombreux soldats. Protégez Ellis en les éliminant, vous recevez ensuite une communication radio, avancez alors vers le barrage, posez des explosifs pour le réduire en cendres et continuez votre route.

Mission 12

Eliminez dès le début le soldat devant vous, puis celui sur la droite et prenez le gilet pare-balles dans la caisse située sur la droite. Avancez ensuite, passez sous l'arche et exterminez deux autres soldats. Avancez encore, tuez les soldats et continuez votre progression (attention au garde placé sur l'arche que vous avez franchie). Petit appel radio, avancez et tuez le soldat puis avancez encore. Tournez à droite, avancez et suivez le mur. Vous arrivez ainsi devant un bâtiment à moitié en ruines, entrez dedans et ramassez le C-4. Puis ressortez vite de cet endroit et cachez-vous sur le côté car un char d'assaut approche. Eliminez tous les soldats aux alentours en restant hors de portée du tank puis courrez vers lui en restant sur le côté de son canon, et placez le C-4 dessus. Eloignez-vous rapidement du char, sortez votre détonateur et faites exploser le C-4, le char d'assaut est hors-service.

Mission 13

Avancez tout droit en éliminant les gardes et vous arrivez vers une tente. Passez à côté, avancez encore et vous arrivez vers une deuxième tente. Tournez alors à gauche, exterminez les soldats, et avancez. Vous arrivez vers le système de

communication radio, sabotez-le pour le rendre hors service, puis avancez en haut à gauche. Eliminez le soldat, avancez puis tournez à gauche au niveau du gilet pare-balles qu'il a laissé sur le sol. Avancez alors, et vous arrivez vers plusieurs tentes. Allez un peu sur la gauche, avancez et éliminez les gardes. Vous arrivez ainsi vers une fosse remplie de cadavres d'arborigènes, prenez une photo de cet endroit pour obtenir une preuve du génocide commis sur les arborigènes. Allez maintenant sur la droite, avancez et vous trouvez la tente de Weissinger. Avancez prudemment et éliminez les quatre soldats qui gardent cette tente : le premier est sur une tour en hauteur, le second passera à l'attaque une fois le premier mort, le troisième est sur la gauche et le dernier de l'autre côté de la tente. Cette petite formalité accomplie, entrez dans la tente, avancez, petite discussion avec son occupant. Vous devez maintenant remplir trois nouveaux objectifs, ressortez de cet endroit, passez le petit grillage de sécurité et avancez. Entrez dans la tente, traversez-la et prenez l'ADN ligase. Ressortez de cette tente, et allez dans la tente située à gauche de celle de Weissinger pour trouver l'ADN polymérase. Retournez dehors, avancez en face, puis à droite (point bleu restant sur votre radar) pour trouver la dernière tente, entrez dedans et ramassez la dernière preuve. Ressortez de la tente, allez de nouveau dans la tente de Weissinger, et trois gardes surgissent. Exterminez-les, puis sortez de la tente avec Weissinger. Tuez les deux soldats dehors, suivez-la tout en la protégeant pour atteindre l'hélicoptère, mission accomplie.

Mission 14

Avancez un peu et prenez le gilet pare-balles dans la caisse. Avancez encore, tuez le garde au loin puis celui en hauteur qui bouge le projecteur. Avancez sur le côté droit, cachez-vous pour ne pas vous trouver dans le rayon du nouveau projecteur, tuez le garde au loin puis celui contrôlant le projecteur. Avancez encore, tuez les gardes au niveau de la tour de surveillance et continuez votre progression pour traverser le village. Une fois au bout tournez à gauche et avancez en direction de Silver. Arrêtez-vous assez loin de lui et repérant le garde non loin de là. Tuez-le lorsqu'il est éloigné de Silver, puis éliminez Silver à son tour afin de libérer les arborigènes. Puis avancez vers eux, et donnez-leur l'antidote afin de les sauver. Avancez maintenant dans le village, éliminez le soldat et entrez dans la maison de couleur beige. Vous trouvez alors un troisième arborigène, donnez-lui l'antidote puis ressortez dans le village. Avancez sur la gauche, éliminez le soldat et avancez jusqu'à ce que vous atteigniez un tonneau dans lequel brûle un feu. Tournez alors à gauche et entrez dans la maison. Là se trouve le quatrième arborigène, soignez-le en lui donnant l'antidote. Retournez dehors, allez maintenant au milieu du village (en toute sécurité, il n'y a plus de gardes) et entrez dans la maison sur le côté. Le cinquième arborigène s'y trouve, soignez-le et retournez dehors. A la recherche maintenant du dernier arborigène, allez en haut de ce village, entrez dans la petite maison souterraine et donnez l'antidote au dernier arborigène. Faites maintenant demi-tour là où vous avez débuté cette mission, grimpez dans le camion et retournez dans l'hélicoptère pour achever avec succès la mission.

Mission 15

Avancez un peu et cachez-vous derrière le rocher. Equipez votre sniper, et éliminez les deux gardes afin de complèter le premier objectif. Continuez votre progression tout droit, éliminez le soldat, avancez et vous recevez un message. Il s'agit d'un message de Demarco et vous devez le rejoindre. Avancez encore et vous arrivez vite vers Demarco. Mauvaise surprise, il s'agit en fait d'une embuscade qui vous a été tendue. Exterminez rapidement les trois ennemis qui vous attaquent, et libérez Demarco. Avancez ensuite vers la gauche, et vous arrivez vers deux coéquipiers et leurs deux prisonniers. Un soldat ennemi attaque, éliminez-le et avancez encore. Vous arrivez vers des lignes électriques, avancez un peu et placez le dispositif sur le poteau situé au milieu du petit chemin pour remplir le second objectif de cette mission. Deux ennemis vous attaquent, éliminez-les et continuez votre progression, vous arrivez ainsi vers le site du crash. Petite vidéo et mauvaise surprise, vous devez désormais tuer les membres de la NSA et épargnez vos anciens ennemis alors qu'eux ne vous feront aucun cadeau. Faites donc demi-tour au niveau du poteau électrique où vous avez placé le dispositif, éliminez les agents de la NSA et retirez le dispositif du poteau électrique. Retournez maintenant au site du crash et continuez votre progression dans la même direction. Avancez et vous assistez à une fusillade entre NSA et d'autres soldats. Attendez patiemment que le combat désigne un vainqueur (qui sera considérablement affaibli) et éliminez-le. Avancez par la suite, et vous arrivez aux portes d'un village. Allez sur le côté gauche du village et avancez pour essayer de la traverser sans être vu. La joie ne sera hélas que de courte durée et vous serez très vite, quoi qu'il arrive, repéré. Courrez alors en haut à gauche, avancez en éliminant uniquement les quelques gardes face à vous, et vous arrivez alors au complexe représentant la fin de la mission.

Mission 16

Une mission assez simple car vos ennemis s'entretuent. Attendez donc le plus souvent que le combat soit terminé pour

éliminer le survivant. Avancez un peu au début de la mission et vous assistez à un premier combat. Tuez le membre de la NSA à l'issue de ce dernier puis éliminez le second soldat qui arrive. Prenez le gilet pare-balles dans la caisse située à gauche derrière les quelques sapins puis avancez vers le petit bâtiment, attendez la fin du petit combat et tuez l'agent de la NSA. Entrez dans le bâtiment, grimpez au niveau supérieur et dirigez-vous dans la pièce avec les caisses. Repérez l'ouverture dans le mur et franchissez-la, avancez, éliminez les soldats et continuez votre progression le long du passage. Passez ensuite par l'ouverture présente dans le sol, suivez le nouveau passage, tuez le soldat et une fois au bout du passage, sortez du tunnel. Avancez encore, éliminez tous les gardes puis avancez vers la remorque et ouvrez la porte sur le côté droit. Petite animation, avancez, et grimpez sur le container gris en vous aidant des caisses. Avancez le long du container et passez sur la passerelle où se trouve Silver (une flèche blanche et le mot "sauter" apparaîssent au bon endroit). Attendez que Silver soit occupé pour placer le dispositif près de lui sans vous faire repérer, puis faites demi-tour, et retournez sur le container gris. Descendez sur le sol, petite animation et Silver s'en va. Remontez alors sur le container gris, avancez et retournez sur la passerelle où se trouvait Silver précédemment. Avancez sur la gauche, franchissez la porte et avancez le long du couloir. Vous revoilà dehors, descendez le long du petit chemin, puis une fois en bas placez-vous dessous, et libérez l'agent Kelly non loin de là. Trois ennemis surgissent alors, éliminez-les et Kelly parvient à s'enfuir. Avancez maintenant sur le côté gauche, jusqu'au puits, et sautez dedans. Avancez le long du nouveau chemin et vous arrivez vers deux soldats. Malheureusement repéré vous devez vous mettre à terre, avancez et agenouillez-vous à l'endroit indiqué. Suivez-les ensuite pour sortir de cet endroit et là mauvaise surprise, une floppée d'agents de la NSA débarquent et vous allez devoir les éliminer. Le combat est très difficile compte tenu de leur supériorité numérique. De plus ils sont rapides et très précis. Utilisez ainsi le décor pour vous protéger et effectuer des brèves sorties à découvert en effectuant des pas de côté afin d'éliminer tous ces agents. Une fois le carnage fini, avancez, franchissez la porte dans le grillage, et vous arrivez dans une zone avec de nombreux soldats. Deux cas de figure se présentent. Il se peut qu'un soldat soit parvenu à atteindre cet endroit au moment de l'embuscade tendue par la NSA, si tel est le cas alors vous pourrez franchir la zone sans aucun problème. Dans l'autre cas, les soldats vous attaqueront, inutile d'essayer de les tuer, ils sont trop nombreux, évitez-les et traversez la zone en allant droit devant. Avancez ensuite sur la droite et entrez dans la maison, puis dirigez-vous dans la pièce sur la droite, grimpez sur la table et prenez la disquette dissimulée en hauteur dans la tête de l'animal. Rescendez ensuite par terre, et sortez de cet endroit. Approchez près des trois gardes et après une courte animation vous allez devoir les aider à éliminer des snipers, deux sur la gauche et un encore plus haut sur la droite. Avancez tout d'abord sur la gauche, et mettez-vous à l'abri de leurs tirs. Eliminez en premier les deux snipers à gauche en effectuant de vifs pas de côtés puis exterminez celui de droite de la même façon. Les soldats avancent ensuite, suivez-les et pénétrez avec eux dans le bâtiment. Eliminez deux agents de la NSA, avancez ensuite près de l'escalier, allez sur la droite de ce dernier et bougez la dalle afin de révéler un passage conduisant au bunker où se déroulera la prochaine mission.

Mission 17

Suivez Dusty et descendez le long de l'escalier, puis arrêtez-vous à côté de lui. Patientez pendant qu'il place ses explosifs, avancez un peu, la charge explose et tue deux soldats qui souhaitaient vous prendre à revers. Avancez encore et tournez à gauche au niveau de l'intersection, puis avancez le long du couloir et prenez le Falcon dans la caisse en bois. Faites maintenant demi-tour au niveau de l'intersection et suivez le nouveau couloir en compagnie de Dusty. Quatre soldats vous attaquent, éliminez-les, avancez encore dans le couloir suivant, éliminez le soldat, avancez et vous atteignez une zone plus vaste. Vous rencontrez alors Oakton, petite séquence puis tournez-vous rapidement et exterminez les deux gardes qui approchent. Oakton vous remet ensuite les lunettes infrarouges, continuez votre route avec Dusty. Avancez le long du chemin pour atteindre un escalier, gravissez-le et tuez les deux soldats puis avancez encore. Gravissez le nouvel escalier, une vidéo se déclenche, allez ensuite sur la droite, montez le long du nouvel escalier et tuez les deux soldats. Dusty parvient ensuite à ouvrir la porte du bunker que tentaient de forcer les soldats précédemment tués, entrez dans le bunker et vous parvenez à la mère d'Oakton. Ressortez ensuite du bunker, retournez au niveau de l'intersection et avancez sur la droite. Descendez le long de l'escalier, prenez les munitions sur la droite puis ouvrez la porte à gauche. Prenez alors le kit de première aide dans la pièce, ressortez-en et gravissez l'escalier descendu auparavant (tuez au passage le soldat présent). Retournez dans le bunker, éliminez le nouvel ennemi, puis petite animation et Debbie parvient à se lever et à marcher. A vous de la protéger, suivez-la simplement en éliminant toute trace ennemie, suivez les couloirs, et vous atteignez le monte-charge. Dutsy vous rejoint une fois son objectif accompli, utilisez ce monte-charge pour gagner le niveau inférieur. Continuez votre progression avec Debbie et Dutsy, et soudainement Dutsy part en éclaireur. Suivez-le vite car il va tomber sur trois gardes et n'aura aucune chance de s'en sortir. Eliminez ces gardes puis revenez voir Debbie pour l'escorter (attention aux gardes qui arrivent par derrière). Entrez dans la salle suivante, Dutsy place quelques explosifs puis révèle un passage derrière un drapeau. Attendez qu'il soit passé avec Debbie, éliminez les gardes qui entrent dans la salle, puis avancez le long du couloir et utilisez l'échelle située au fond pour achever cette mission.

Mission 18

Avant-dernier niveau du jeu et les choses commencent à se corser après quelques niveaux relativement faciles. Avancez tout d'abord le long du couloir, allez sur la gauche et tuez le garde au loin avant qu'il ne vous repére. Soyez le plus rapide possible car si les gardes vous repérent eux ne vous louperont pas. De plus, visez la tête car ils portent des gilets pare-balles, cela a un double avantage, vous les tuez en un coup et pouvez récupérer leur gilet. Avancez ensuite le long de ce nouveau couloir, éliminez le nouveau garde et tournez à gauche. Continuez votre progression et vous arrivez à une intersection, restez sur place et repérez les deux portes menant aux deux salles de bains et entrez dans celle de gauche. Exterminez les deux soldats, approchez-vous de la grille au niveau du conduit d'aération et faites-la sauter en tirant dessus. Passez alors dans le conduit, avancez, et vous atteignez une nouvelle salle. Prenez le gilet pare-balles dans la caisse si nécessaire et actionnez le levier pour commander l'ouverture des portes. Sortez maintenant de cette salle, éliminez deux autres gardes, puis avancez sur la droite et vous arrivez dans une autre salle. Deux otages sont présents dans cette pièce, avancez dans la salle et tuez les quatre soldats qui vous attaquent. Tuez-en deux autres sur la droite, et libérez les otages. Ressortez maintenant dans le couloir et partez de l'autre côté. Avancez ainsi pour retourner à l'intersection avec les salles de bains. Franchissez la porte de celle de droite, avancez et tuez deux soldats. Approchez-vous des toilettes, et prenez les grenades, avancez ensuite près de la grille au niveau du conduit d'aération, tirez dessus pour l'enlever et faufilez-vous dans le conduit. Avancez dans ce conduit et vous arrivez dans un bureau. Fouillez-le et vous obtenez les codes de désactivation de la bombe, objectif accompli. Deux soldats arrivent alors dans le bureau, un par le conduit et un autre par la porte. Tuez-les, et sortez de ce bureau par la porte. Avancez sur le côté gauche du couloir et vous arrivez à une intersection. Eliminez les deux nouveaux soldats, puis tournez à gauche et continuez votre progression. Vous atteignez ainsi un ascenseur, entrez dedans, et utilisez-le pour descendre au sous-sol. Petite vidéo, sortez ensuite de la cage de l'ascenseur, avancez un peu et exterminez les gardes. Avancez ensuite au niveau du second rail et vous parvenez automatiquement à embarquer dans le métro où Aramov s'est réfugié, fin de mission.

Mission 19

Dernière mission avec comme objectif d'exterminer Aramov. Eliminez les deux gardes qui vous attaquent, avancez et passez dans le wagon suivant. Ramassez le gilet pare-balles dans la caisse sur la gauche, puis avancez. Au moment de franchir la porte une explosion retentit, deux soldats arrivent dans le wagon, éliminez-les et continuez votre progression dans le wagon suivant. Deux gardes font irruption dans ce wagon en passant par les fenêtres, tuez-les, et avancez. Traversez le nouveau wagon, tuez les soldats présents dans le wagon suivant, et avancez. Petit appel radio, passez dans le wagon suivant, avancez et éliminez le soldat qui arrive. Avancez encore et vous arrivez dans une zone avec deux soldats et un otage. Eliminez rapidement les deux soldats, avancez et délivrez l'otage. Continuez votre progression, vidéo dans le wagon suivant, avancez encore et éliminez deux autres soldats. Passez dans le wagon suivant, éliminez les deux soldats comme précédemment pour délivrer l'otage. Avancez, éliminez les soldats puis continuez votre chemin le long des wagons jusqu'à ce que des soldats entrent dans le wagon par les fenêtres, en les brisant. Eliminez tout ce nouveau monde, avancez encore et répétez cette manipulation avec les nouveaux soldats qui entrent. Vous atteignez ainsi un nouveau wagon, éliminez les deux soldats et délivrez le troisième et dernier otage. Avancez encore, et traversez les nouveaux wagons en éliminant toute trace ennemie jusqu'à ce que vous receviez un appel radio. Avancez un peu et vous apercevez un capitaine. Ce dernier a truffé le wagon de bombes et tire dessus pour les faire exploser. Eliminez très rapidement ce soldat avant qu'il ne coupe le train en deux, puis avancez près des portes blindées. Petit appel radio, revenez légérement sur vos pas et prenez les explosifs. Placez-les devant la porte, allez vite vous mettre en sécurité, et la porte est détruite par l'explosion. Avancez un peu et vous apercevez Aramov. Elle détient malheureusement un otage et l'approcher serait une mauvaise idée. Grimpez sur le wagon en passant par l'ouverture dans le toit (faites au moment de l'explosion), avancez un peu et placez-vous juste au-dessus d'Aramov. Tuez-la en toute simplicité afin d'achever cette mission.

INVISIBILITÉ

Jouer pendant 2 minutes avant d'appuyer sur Start. Maintenez alors L1 + L2 + + + R1
Un menu cheat s'ouvrira.

LES MILICIENS

Dans la seizième mission, avant de retrouver Silver dans le bâtiment, trouvez deux prisonniers gardés par deux personnes. Libérez les pour vous des amis chez les miliciens qui vous aideront plus tard.

T'ai Fu

© Activision / Dreamworks Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES SUR LA CARTE

Sur l'écran de la carte, faites : R2, , R2, , , Bas, . Puis, entrez l'un des codes suivants pour obtenir l'effet correspondant :

Choix du niveau

R2, , R2, , , , Bas, , Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, L1.

Choix de l'histoire

R2, , R2, , , , Bas, , Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, L2.

Voir la séquence finale des crédits

R2, , R2, , Bas, , , , Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, R1.

CHEAT CODES AU COURS DU JEU

Au cours du jeu, faites : R2, , R2, , , , . Puis, entrez l'un des codes suivants pour obtenir l'effet correspondant :

Tous les styles

R2, , R2, Gauche, Droite, .

Chi maximum

R2, , R2, Gauche, Droite, .

Energie maximum

R2, , R2, Gauche, Droite, .

Invisibilité temporaire

R2, , R2, Gauche, Droite, R1

Invincibilité temporaire

R2, , R2, Gauche, Droite, R2

Double la taille des enemis

R2, , R2, Gauche, Droite, Haut

Diminue les enemis de moitié

R2, , R2, Gauche, Droite, Bas

Beaucoup de sang

R2, , R2, Droite, Gauche, Droite

9 vies

R2, , R2, Gauche, Droite,

T.J. Lavin's Ultimate BMX

© THQ 2001

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU WAREHOUSE ROCK

Jouez au niveau TJ's Backyard et prenez la clé qui se trouve près de la vieille camionette pour accéder au niveau Warehouse Rock.

NIVEAU UNDERGROUND

Prenez la première clé au niveau T.J.'s Backyard, débloquez ainsi le niveau bonus. Puis, allez au halfpipe bleu. Vous y trouverez une seconde clé au-dessus, qui vous donnera l'accès à un second niveau bonus.

NOUVELLES ZONES ET NOUVELLES RAMPES

Dans les trois niveaux principaux, vous pourrez trouver des interrupteurs rouge sur les murs en différents endroits. En roulant dessus (L2 ou R2), vous pourrez les activer et les désactiver de façon à accéder à de nouvelles rampes et de nouvelles zones.

Tactics Ogre

© Artdink / Quest

+ D'INFOS FORUM

SOUND TEST

Entrez `MUSIC ON` comme nom de joueur pour débloquer le menu qui permet d'écouter toutes les musiques du jeu.

Tail Concerto

© Bandai / CyberConnect2 1998

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

Energie infinie

```
800CAE64 0064
```

Tales of Destiny

© Namco

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN OPTIONNELLE

Cette première fin peut être obtenue si vous parvenez à battre Leon dès votre premier affrontement contre lui.

PERSONNAGE OPTIONNEL : BRUISER KANG

Vous pourrez affronter cet adversaire si vous surmontez toutes les épreuves des arènes. Il rejoindra votre groupe si vous parvenez à le battre.

FLASH-BACK DE MARY

Avant de partir pour Heidelberg, juste après avoir passé la rivière de glace, allez vers le sud en direction de Cyril et rendez-vous dans l'une des maisons au sud-ouest. Vous assisterez à un flash-back avec Mary et celle-ci vous rejoindra plus tard dans l'aventure.

UN MAX DE LENS

Rendez-vous au R&D Lab. Chaque combat gagné vous remportera environ 200 lens !

RECRUTER CHELSEA TORN

Afin d'avoir dans votre groupe la petite archère dénommée Chelsea, vous devez vous rendre chez Maître Alba après que Radisrol soit remontée au niveau de l'Aethersphere. Pour trouver sa maison, il vous faut passer par Janos et emprunter la sortie est. Vous n'aurez qu'à parler à la jeune fille pour qu'elle vous propose de rejoindre votre groupe !

Tales of Eternia

© Namco

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR MAXWELL

Pour obtenir l'invocation optionnelle Maxwell, rendez-vous au Sanctuaire de Farlos après être revenu à Inferia, examinez la statue tout au fond. Après la scène, parcourez le donjon et arrivez au bout pour affronter Maxwell. Battez-le pour l'obtenir. Attention, le combat est très difficile.

DONJON OPTIONNEL : SHADOW CAVE

Pour aller à la shadow cave, allez avec le Van Eltia aux coordonnées GPS= 5:11. Plongez dans l'océan avec vos sortes de sous-marins. Entrez dans la caverne. Tout au fond s'y trouve Shadow un grand craymel optionnel.

DONJON OPTIONNEL : GLIMMER SPIRE

Pour aller au donjon optionnel Glimmer Spire, il faut au préalable posséder les airbirds, rendez-vous aux coordonnées GPS= 101:22. Vous verrez une grande tour, atterrissez-y et rentrez-y. Vous pourrez affronter au fond du donjon, Valkyrie, seul avec Reid !

KATZ VILLAGE

Pour aller dans cette ville optionnelle, il faut d'abord avoir les airbirds. Rendez-vous aux coordonnées GPS= 120:110, entrez dans la forêt.

LES MEILLEURES ARMES DE REID

Reid possède différents types d'armes, comme les haches ou les épes. Voici ses armes ultimes dans les différentes catégories :

Epées : Eternal Sword : Vaincre Cless.
Grosses Épées : Mystic Sword : Au château de Shizel.
Haches : Gaia Cleaver : Dans le labyrinthe de Nereid.
Lances : Gungnir : Dans le labyrinthe de Nereid.
Hallebardes : Saint Halberd : Dans la Shadow Cave.
Dagues : Crystal Dagger : Aux enchères de Jini.

LES CABINES DU VAN ELTIA

Au cours du jeu, vous débloquerez le Van Eltia, personnalisable grâces aux cabines. Voici les différentes cabines disponibles :

Game Room : 800 000 galds
Infirmary : 1 000 000 galds
Warp Station : 1 800 000
Shop : 300 000
Inn : 300 000 ou 900 000

Les prix sont très élevés.

LES TITRES DE CHAT

Captain

Titre obtenu par défaut

Voyager

Titre obtenu arrivé au niveau 20

Pirate

Titre obtenu arrivé au niveau 40

Viking

Titre obtenu arrivé au niveau 60

Sea King

Titre obtenu arrivé au niveau 99

Gadget Master

Avoir tous les artes de Chat

Kitchen King

Avoir cuisiné toutes les recettes

First Officier

Remporter la course à Peruti

Sea Lover

Avoir les airbirds

Interior decorator

Changez toutes les cabines du Van Eltia

LES TITRES DE MAX

Boss

Titre obtenu par défaut

Ruler

Titre obtenu au niveau 30

Almighty

Titre obtenu au niveau 60

Immortal

Titre obtenu au niveau 99

Craymel Shooter

Avoir tous les artes de Max

Head Chef

Avoir cuisiné toutes les recettes

Mr. Carefree

Titre obtenu après la scène au temple de Volt

LE SECRET DE JINI

Quand vous arriverez dans la ville optionnelle de Jini, vous verrez qu'il n'y a presque personne. Cependant, si vous passez une nuit à l'auberge jusqu'au soir ou que vous allez à Jini la nuit, la ville se transformera, et laissera place à des enchères et un casino.

L'INVOCATION DESTINY

Pour avoir l'invocation Destiny, il faut au préalable avoir battu Valkyrie, et ensuite se rendre à Hideout 1. Examinez l'épée et vous obtiendrez l'invocation Destiny faisant apparaître les héros de Tales of Destiny dans un long combo. Invocation utilisable toutes les 30 minutes par Meredy.

MODE DE DIFFICULTÉ HARDCORE

Finissez le jeu une première fois et rechargez votre partie pour débloquer le mode hardcore.

DONJON OPTIONNEL SUNKEN SHIP

Rendez-vous aux coordonnées GPS 32:4 à Inferia, et plongez grâce aux airbirds, vous trouverez une épave, il s'agit du donjon.

SE TRANSFORMER EN ARCHE

Pour se transformer en Arche, il faut :

-Avoir Maxwell au niveau maximal ainsi que la vitalité maximale
-Avoir l'arte Shooting Star

Lancez Shooting Star avec un mage et il se transformera en Arche pendant 100 secondes.

LES ARTES

Les artes de lumière

Ray

Rem au niveau 1

Health

Rem au niveau 10, Shadow au niveau 21

Holy Bliss

Rem au niveau 15, Efreet au niveau 24

Holy lance

Rem au niveau 21, Maxwell au niveau 24

Les artes de ténèbres

Dark Force

Shadow au niveau 1

Barrier

Shadow au niveau 5, Volt au niveau 15

Deep Mist

Shadow au niveau 9, Undine au niveau 19

Bloody Howl

Shadow au niveau 28, Sekundes au niveau 18

Les artes de temps

Distorsion

Sekundes au niveau 1

Stagnation

Sekundes au niveau 2, Celsius au niveau 30

Drain Guard

Sekundes au niveau 10, Rem au niveau 11

Mental up

Sekundes au niveau 10, Efreet au niveau 24

Delay

Sekundes au niveau 20, Gnome au niveau 30

+ D'INFOS FORUM

INVOCATIONS OPTIONNELLES

Caméléon

Récupérez l'anneau émeraude dans la grotte de Gnome, dans le futur, puis allez au 16ème étage des mines de la Morlia, dans la pièce emplie de gaz.

Gremlin

Récupérez l'anneau saphir dans la grotte d'Ondine et rendez-vous au 21ème étage de Morlia, dans la pièce sud emplie de gaz.

Pluto

Récupérez l'anneau lapis dans les ruines naines et rendez-vous au 9ème étage pour affronter Pluto.

Shadow

Récupérez l'anneau du pacte dans les catacombes de la vallée solitaire, puis rendez-vous dans la caverne des ténèbres au sud-est d'Arlee.

Aska

Parlez à la femme qui se tient à l'entrée sud d'Alvanista, puis revenez à Thor dans la machine temporelle et demandez à Aska de se libérer.

Tarzan

© Sony / Eurocom 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas. Appuyez sur Bas pour aller en dessous de l'option Load Game afin d'accéder à l'option "Cheat". Appuyez sur ⊗ pour choisir cette option (appuyez sur Droite au choix du niveau pour afficher des niveaux supplémentaires).

Vies infinies

A l'écran titre, faites : L1, R1, L1, R1, L1,R1, L1, R1, L2, R2.

Passage au niveau suivant

Au cours du jeu, faites : R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2.

CHEAT CODES (ÉDITION PLATINUM)

Choix du niveau

L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. A faire dans le menu cheat. Il y aura un son si vous avez saisi correctement le code.

Team Buddies

© Sony / Psygnosis 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ARMES

Terminez le jeu une fois pour avoir accès à de nouvelles armes en mode multijoueur.

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, tenez enfoncées les touches L1 + R1 + L2 + R2 et appuyez sur les touches suivantes:

Animaux inoffensifs

Arme lourde

Arme spéciale 1

Arme spéciale 2

Base indestructible

Construction d'arme facilitée

Construction facilitée

Construction immédiate

Finir le niveau

Gros pieds

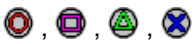
Grosses armes

Invincibilité

Jetpack

Munitions au max pour l'équipe

Munitions illimitées



Power-up

Roquettes

Santé au maximum pour l'équipe

Tous les niveaux et tous les mondes

Technomage

© Infogrames / Sunflowers 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La grande richesse de Technomage repose sur la multitude et la diversité des quêtes secondaires que vous devez accomplir tout au long du jeu. Bien sûr cela allonge considérablement le jeu mais ces quêtes sont d'une grande richesse.

Tout au long du jeu, vous allez devoir visiter de nombreux endroits, aussi pensez à utiliser la carte, bouton R1, pour visualiser l'endroit où vous vous trouvez. Les cartes sont très précises et légendées.

Pour voir la liste des quêtes accomplies et à accomplir faites L1. Les quêtes peuvent souvent se regrouper par 5 ou 6 et l'ordre dans lequel vous effectuez ce "groupe" de quêtes n'a guère d'importance.

Voici quelques conseils, parlez à tout le monde, c'est indispensable pour progresser dans le jeu et cela vous permettra d'apprendre de nombreuses informations sur les peuples du monde de Gothos. Dans les villages, fouillez partout, vous trouverez des objets intéressants et de l'or.

Expérience

Melvin, personnage principal, vous allez le diriger tout au long de l'aventure et devrez le faire évoluer. La notion d'expérience est primordiale, chaque fois que vous triomphez d'un ennemi, que vous trouvez un objet important, accomplissez une quête, vous gagnez de l'expérience. Arrivé à un certain gain, vous passez au niveau supérieur. Vous obtenez alors un certain nombre de points à répartir comme vous le souhaitez :

Force : les points de force sont assez importants, surtout au début de votre périple. En effet, ils rendent vos attaques bien plus dévastatrices.
Intelligence : primordial, plus vous avez de points d'intelligence plus vos sorts sont puissants. Toutefois privilégiez les points de force au début de votre quête, vous apprendrez réellement et devrez privilégier la magie un peu plus tard.
Constitution : il s'agit des points d'endurance, très importants, essayez de rajouter des points de constitution tous les 2-3 nivreaux.
Mysticisme : ces points vous permettent d'acquérir des sorts particuliers, à ne pas négliger.

Pouvoirs spéciaux (Mysticisme)

Né d'un père Steamer et d'une mère Steamer, Melvin a donc des compétences en magie et en mécanique. Toutefois, elles sont moins poussées que celles des Dreamers ou des Steamers. Les points de mysticisme vous permettront d'avoir des sorts très intéressants. Ils sont au nombre de 4 et ils se débloqueront tout au long du jeu.

Les sorts

Melvin va découvrir 7 sorts aux pouvoirs ravageurs qu'il pourra utiliser tout au long de son périple :

Bouclier magique : très bonne défense contre les sorts magiques, ce sort est d'une grande utilité. Vous le trouverez dans le volcan.

Boule de feu : sort très classique, vous permet de lancer une boule de feu afin d'éliminer vos adversaires mais aussi d'allumer des torches, bougies, feux... Vous apprendrez ce sort à Steamertown, grâce à votre grand-mère.

Eclair : très puissant, élimine de nombreux ennemis. Ce sort se trouve dans la grande tour.

Griffe de glace : vous permet d'envoyer une attaque de glace sur un adversaire afin de le geler. Vous trouverez ce sort dans la ruche, il vous sera remis par Fredo.

Tempête de météores : attaques très puissantes, touchant de nombreux ennemis présents à l'écran. Vous apprendrez ce sort dans le Canyon, dans la caverne des gardiens de pierre.

Tourbillon de vipère : attaque plusieurs adversaires, et les empoisonne. Dans la forêt des fées, Gwn vous le donnera.

Tremblement de terre : élimine tout ennemi classique, extrêmement puissant. Vous apprendrez ce sort dans le dongeon du volcan, vers la fin du jeu, hélas.

Les armes :

Melvin trouvera sa première arme à Dreamertown, il s'agit d'une dague, objet de fortune. Toutefois, durant son aventure, Melvin trouvera d'autres armes bien plus efficaces :

Arc : arme puissante, elle vous permet surtout d'éliminer vos adversaires de loin. Hélas, sans flèche cette arme ne vous servira pas à grand chose, aussi pensez à en acheter dans les boutiques visitées. Le gardien de l'Arbre, près de Jelon, vous remettra cet arc.

Flèches : complément indispensable à l'arc, il existe des flèches classiques, de feu et de glace, adaptez vos flèches en fonction de vos adversaires !

Epée : plus puissante que la dague et offre une meilleure allonge. Vous trouverez cette arme à Steamertown, dans le domicile de Baras.

Hache : une arme très intéressante, puissante, elle vous permet d'évoluer à certains endroits du jeu mais aussi d'anénantir de nombreux ennemis en un seul coup. Fredo vous offrira cette hache lorsque vous le rencontrerez dans Sachtown.

Marteau : permet non seulement de frapper des adversaires (peu recommandé car c'est un objet très lourd), il vous permettra surtout de casser des objets, révéler des passages secrets. Ce marteau est caché dans une grotte dans le Canyon.

Masse d'arme : cette arme est très puissante mais il faudra patienter entre 2 coups successifs, son maniement étant difficile. La masse d'arme se situe dans la ruche, près de Fredo.

Les accessoires de défense

Amulette Ankh : vous permet d'anticiper les attaques des morts-vivants. Se cache dans la crypte à Steamertown.

Amulette d'Expérience : augmente votre gain d'expérience. Le maitre de Sachtown vous la remettra.

Amulette magique : vous protège contre les attaques magiques. Dans la forêt, Dahlia vous la remet.

Anneau de vie : permet de vous protéger considérablement contre les attaques empoisonnées. Entre Steamertown et la ruche, vous trouverez cet anneau.

Cape de Merlin : augmente votre constitution. Dans le monde de la neige, Bullyforth vous remettra cette cape.

Cotte de mailles : vous protège mieux contre les attaques ennemies. Les fées, le boss vaincu, vous donneront cet objet.

Gants de dextérité : accroient votre dextérité. Talis, près des ruines du temple, vous donnera ce gant.

Les objets

De plus, Melvin pourra trouver divers petits objets qui pourront toujours vous dépanner.

Bombes : joli explosif, permet de créer des ouvertures et de blesser des ennemis. Attention, éloignez-vous avant l'explosion. Godon vous fera découvrir cette petite merveille.

Clés : elles sont de différents types, fouillez aprtout pour en trouver (maisons, dehors,...).

Craie : faites des marques grâce aux craies afin de retrouver votre chemin (hé oui il est assez facile de se perdre dans le monde de Gothos).

Elixir antidote : permet de diviser les dommages que vous inflige le poison.

Grappin : vous permet d'escalader des falaises abruptes. Vous l'obtiendrez dans le Canyon, grâce à Dagomar.

Herbe antidote : vous guérit du poison.

Potion de guérison : vous en trouverez un peu partout, vous pourrez aussi en acheter, elle vous redonne de la vie.

Potion de mana : restaurent un peu (ou totalement) votre magie, elles peuvent aussi s'acheter et se trouver partout.

Potion double : vous redonne de la vie et de la magie, très efficace !

Radar : vous permet de localiser des objets et les ennemis aux alentours. Vous trouverez cet objet dans la forêt des fées, Duna vous le remettra.

Souliers de célérité : accélèrent vos déplacements (temporairement). Gagnez lors de la course d'insectes pour les recevoir en premier prix.

Torches : éclairent les endroits sombres afin d'éviter les mauvaises surprises.

Guide

1) Dreamertown 1

Votre aventure début donc à Dreamertown. Allez dans la maison à droite de la vôtre, parlez à la femme, elle vous remet un livre. Ressortez, allez à la bibliothèque, donnez le livre, la bibliothèque est alors ouverte. Allez lire les livres, puis passez dans le petit bureau près des étagères, prenez la feuille de fougère de l'ombre. Retournez voir la femme qui vous a confié les livres, elle vous donne une rose. Allez ensuite au sud-est du village, parlez à Mr. Saris et remettez-lui la rose. Allez ensuite voir Mrs Encende dans sa maison près de celle de votre oncle. Acceptez de lui rendre service, allez au terrain de jeu et donnez à sa fille le goûter, elle vous remet un ballon. Puis allez un peu au nord du terrain de jeu, parlez à Danny, montrez-lui votre ballon. Fouillez ensuite les ruines au nord-est du village, vous trouverez une clé en argent. Allez à l'auberge, acceptez d'acheter le vin et de le ramener à l'aubergiste, allez chez le vendeur, ouvrez la porte via la clé d'argent et achetez le vin. Ramenez-le à l'aubergiste. Allez à l'école (la feuille de fougère trouvée dans la bibliothèque en poche), parlez à Mr Salik et donnez-lui la feuille. Allez voir votre oncle, passez vers le puits du village pour déclencher une vidéo puis rendez visite à votre oncle. Parlez-lui, il vous remet une clé, descendez dans sa cave, avancez, prenez la dague, passez dans la pièce suivante, poussez une caisse, grimpez en hauteur, ouvrez-en une autre pour trouver le compas. Avancez encore, éliminez les rats puis la mère rat puis ramenez le compas à Rissen, votre oncle.

2) Dreamertown 2

2ème partie de votre aventure à Dreamertown, il fait nuit noire. Allez à la fontaine du dragon pour revoir et parler à votre

mère. Allez chez Mr Vesnegg et acceptez de lui nettoyer sa cave des rats, vous obtenez ainsi un somnifère. Retournez voir votre mère, donnez-lui cet objet, elle va distraire le garde, vous pouvez quitter Dreamertown.

3) Steamertown

Steamertown est le second village que vous rencontrerez. Grimpez sur la tour métallique pour trouver le chat et ramenez-le à son maître, Mr Ol'Raakes, et prenez l'huile. Placez-en vers le cheval dans le pot, parlez au chef, apportez à Baras l'objets ainsi récupéré, allez dans la case et prenez l'épée. Donnez un coup dans le sac de sable et prenez la dynamite. Fouillez ensuite la ville pour trouver des bouchons et placez-les dans les ouvertures pour empêcher la vapeur de s'échapper. L'endroit où se situent les bouchons est aléatoire, donc à vous de chercher. Vous devez placer 4 de ces bouchons dans la ville et les 2 derniers dans la zone industrielle.

4) La mine

Avancez direction sud-est et utilisez l'ascenseur. Avancez à l'ouest puis au sud, vous trouvez Rumtok. Malheureusement impossible d'aller le voir, un mur de couleur pourpre vous barre le chemin. Vous allez devoir utiliser de la dynamite pour détruire ce mur, vous en possédez déjà sur vous, mais pas assez et vous allez devoir en trouver. Allez maintenant au troisième niveau, vous apercevez de la dynamite sur une petite plate-forme mais vous ne pouvez pas l'atteindre. Continuez votre progression au niveau suivant, allez au sud, vous apercevez des wagonnets et vous allez devoir les réparer. Avancez encore au sud, détruisez le mur, utilisez le nouvel ascenseur et retournez au niveau supérieur et prenez la dynamite. Retournez au niveau inférieur, puis prenez le premier ascenseur emprunté pour retourner jusqu' au 2ème niveau. Faites alors sauter le mur, approchez-vous de Rumtok, il vous remet un pied-de-biche. Poussez le chariot vide (utilisez les leviers pour le guider) au-dessous d'une des boîtes renfermant du minerai. Utilisez le pied-de-biche pour l'ouvrir et le wagon se remplit de minerai. Poussez encore le chariot direction sud et utilisez ce dernier pour détruire le mur. Repoussez le chariot du nord, puis à l'ouest, sautez sur le nouveau chariot en mouvement puis sur la caisse où se trouve la dynamite. Prenez-la. Retournez là où vous avez cassé le mur avec le chariot rempli de minerai et utilisez la dynamite pour faire sauter le nouveau mur pourpre et prenez le minerai de zantium. Utilisez le nouvel ascenseur et donnez le minerai au forgeron.

5) La crypte

Votre grand-mère ouvre alors la porte et vous donne votre premier sort, boule de feu. Avancez un peu, fouillez la salle pour trouver une clé en cuivre et utilisez cette dernière sur la porte en bas. Guérissez-vous vers le puits si nécessaire puis tirez et poussez l'objet sur le sol sur l'interrupteur afin de bloquer la porte franchie précédemment. Fouillez la salle, vous trouvez un nouvel interrupteur, évitez les flammes et actionnez-le.
Avancez dans la salle suivante, actionnez l'interrupteur à l'ouest, passez rapidement dans la salle suivante avant que la porte ne se referme, actionnez l'interrupteur, retournez dans la salle précédente, actionnez à nouveau l'interrupteur, retournez encore dans la salle précédente, passez dans la troisième salle. Direction ouest, vers les caisses, avancez dessus et cassez-en pour pouvoir progresser. Avancez, détruisez les nouvelles caisses et poussez la caisse marron afin de créer un escalier. Gravissez-le, prenez la clé en cuivre (notez au passage la disposition des caisses au centre) puis faites demi-tour dans la salle où vous pouvez vous guérir. Ouvrez la porte sur la droite, reproduisez le puzzle en plaçant les caisses comme observé précédemment, avancez, passez dans les couloirs avec les symbôles étoile, détruisez les caisses et actionnez l'interrupteur. Avancez encore, descendez les escaliers, actionnez les interrupteurs bleus, 3 portes s'ouvrent. Emparez-vous de l'amulette Ankh, éliminez les monstres et prenez la clé d'argent. Ouvrez la porte au sud, tuez les fantômes, et prenez la clé en or. Ouvrez la porte puis la nouvelle porte au nord, votre grand-mère vous remercie, quittez cet endroit et le cimetière, vous obtenez une nouvelle clé, allez chez votre père, lisez son agenda, retournez dehors.

6) La zone industrielle

Allez voir les enfants et jouez avec eux, vous pourrez ainsi accéder à un nouvel endroit. Allez-y, éliminez le monstre et prenez la roue. Placez cette roue à côté de la pompe vers laquelle se trouve l'ingénieur. Retournez maintenant dans la ville, allez voir Fulo chez lui et allez discrètement dans sa chambre (sa maison est proche de celle de votre père) pour prendre de l'huile. Allumez la lumière pour le faire se lever, il sort, évitez-le et prenez l'huile. Ressortez dehors, retournez dans la zone industrielle, utilisez l'huile sur la pompe, puis sur la roue. Egalisez ensuite les niveaux d'eau dans les réservoirs grâce à votre roue (travail assez minitieux), la pompe démarre alors et une scène se déclenche.

7) La ruche

Vous voici dans une ruche, et vous devez retrouver votre père. Allumez une torche, avancez sur la droite, actionnez l'interrupteur, puis allez à l'ouest et franchissez le passage ainsi ouvert. Actionnez un nouvel interrupteur, allez cette fois-ci au sud et avancez par le passage dégagé. Allez ensuite à l'ouest, puis au sud et avancez le long du chemin sinueux. Avancez ensuite à l'ouest, au nord, à l'ouest, au sud, puis encore au sud. Dans la nouvelle zone, après la vidéo, allez au nord-ouest, poussez les caisses et actionnez l'interrupteur. Avancez ensuite au sud, vous arrivez vers 6 caisses, déplacez-les correctement pour révéler un interrupteur. Actionnez, avancez le long du chemin jusqu'à rencontrer Godon. Détruisez ensuite le mur au sud-ouest avec une bombe pour gagner la sortie. Avancez ensuite le long du chemin en actionnant les interrupteurs, évitez de tomber dans les fossés. Vous rencontrez Fredo, vous obtenez une masse d'armes, équipez-la. Acceptez d'aider l'homme et vous obtenez une clé en argent ainsi qu'un nouveau sort. Allez sur les diverses plates-formes, actionnez les 4 interrupteurs, traversez le pont direction nord, puis ouest et enfin sud. Avancez ensuite et vous arrivez dans un petit labyrinthe. Vous devez actionner successivement 5 interrupteurs pour pouvoir avancer. A la fin, utilisez une bombe pour faire exploser le mur et gagner la sortie. Avancez au sud, prenez la clé en cuivre puis le module bleu et le noir.

Activez le générateur, ouvrez la porte, lisez les papiers, prenez le module rouge et utilisez le téléporteur. Prenez ensuite la clé en argent, ouvrez la porte correspondante, prenez la clé en acier, ouvrez la nouvelle porte, utilisez le téléporteur, prenez le module vert, et utilisez-le sur le générateur. Retournez dans la salle avec la clé en argent, utilisez le téléporteur, puis le nouveau téléporteur et prenez la clé en or. Utilisez cette clé, actionnez l'interrupteur, une porte à l'ouest s'ouvre. Avancez, allez au nord, évitez les obstacles puis prenez la direction sud. Actionnez l'interrupteur sur la gauche puis allez encore au sud. Tournez à droite dès que possible, actionnez l'interrupteur puis prenez le cristal vert dans la salle suivante. Avancez ensuite, actionnez un nouvel interrupteur dans le coin de la salle puis prenez la sortie à gauche. Avancez encore, poussez la caisse, utilisez-la pour franchir le mur, avancez ensuite, et quittez cet endroit via le pont. Avancez, déplacez les caisses suivant le modèle pour ouvrir la porte, actionnez l'interrupteur, positionnez correctement les nouvelles caisses, avancez, actionnez l'interrupteur et traversez le pont.
Actionnez l'interrputeur en haut à droite dans la salle suivante, puis allez à gauche, et au nord. Avancez en actionnant les divers interrupteurs, vous arrivez dans une pièce avec des téléporteurs. Evitez-les pour ne pas avoir à retraverser la pièce : allez donc à gauche, droite, droite, gauche et gauche. Passez dans la salle suivante, actionnez l'interrupteur, faites demi-tour dans la salle précédente, allez à gauche, avancez puis allez à droite. Vous arrivez contre un monstre, éliminez-le (il n'est pas difficile à battre), et quittez cette ruche.

8) La forêt des fées

Rien de bien difficile à faire dans cette forêt. Toutefois cette zone est assez difficile à décrire. Elle se compsoe de 5 parties bien distinctes, à vous de fouiller, vous trouverez des objets très intéressants. Vous devez entre autre trouver 3 sceaux et les ramener à Duna. Ces derniers sont enfouis dans le sol, utilisez des bombes pour les trouver (Melvin vous guide). Parlez aussi à toutes les fées, c'est très important. Localisez aussi un nid et éliminez toutes les mantes qui rôdent autour puis placez-vous sur le cercle rouge et prenez la soie. Ramenez-la à la fée en or. Allez ensuite voir Jester, répondez correctement à ses questions et vous obtenez des herbes d'argent. Apportez-les à Duna. Vous obtenez une potion, utilisez-la sur la grande pierre...

9) Jelon 1

Discutez avec Siniver puis allez voir Merina, elle vous remet un seau d'eau. Quittez cet endroit et retournez vers la fontaine des fées. Parlez à Irwen, vous obtenez entre autre de l'eau, retournez voir Merina et donnez-lui l'eau. Elle vous donne une branche de chêne, allez ensuite parler à Aruna puis dirigez-vous dans la maison sur la droite. Avancez, déplacez les caisses et prenez le couteau. Retournez discuter avec Siniver, puis partez dans la course d'abeilles. Triomphez de ce petit jeu et vous obtenez les bottes vitesse. Vous obtenez aussi un pass vous permettant de pénétrer dans le fort. Utilisez une bombe pour pénétrer dans le fort, avancez jusqu'à trouver Gwen (vous devez au passage battre un chef gobelin). Après la scène quittez cet endroit, retournez dans le village, donnez le couteau à Aruna, direction le pont, vers un nouvel endroit.

10) La forêt intérieure

Avancez au nord jusqu'à voir Dahlia, elle vous remet un objet et un nouveau sort. Traversez ensuite le camp des goblins, avancez jusqu'à l'embarcadère. Utilisez le radeau pour atteindre le nouvel embarcadère, traversez l'île et vous

obtenez un arc. Retournez à Jelon.

11) Jelon 2

Pour obtenir de l'ambre, utilisez votre arc et tirez sur les fleurs de l'autre côté du fossé. Jouez ensuite de la flûte, l'air est le suivant : vert, rouge, rouge, vert. Vous obtenez alors une autre fleur. Attrapez ensuite 5 abeilles et amenez-les à Apydia. Apportez ensuite le miel à Lonicera, elle vous donnera un breuvage magique.

Jouez ensuite à la roulette avec Fiona dans l'auberge, interrogez Horpach au sujet de l'antidote. Parlez à Meriven dans l'hôtel et vous obtenez la fleur de l'automne, puis retournez voir Horpach. Allez ensuite retrouver Lonicera puis Horpach. Après leur duel vous obtenez un cristal jaune entre autre. Utilisez aussi le verre devant la fleur de lune. Allez ensuite au palais, utilisez l'objet récupéré vers la princesse. Elle sourira sur le breuvage magique pour vous. Quittez ensuite la ville et allez sur la jetée dans la zone brumeuse. Utilisez l'antidote, la brume disparaît...

12) Forêt sombre

Avancez vers le nord en sautant de pilier en pilier. Avancez ensuite d'île en île, puis allez au nord et enfin au sud pour trouver un radeau. Débarquez ensuite, allez en haut sur le nouvel embarcadère, actionnez d'abord le système. Direction sud, nouvelle traversée jusqu'à l'embarcadère à gauche. Actionnez encore le sytème et prenez le nouveau radeau.

Continuez votre progression en suivant ce principe, et vous arrivez face à un boss. Evitez ses attaques et celles des petits ennemis et frappez-le dès que possible. Une scène se déclenche ensuite, vous quittez cet endroit.

13) Le Canyon

Utilisez votre carte, rendez-vous au centre de la zone et gravissez les escaliers. Laissez-vous tomber au nord, actionnez le levier pour activer une plate-forme. Montez dessus, et prenez la pierre. Utilisez-la pour ouvrir le portail rouge, avancez. Dans la caverne dirigez-vous en bas et actionnez le levier. Sautez sur la plate-forme, progressez, actionnez un autre levier. Faites demi-tour, allez en haut, actionnez encore un levier, faites demi-tour, sautez sur la nouvelle plate-forme, puis avancez en direction de la sortie. Gravissez les nouveaux escaliers, petite vidéo, prenez la pierre jaune et ouvrez le portail correspondant.
Actionnez les leviers successifs, puis gagnez la plate-forme. Avancez, allez vers le sud pour trouver une autre pierre, puis sur la gauche, entrez dans la caverne. Petite conversation puis exterminez les ennemis. Vous obtenez alors 2 nouveaux objets dont la pierre verte. Ouvrez le nouveau portail correspondant et vous retournez au début du Canyon. Ouvrez le portail bleu, récupérez les objets puis partez en haut, vers le nord.

Vous obtenez ensuite une nouvelle pierre bleue, ouvrez le portail sur la gauche, prenez la pierre jaune. Actionnez les leviers, avancez et prenez le marteau. Continuez votre progression, ouvrez le portail jaune, utilisez votre marteau pour détruire les 4 statues, et utilisez le téléporteur. Vous obtenez encore un objet rouge, continuez votre progression tout en actionnant les leviers et récupérant les objets puis ouvrez le portail rouge. Avancez, actionnez le levier, grimpez sur la plate-forme, continuez votre progression, actionnez le nouveau levier, avancez encore pour actionner un autre levier. Faites légèrement demi-tour et empruntez la plate-forme apparue. Direction sud, actionnez correctement les 3 leviers et avancez encore. Avancez le long des escaliers, ouvrez le portail vert en bas à gauche avec la pierre récupérée précédemment (après la pierre rouge). Avancez, parlez au dragon-squelette, fouillez la zone pour récupérer ce qu'il cherche et ramenez-le-lui, vous obtenez ainsi un nouvel objet. Déplacez les caisses et utilisez-les pour progresser, placez correctement les objectifs récupérés et actionnez le système pour rentrer dans la mine. Rien de bien difficile dans cette mine, avancez simplement en actionnant les systèmes pour progresser. Avancez un peu, nettoyez les lieux, rassemblez le module noir puis quittez cet endroit. Avancez encore, direction la centrale pour activer le générateur, puis actionnez les pompes rapidement pour actionner l'ascenseur, empruntez-le. Avancez encore, éliminez le boss en privilégiant la vitesse pour l'attaquer. Une scène se déclenche ensuite.

14) La tour

Avancez, sauvez BullyForth et vous obtenez une cape et une clé en cuivre. Avancez ensuite sur la droite. Prenez les flèches puis avancez et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Prenez la clé dans la nouvelle salle, utilisez-la, avancez ensuite en déplaçant les caisses, actionnez le levier, récupérez la clé en or, activez un autre interrupteur, ouvrez la porte, allumez les torches et avancez. Actionnez le nouveau levier, descendez les escaliers. Prenez le livre, pénétrez

dans la crypte et avancez. Actionnez le levier dans la dernière salle, actionnez le téléporteur. Rentrez dans la tombe, actionnez le levier, actionnez rapidement les autres leviers, prenez la clé et ouvrez la porte correspondante. Avancez, prenez la perle noire, avancez encore et prenez les lunettes. Apportez les lunettes au tenancier et vous obtenez un cristal rouge. Avancez encore, prenez la clé en cuivre, allumez les torches et effectuez les actions demandées. Avancez encore tout en prenant les objets, prenez une nouvelle clé, ouvrez la porte et vous voici dans les laboratoires. Avancez encore, utilisez les clés, avancez le long de l'escalier, prenez les cendres, avancez, vidéo, avancez encore. Avancez le long des escaliers, activez le système, utilisez le téléporteur, éliminez votre adversaire durant un combat loyal et une scène se déclenche.

15) Le volcan

Avancez, actionnez le levier, déplacez-vous rapidement et grimpez au niveau supérieur en vous aidant des planches. Utilisez le système de déplacement pour aller au sud, puis avancez en haut à droite. Montez sur la plate-forme, avancez, guidez les boules dans les trous correspondants, suivez ensuite l'écoulement de lave en sens inverse, parlez au garde et entrez dans la ville.

Fouillez cet endroit, parlez à tout le monde et prenez le cristal et la pelle. Discutez avec Cistorne, puis avec Fredo. Il vous vient en aide, allez dans les quartiers de Listard, prenez l'objet sur la table puis retournez voir Cistorne. Vous obtenez une pièce, allez voir Ludor, vous récupérez un livre, Culardе, Veydure, Vuesorne. Retournez voir Ludor, vous obtenez la boule convoitée. Faites une partie, vous perdez, allez ensuite détruire la caisse et prenez l'aimant. Rejouez, et cette fois-ci vous gagnez. Allez ensuite voir Mulorne, descendez via l'ascenseur (vous obtenez au passage une amulette). Avancez, actionnez le levier, déplacez-vous rapidement grâce aux bottes de vitesse pour rentrer dans la salle. Avancez tout en actionnant les leviers, reproduisez le puzzle qui est au mur sur le sol, puis allez en haut à gauche, déplacez les 3 caisses sur les interrupteurs à gauche, allez sur la droite, traversez le couloir piégé, avancez, actionnez le système.
Déplacez correctement les 9 caisses, sautez sur la plate-forme, avancez et prenez le cristal blanc. Avancez ensuite, observez les murs de la salle pour localiser les endroits où vous devez marcher. Allez à droite, puis en bas, avancez, éliminez l'ennemi (aidez-vous de votre magie, c'est indispensable). Avancez encore, prenez le sort tremblement de terre. Avancez encore, donnez un coup sur le cristal, vous obtenez un cristal de mana. Avancez en haut en utilisant ce cristal pour progresser. Avancez dans la grande salle, gravissez les escaliers, vous devez répondre correctement aux questions d'Altaran. Avancez ensuite, positionnez correctement les piliers, avancez sur la carte, prenez l'objet, avancez vers le haut, discutez, une scène de déclenche.

16) Les ruines

Avancez, localisez les os, assommez un poisson et placez-le dessus, puis utilisez la tortue pour progresser. Avancez encore, allez sur la droite et avancez. Eliminez les ennemis puis, sur la plage, allez à l'est. Avancez, prenez des baies et donnez-les au perroquet, il répète ce que vous dites, placez-en vers la statue et le perroquet répètera le mot à la statue. Passez par la porte ainsi ouverte, avancez, éliminez le chef singe. Examinez ensuite les alentours et actionnez les différents leviers (attention à la limite de temps) pour progresser. Avancez encore, détruisez les caisses le long du chemin pour trouver des clés, utilisez-les pour débloquer le passage, gravissez les escaliers, cassez encore des caisses, prenez les 4 clés, puis continuez votre progression de la même manière. Prenez la nouvelle clé, éteignez la torche à gauche, avancez et actionnez le système pour éteindre les torches. Rentrez alors dans le temple des ruines. Avancez, prenez la clé en or et actionnez rapidement les leviers pour rentrer dans la grande salle. (Notez que la craie va devenir utile pour ne pas vous perdre dans ce dédale). Avancez, passez dans la zone suivante, prenez la clé en argent, ouvrez la porte avec cette dernière, avancez encore. Allez sur la droite, actionnez le levier, prenez la clé en acier, continuez votre progression le long des escaliers. Vous devez maintenant passer 4 épreuves avec succès :
- Eliminez 4 ennemis de feu (utilisez des flèches d'eau).
- Utilisez la magie pour récupérer une clé (tremblement de terre, puis vortex) et utilisez la clé. Avancez et allumez les torches.
- Avancez jusqu'au puzzle, utilisez des bombes pour détruire les zones par paires.

Voici un schéma explicatif avec les paires :

2268
1541
6735

- Le plus dur, une zone piégée à traverser, assurez vos déplacements et sauts.

Téléportation face à votre dernier ennemi maintenant : Dagomar. Eliminez son garde de pierre à l'aide de sorts tels que les météores et le tremblement de terre. Vous voici ensuite face au boss final, éliminez-le 3 premières fois, puis avancez et préparez-vous au dernier combat. Utilisez les cristaux pour l'anéantir à jamais.

Tekken

© Namco 1995

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

8012307A 007D	Energie infinie joueur 1
801240AE 0080	Energie infinie joueur 2

Tekken 2

© Namco 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE FIL DE FER

Pendant le choix du combattant, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 et L2.

VUE SUBJECTIVE

En mode 1 joueur, pendant le choix du combattant, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 et R1.

BIG HEAD MODE

Lorsque vous choisissez un personnage, maintenez enfoncé le bouton SELECT.

TENUE ROUGE POUR KAZUYA

Lorsque vous choisissez Kazuya, maintenez le bouton START enfoncé : il se verra affublé d'un costume pourpre.

JOUER AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

Jouer avec les Sub-Bosses

Gagnez le tournoi avec n'importe quel personnage.

Jouer avec Kazuya

Gagnez le tounoi avec n'importe quel Sub-Boss.

Jouer avec Devil

Gagnez le tournoi avec Kazuya

MODE SUPER DEFORMED

Après avoir fini le jeu avec tous les personnages, à l'écran de sélection, appuyez simultanément sur SELECT, , ,

CODES ACTION REPLAY

Invincibilité joueur 1

```
800D0988 008C
```

Invincibilité joueur 2

```
800D0934 008C
```

Personnages cachés

```
800A370C FFFF
800A370E 00FF
```

Tekken 3

© Namco 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Mode Ball : finissez le jeu avec 5 personnages différents.
Mode Théatre : finissez le jeu 16 fois avec des personnages différents.
Anna : Finissez le mode arcade cinq fois.
Bryan : Finissez le mode arcade six fois.
Dr. Bokonovich : Finir 3 fois le mode tekken force, puis lors de la quatrième fois, vous devrez battre le Doc.Brokonovich pour pouvoir jouer avec.
Gon : le battre au Mode Ball.
Gun Jack : Finissez le mode arcade trois fois.
Heihachi : Finissez le mode arcade sept fois.
Julia : Finissez le mode arcade deux fois.
Kuma : Finissez le mode arcade.
Mokujin : Finissez le mode arcade quatre fois.
Ogre : Finissez le mode arcade huit fois.
True Ogre : Finissez le mode arcade neuf fois.

RECORD MODE

Allez dans le Training Mode. Choisissez votre personnage, puis choisissez le menu Free. Une fois dans ce menu, appuyez simultanément sur les boutons L1, R1, L2 et R2. Laissez-les enfoncés et appuyez sur ○ . Vous aurez accès à un mode ou vous pourrez enregistrer vos meilleurs Combos.

POSES DE VICTOIRE

Lors du replay, maintenez enfoncés les boutons □ , △ , ✕ ou ○ pour voir l'une des quatre poses de victoire de votre personnage.

POWER UP

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur ✕ , ○ , △ et □ . Votre personnage se concentrera et sera plus fort pendant quelques secondes.

TENUES CACHÉES

Pour avoir les tenues cachées, validez le choix du personnage avec ou Start. Mais auparavant, il vous faudra accomplir certaines actions :
Anna : gagnez 25 matchs.
Forest Law : finissez le jeu avec Law et Paul.
Jack (de Tekken 1) : finissez le jeu 10 fois avec Gun Jack et allez sur Gun Jack.
Jin Kazama : gagnez 50 matchs.
Lin Xiaoyu : gagnez 50 matchs.
Tiger : terminez le mode arcade avec 20 persos différents et allez sur Eddy Gordo.

JOUER AVEC GON

Commencez un Survival Mode, puis perdez. Inscrivez alors "GON" à la place de votre nom.

REVOIR L'INTRODUCTION

Il est possible de revoir la séquence d'introduction à volonté, séquence au cours de laquelle les personnages effectuent des katas. Pour cela, laissez enfoncée la touche R1 pendant le fondu noir de l'écran de sélection.
Si vous avez fini le jeu avec au moins 5 personnages différents, laissez enfoncée le bouton L1 plutôt que R1. Vous verrez alors les combattants dans leur deuxième tenue.
Enfin, si Bosconovitch fait partie des personnages sélectionnables, maintenez simultanément enfoncés R1 et L1 pour voir tous les personnages cachés faire leur show.

IMPACTS VERTS

Sur la borne d'arcade, les effets d'impact étaient verts. Pour retrouver ces mêmes effets, mettez votre curseur sur l'option Key Config et appuyez simultanément sur L2, R2 et Select.

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Energie infinie Joueur 1

```
800A95E6 0082
```

Energie infinie Joueur 2

```
800AAE72 0082
```

Mode théâtre (là où l'on voit les fins des persos)

```
30097EEF 0003
```

Toutes les fins dans le mode théâtre

```
80097EC0 FFFF
80097EC2 FFFF
80097EC4 FFFF
```

Mode Tekken Ball

```
30097EEE 0003
```

Tous les personnages

```
80097EB8 FFFF
80097EBA FFFF
80097EBC FFFF
```

Energie à 0 pour les adversaires

```
800AAE72 0000
800AC6FE 0000
```

POSES DE PROVOCATION

Certains personnages peuvent provoquer leurs adversaires en se moquant d'eux. Voici comment faire pendant les combats :
Dr. Boskonovitch : □ + △ + ○ : fait semblant d'avoir une crise cardiaque !
Julia : △ + ○ + ✕ : fait une grimace à son adversaire.
Kuma/Panda : □ + ✕ + ○ : regardez-les danser !
Lin Xiaoyou : □ + ✕ + ○ et ✕ + ○ + △ : 2 grimaces différentes.
Anna : ✕ + □ + △

DR BOSKONOVITCH

Pour obtenir plus rapidement ce personnage, vous devez d'abord finir le team battle mode avec 8 personnages, et encore une fois avec un seul personnage.

MODE TEKKEN BALL

Finissez le jeu avec les dix personnage de base pour obtenir le mode Tekken Ball.

NOUVELLE FIN POUR GUN JACK

Finissez le jeu en mode Arcade avec le troisième costume de Gun Jack.

NOUVELLE FIN POUR PANDA/KUMA

Finissez le jeu en mode Arcade une première fois avec l'un de ces deux personnages. Finissez le ensuite avec le second pour avoir une fin différente.

MODE THÉÂTRE

Pour obtenir le mode théâtre, il faut finir le mode arcade avec les 10 persos de base.

AUTRE FAÇON DE DÉBLOQUER GON

Bouclez le Mode Stage 4 fois d'affilée sans perdre une seule fois et vous débloquerez Gon.

Tempest X3

© Interplay / High Voltage 1997

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Au cours du jeu, faites une pause. Puis, appuyez et maintenez un à un les boutons : L1, R1, Haut-Gauche, , , START, SELECT. Un bruit d'explosion retentit. Pressez alors les boutons suivants et maintenez-les un à un : L2, R1,

Ten Pin Alley

© ASC Games / Adrenalin Entertainment

+ D'INFOS FORUM

INSULTER L'ÉQUIPE ADVERSAIRE

Lorsque vous êtes en Team Mode, vous pouvez insulter l'équipe adverse en effectuant les manipulations suivantes :

"Choke!" L1 + L2 + R1 + R2 +

"Loser!" L1 + L2 + R1 + R2 +

"Miss!" L1 + L2 + R1 + R2 +

"You suck!" L1 + L2 + R1 + R2 +

Tenchu 2 : Birth of the Stealth Assassins

© Activision / Acquire 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Allez dans le menu de sauvegarde pendant le jeu et appuyez sur Haut, Bas, , Haut, Bas, , Haut, Bas, en tenant la touche R1 enfoncée.

TOUTES LES MISSIONS DANS L'ÉDITEUR DE MISSIONS

Entrez dans l'écran standard de l'éditeur de missions. Puis, maintenez enfoncés R2 + et faites : Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche, Gauche.

CARTE COMPLÈTE

Au cours d'une partie, maintenez Select enfoncé pour afficher la carte, baissez-vous, puis faites : , , , , , .

JOUER AVEC TATSUMARU

Terminez le jeu avec les deux personnages principaux du jeu.

REGAGNER DE LA VIE

Faites pause pendant le jeu et en maintenant la touche enfoncée, appuyez sur gauche, droite, haut, bas pour récupérer de la vie.

TOUS LES NIVEAUX

Placez-vous sur une mission vide, maintenez et appuyez sur Droite, Gauche, Bas. Relachez puis maintenez

TOUS LES OBJETS NINJA (VERSION US)

A l'écran de sélection des objets, appuyez sur , , , , , , , gauche, haut, bas, droite, R2, R2

"OFFICE" ET "TENCHU INC." DANS L'ÉDITEUR DE MISSIONS

Dans l'éditeur de missions, mettez en surbrillance l'option pour en créer une nouvelle. Alors, maintenez enfoncé le bouton R2 et appuyez sur Gauche, , Gauche, , Droite, Droite, . Appuyez alors sur et la mission "Office" sera débloquée. De même, "Tenchu Inc." sera désormais accessible.

DÉBLOQUER TATSUMARU

A l'écran de sélection des personnages, maintenir + et faire droite, haut, gauche, toujours en maintenant +

TOUS LES OBJETS NINJA

Faire R2, L2, R2, L2, maintenir select et faire droite, gauche, , , bas, haut, haut.

AUGMENTER LE NOMBRE D'OBJETS NINJA

Maintenir R1 + et faire droite, bas, gauche, L1.

Tenchu : Stealth Assassins

© Activision / Acquire 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES (VERSION JAPONAISE)

A l'écran du choix des armes, maintenez enfoncé L1 et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,

CHEAT CODES

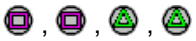
99 armes

A l'écran de sélection des objets, maintenez enfoncé le bouton R2 et faites : , Droite, Droite, Haut, Bas.

Toutes les armes (normales et magiques)

A l'écran de sélection des objets, maintenez enfoncé le bouton R1 et faites : , Droite, Droite, Haut, Gauche.

Plus d'objets

A l'écran de sélection des objets, maintenez enfoncé L2 et faites :  , Droite, Droite, Haut, Droite.

Choix du niveau

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez R1 et faites : , Droite, Droite, Haut, Droite.

Restaurer ses vies

Faites une pause au cours du jeu, puis : , Droite, Droite, Haut, Gauche.

Menu caché

Faites une pause au cours du jeu (avec Start), puis maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 et R2, puis faites : Haut, , Bas, , Gauche, , Droite et . Relâchez les boutons L1 et R2 puis faites : L1, R1, L2 et R2. Le mot "Pause" disparaît mais le jeu et toujours en pause. Appuyez sur Start pour que le jeu reprenne son cours. Désormais, appuyez simultanément sur L2 et R2 en cours de partie pour faire apparaître un menu qui vous permettra de faire tout un tas de choses comme créer des ennemis, se recharger en items...

ARMURE ALTERNATIVE D'AYAME

Choisir Ayame, puis à l'écran de sélection d'objets, maintenir R1 puis faire , droite, droite, haut, gauche.

Relâcher R1 puis faire , droite, droite, haut, droite.

Si le code a été effectué correctement, l'armure sera choisie automatiquement. Il faut avoir au moins une armure dans le stock pour que cela fonctionne.

CINÉMATIQUES EN JAPONAIS

A l'écran de selection des niveaux, maintenir L1 puis faire : , droite, droite, haut, bas.

Le récit au début de chaque niveau n'est pas traduit en japonais.

Tennis Arena

© Ubisoft / Smartdog 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX JOUEURS

Sur l'écran du logo Smart Dog, faites les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite, START.

Test Drive 4

© Accolade / Pitbull Syndicate 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran des mots de passe, saisissez :

KNACKED	Circuits inversés
MJCIM.RC	Petites voitures
SAUSAGE	Voitures bonus
WHOOOOSH	Nitro (en klaxonnant)

Test Drive 5

© Accolade / Pitbull Syndicate 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Gagnez une course, puis entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom dans le tableau des meilleurs scores :

AUXYRAY	Musique bonus (en choisissant l'option "Fear Factory Video" au menu principal)
MTHREE	Accès à toutes les pistes
NOLIFE	Voitures supplémentaires
RONE	Toutes les voitures
SPURT	Mode super arcade
VRSIX	Nouveaux modes de jeux disponibles

Test Drive 6

© Cryo Interactive / Pitbull Syndicate 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

AKJGQ	6.000.000 $
CVCVBM	Tous les circuits de course rapide
DFGY	Toutes les voitures
ERERTH	Tous les circuits
FFOEMIT	Désactive les checkpoints
NOEMIT	Active les checkpoints
OCVCVBM	Pas de circuit de course rapide
OPIOP	Tous les challenges
OPOIOP	Pas de challenge
QTFHYF	Circuits plus courts
RFGTR	Stoppe le mode Bomber

Test Drive Off-Road

© Accolade / Elite Systems 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Dans le NAME SCREEN, saisissez les codes suivants :

`ALLTRACK` Toutes les pistes
`BEEFY` Voiture
`FIFTY` Voiture
`LOWRIDER` Voiture
`SPRINTER` Voiture

Test Drive Off-Road 2

© Accolade 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Choisissez une course seule en mode World Tour. Puis à l'écran de sélection de la transmission, maintenez enfoncé le bouton Select et faites l'une des manipulations suivantes :

Bus scolaire

L1, Haut, L2, Bas, Bas, L2, L2, R2

Camion de glaces

R2, L2, L2, Bas, Bas, L2, L2, R1

Camion noir

R1, L2, L2, Bas, Bas, Haut, L2, L1

Voiture Nitro

L1, Bas, Haut, L2, L2, R1, Gauche

TOUS LES VÉHICULES ET TOUTES LES PISTES

A l'écran principal, maintenez enfoncé le bouton Select et faites : L1, Gauche, L2, Droite, L2, Gauche, L1, L1.

Tetris Plus

© Jaleco / Atlus

CHOIX DU NIVEAU

Mettez le jeu en mode Puzzle, et sélectionnez l'option Password. Alors, faites : Bas, Bas, Droite, Haut, Haut, Droite, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Haut, Haut, Droite, Haut, Haut, Haut, . Une option permettant de choisir son niveau apparaîtra maintenant en début de jeu.

The Adventures of Alundra

© Sony / Psygnosis 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

"Falcon Giled" infinis

```
801DD5CA 0063
801DD5C0 0004
```

Magie infinie

```
801DD5C2 0004
```

Avoir toutes les clés

```
301EB934 0063
301EB96C 0001
301EB964 0001
```

Batte en acier

```
801DD5F8 0001
```

Santé infinie

```
30127D44 0032
30127D48 0032
```

Argent infini

```
D21EB834 00FF
801EB834 270F
```

ENIGME DE LA CRYPTE DE LARS

Dans la Crypte de Lars, l'ordre des Saints est : Milieu, Gauche, Droite, Extrême-Gauche, Extrême-Droite.

CONSEILS POUR LE PALAIS DE GLACE

Pour accéder au Palais de Glace, il vous faut détenir le bâton de feu du manoir du même nom. Aller ensuite au nord d'Inoa vers le mont Torla, et vous trouverez le palais. Allez brûler les ronces supérieures, puis faufilez-vous entre les deux "falaises". Ca paraît visuellement impossible mais ça l'est (possible). Une fois que vous arrivez dans le petit bois, trouvez le chemin en descendant à la limite de la chute. Une fois devant les deuxièmes ronces, brûlez-les et entrer dans le palais.
Cette salle comporte 6 piliers que nous allons numéroter comme suit, pour des raisons de commodités :

```
1 2
3 4
5 6
```

Poussez le 5 vers le haut, le 3 vers la gauche, le 1 vers le bas, le 2 vers la gauche, le 3 vers le haut puis à droite, le 5 vers la gauche, le 6 vers le haut, la gauche, le haut et la gauche. Il vous reste à sauter sans vous faire mal sur l'interrupteur restant.
Nouvelle embrouille : 4 grilles ! Allez à la porte de gauche et mettez le levier en bas. Allez à la porte de droite et mettez le levier à gauche. Allez ensuite à la porte centrale.
Re-piliers. Même numérotation que pour la première salle. Le 1 vers le bas et à droite. Le 2 vers le bas, à droite et haut. Le 5 en haut et à droite. Le 4 vers le bas. Le 3 vers le haut et à droite. Sautez de pilier en pilier pour obtenir le bâton de glace indispensable au mont Torla. Pour ceux qui ont trouvé l'accès à la caverne en haut à gauche du désert, utilisez le bâton de glace pour réfrigérer les piliers de feu puis brisez-les avec la massue. Un nouveau vaisseau de vie vous appartiendra.

TROUVER LE CINQUANTIÈME FAUCON DORÉ

Dirigez-vous près de la cabane de Lurvys Smith et utilisez la baguette de feu pour récupérer le faucon dans le bassin.

TROUVER L'ÉPÉE LÉGENDAIRE

Lorsque Jess vous aura donné les gants de force, perdez une vie et utilisez le Quick Restart plus de 16 fois, puis allez à la staue du roi des neiges. Soulevez le rocher à l'aide des gants, et avancez vers la statue. Le roi des neiges vous donnera alors l'épée légendaire.

CODES ACTION REPLAY (US)

Energie infinie

```
3012708C 0032
30127090 0032
```

Argent infini

```
D21EAB7C 00FF
801EAB7C 270F
```

Magie infinie

```
301EAB78 0004
301EAB7A 0004
```

Avoir 99 Gilded Falcons

```
301EAB82 0063
```

Avoir toutes les clefs

```
301EAC7C 0063
301EACB4 0001
301EACAC 0001
```

Porte en chaîne ouvertes

```
301EA73E 00FF
```

Ouvrir les 3 portes du temple

```
801EA724 0400
801EA726 0011
```

Livre de la terre

```
301EAC38 0001
```

Livre de l'eau

```
301EAC40 0001
```

Livre du feu

```
301EAC48 0001
```

Livre du vent

```
301EAC50 0001
```

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Un bateau en mer

L'histoire commence sur un bateau. Tu es Alundra, prêt pour l'aventure. Un de tes rêves t'a amené sur ce bateau, mais tu ne sais pas vraiment pourquoi, enfin pas pour le moment... Tu te trouves à l'arrière du bateau. Monte les escaliers et commence à parler aux personnages, tu apprendras entre autre que ce navire doit se rendre à Torla. Ouvre la première porte bleue en bas, entre. Tu feras la connaissance du Capitaine MERRICK, parle un peu avec lui, puis ressors et monte au niveau des deux portes bleues. Entre à gauche. Tu arrives dans une salle avec deux marins. Discute avec

eux. Assieds-toi sur les caisses, pendant que tu es là. Sors sur le pont, et descends jusqu'à la porte juste en dessous, entre. Le capitaine Merrick te conseille d'aller te reposer un peu... Retourne vers les deux portes bleues, mais cette fois entre dans celle de droite, c'est ta cabine. Va te reposer...
C'est alors que tu as une vision, c'est Lars, le Sorcier qui te parle d'un monstre enfermé depuis mille ans. Puis Melzas, le fameux monstre, apparaît. Les deux entités discutent sérieusement. Lorsque tu te réveilles, le bateau bouge dans tous les sens. La porte de ta cabine est bloquée, tu ne peux pas passer. Sur le mur de gauche, il y a une fissure, emprunte-la. Dégage quelques caisses pour passer, puis sors sur le pont. Dehors une tempête fait rage, puis c'est le naufrage...

Chapitre 1

Le village d'Inoa

Tu es recueilli par un homme au bord de la plage. Tu te réveilles chez lui, dans un lit bien douillé. L'homme se présente, il s'appelle Jess, il est le forgeron du village Inoa, où tu a échoué. Après un petit monologue, il s'en va. Tu te lèves. Dirige-toi vers le livre bleu, et sauvegarde tout de suite. Profite-s-en pour regarder comment fonctionne l'inventaire... Descends en bas, discute un peu avec Jess, puis sors.
Dehors une jeune fille, Sybill, t'arrête et te dit que tu es celui que le village attendait. Continue ton chemin, et descends un peu vers la gauche. Passe devant une maison (celle de Giles) et rentre dans la suivante. Tu es dans la maison de Wendell, un vieil homme très malade. Il y a à son chevet, deux jumeaux, ses petits-enfants. L'un d'eux te demande d'aller chercher Septimus. Sa maison est juste au-dessus de celle de Wendell. Sors, va à gauche et monte l'escalier, entre dans la maison en face. Parle une fois à Septimus, puis tente de repartir. Septimus t'arrête et te demande d'aller au Manoir de Tarn, pour essayer de récupérer quelques indices, en fait le " Livre d'Elna ".

Chapitre 2

Fuite vers le Manoir de Tarn

Sors de la maison de Septimus, et va sauvegarder chez Jess. En route, discute avec les habitants d'Inoa. Toute information est bonne à prendre... Ensuite, dirige-toi vers l'est, sors du village, va en direction de la rivière. Le Manoir de Tarn est à côté de la rivière, un peu en haut à gauche du pont bloqué par l'arbre. Le Manoir est entouré d'un mur d'enceinte.
Lorsque tu franchis le mur, quatre créatures (des Murggs) t'attaquent. Pas de souci pour l'instant... Dirige-toi à l'intérieur de la bâtisse. Une vision t'apparaît, celle de Melzas. Puis quatre Murggs t'attaquent, tue-les pour déverrouiller les portes fermées.. Entre dans la salle du milieu, où t'attendent quatre Murggs, tue-les. Un coffre apparaît sur la table, prends le fortifiant. Sors de la salle et monte à l'étage. Il y a deux escaliers, un à droite, et un à gauche. Celui de droite mène à un couloir bloqué, mais il y a un coffre avec une herbe à récupérer... Ensuite prends l'escalier de gauche, trois Murggs sont prêts à se faire dissoudre. Au bout du couloir, il y a une porte fermée. Il faut trouver la clef qui te permettra de la déverrouiller. Redescends dans le hall principal. Passe par la petite porte à gauche. Dans la salle, il y a une bibliothèque, un levier et trois caisses. Si les Murggs t'ont touché, jette les caisses, peut-être ont-elles quelque chose d'intéressant à l'intérieur. Actionne le levier et un passage caché s'ouvre dans la bibliothèque. Descends les escaliers. En bas tue les deux Slimes pour ouvrir la grille. Dans le couloir suivant, des pierres sont suspendues en l'air. Avance doucement vers elles pour les faire tomber, sans qu'elles ne te touchent. Au bout il y a un petit bassin avec deux leviers. Un à droite, l'autre à gauche. Actionne en premier le levier de gauche, puis ensuite le levier de droite. Traverse le pont qui vient d'apparaître. Dans la pièce suivante, il y a deux grosses boules en l'air et un coffre. Avance près des carrés qui sont marqués sur le sol pour faire tomber les boules, attention ! Puis ouvre le coffre où il y a une herbe. Continue de descendre en faisant toujours attention aux boules. En bas il y a deux tonneaux, un interrupteur et une grille fermée sur la gauche. Prends un tonneau et place-le sur l'interrupteur, la grille s'ouvre. Continue à avancer sur la gauche. Dans la salle suivante, commence par faire tomber les quatre boules suspendues. Ensuite élimine les Slimes, enfin dépose les quatre tonneaux sur les quatre interrupteurs, la grille s'ouvre. Passe par la grille, fait tomber les deux boules (au-dessus des coffres), puis ouvre les coffres. Il y a une herbe, et un faucon doré (1). Monte les escaliers à droite. Actionne le levier, tue le Slime et passe par la grille ouverte. Attention aux deux Slimes dans le couloir. Continue. Tu arrives dans une pièce avec deux Slimes (tue les tout de suite), trois portails et un levier " multi-position ". Pour lever ou baisser chacun des portails, utilise le levier comme ceci :
Haut : Tous fermés

Bas : Ouvre portail Gauche
Droit : Ouvre portail Milieu
Gauche : Ouvre portail droit
Ouvre le portail du milieu, entre dans le couloir. Attention à la boule piquante. Protège-toi dans les renfoncements sur les côtés du couloir, et va jusqu'au bout pour ouvrir le coffre. Il y a une herbe. Reviens dans la salle précédente. Ouvre le portail de droite, entre. Il faut activer les quatre interrupteurs, en évitant les boules qui tournent et les quatre grosses boules au-dessus des interrupteurs. Une fois activés, les interrupteurs déclenchent une petite plate-forme. Monte dessus pour ouvrir le coffre et récupère la clef. Sors de la salle par l'escalier en haut à gauche. Dans la petite salle où tu arrives, ouvre le coffre pour récupérer le vaisseau de vie -1, puis sors de la salle. Tu te retrouves dans le hall du Manoir. Remonte les escaliers jusqu'à la porte qui est verrouillée (escalier de gauche). Mets-toi devant la porte, elle s'ouvre, entre. Au fond de la pièce, il y a deux coffres et deux caisses. Ouvre les coffres. Il y a une herbe, et un lingot de 30 Florins. Dirige-toi ensuite vers la table, en face du livre. Prends-le. C'est le fameux " Livre d'Elna ". Au moment où tu sors, Melzas fait une brève apparition. Sors de la pièce, puis du Manoir, et retourne à Inoa avec le Livre d'Elna. Va tout de suite chez Jess, pour sauvegarder (enfin !)

Chapitre 3

Le rêve de Wendell

Retourne chez Wendell, il y a du monde autour du lit. Septimus te parle et te demande le Livre d'Elna. Tu le regardes avec lui, il t'explique que tu es un " Visiteur de Rêves ". Il te demande d'aller dans les rêves de Wendell pour l'en sortir, et si tu es prêt pour l'expérience. Réponds Oui, tu es alors projeté dans le rêve de Wendell...
Te voici dans le rêve de Wendell. Monte les escaliers, puis continue sur le pont en bois, jusqu'en haut. Tu vois alors Wendell qui appelle à l'aide... (Attention, il y a des passages qui sont un peu cachés par les espèces " d'abris ", ils ressemblent à des blocs gris plus ou moins allongés, fais donc attention à ne pas les louper...) Actionne le levier, va à droite, puis continue jusqu'au prochain levier. Actionne-le, continue encore jusqu'à un troisième levier. En chemin tu trouveras un coffre avec une herbe. Reviens ensuite en arrière, pour descendre tout en bas, par un passage qui était bloqué jusqu'à présent, jusqu'à un levier. Actionne-le. Continue sur ta droite jusqu'au levier suivant. Actionne le, puis monte jusqu'au levier au-dessus. Actionne-le, puis redescends pour aller en face et récupérer le faucon doré (2) dans le coffre. Reviens en direction du dernier levier, mais ne va pas jusqu'à lui, et passe sous l' " abri " pour arriver à un endroit un peu plus dégagé. Lorsque tu arrives dans cette salle, une grille se referme derrière toi, et t'empêche de rebrousser chemin. Débarrasse-toi des sept Slimes qui t'attaquent. La grille du bas va disparaître. Un interrupteur tombe sur la gauche. Les deux grilles qui étaient là, ont elles-aussi disparues... Pour continuer ta route, il faut traverser les deux ponts en bois d'une certaine façon. Commence par aller sur celui du haut, puis descends, continue, remonte pour arriver sur l'autre berge. (Si tu te trompes, un bloc de pierre tombe sur le pont, fais alors demi-tour, pour activer l'interrupteur qui enlèvera les blocs tombés). Traverse ensuite le pont du bas jusqu'au bout. Tu arrives devant Wendell, qui est content de te voir !

BOSS n°1 : le " GELATINOÏDE "

Les Slimes se regroupent pour former un Slime géant : Le GELATINOÏDE. Frappe-le 21 fois. Tranquillement. Attends qu'il ait fini de clignoter pour le refrapper. Ensuite il se divise en quatre Slimes plus petits. Continue à frapper sans relâche. Ceux-ci vont se dissoudre en quatre Slimes d'une taille plus habituelle... Pas de problèmes particuliers pour ce premier Boss...
Une fois que tu en as terminé avec le boss, Wendell disparaît, Septimus te rappelle dans le monde réel. Wendell est sauvé ! Il se réveille, se pose quelques questions. Puis tu retournes chez Septimus avec lui. En chemin tu rencontres Giles, et il te dit que Ronan souhaiterait te rencontrer au sanctuaire. Suis Giles, parle à Ronan (réponds oui), puis reviens chez Septimus, après avoir sauvegardé.

Chapitre 4

La tragédie d'Olen

Arrivé chez Septimus, celui-ci te parle de Sybill, Nadia, etc. Quand il a fini de parler, dirige-toi vers la porte. A ce moment-là, un tremblement de terre se fait ressentir. Septimus sort de chez lui, suis-le. C'est la mine de charbon qui a

explosée ! Parle à Yuri, il te dit que Olen est le seul survivant mais qu'il va très mal. Va chez le Maire (devant la fontaine). Parle à Jess. Entre dans la maison, puis parle aux différentes personnes au chevet d'Olen. Va pour sortir, Septimus arrive, et entame une discussion, puis il te projette dans le cauchemar d'Olen.
Tu te trouves dans le cauchemar d'Olen, à l'intérieur de la Mine. Parle à Jaylen, Lyman, et Olen. Prends le chemin à droite, puis parle à Zane. Il te montre comment mettre en route la machine. (Gauche - Gauche - Droite - Gauche). Retourne à l'entrée, parle à Olen. Quatre Murggs surgissent du mur. Si tu les tues assez rapidement, un coffre tombera dans lequel tu pourras récupérer un faucon doré (3), mais attention, il faut aller très vite. Septimus te rappelle dans le réel. Après une discussion, Olen meurt. Retourne chez Jess, qui est en train de finir la conception d'une bombe minière. Après quelques explications, Jess pose la bombe sur le comptoir, puis s'en va. Une fois que tu as pris la bombe, va sauvegarder. Sors ensuite, puis dirige-toi vers la mine de charbon, au nord-est du village.

Chapitre 5

La Mine de Charbon

Arrivé à la mine, tu te fais engueuler par Jess. Parle ensuite à Meade et à Kline. Utilise une bombe sur l'entrée de la mine bloquée puis entre. Il y a un éboulement qui bloque le passage en haut de la mine. Pas de problème, utilise une bombe pour libérer le passage. Continue à pied par cette ouverture, suis les rails. Tu arriveras devant un levier que tu ne peux pas bouger. Continue sur la gauche où tu dégommeras quatre tortues. Pour les avoir facilement, approche-toi d'elles, attends qu'elles sortent de leur carapace, puis jette une bombe sur leur tronche... La bombe éclate tout de suite, et hop... Fais quand même attention, à leur jet de feu. Jette ensuite une bombe sur le bloc de pierre qui bouche les escaliers. Descends. Tue les trois Slimes qui t'attendent en bas, puis continue ta route en bas, à droite et à gauche. Tu arrives dans une pièce pleine d'eau. Quatre Murgg tournent autour d'un homme. Il s'agit de Lyman. Lorsque les Murgg te voient, ils t'attaquent. Tue-les puis va voir Lyman. Il te donne la clef de la salle des machines, puis meurt. Ouvre les quatre coffres. Tu trouveras deux herbes, et deux lingots de 30 florins. Reviens sur tes pas jusqu'à l'entrée de la mine. Dirige-toi dans la salle où tu as vu Zane tout à l'heure. Utilise la clef sur la porte pour accéder à la machine. Mets la machine en route. (Petit rappel : Gauche - Gauche - Droit - Gauche). Reviens à l'entrée de la mine, saute dans le wagonnet, et ça roule... Au premier embranchement, le wagonnet va briser le rocher sur les rails, et en même temps, dégripper le levier qui était rouillé. Arrivé en bout de course, tu te trouves dans une salle avec deux ouvertures en haut, et une porte fermée en bas à gauche. Entre dans l'ouverture de gauche. Tue les quatre tortues. Monte les escaliers. A droite tu verras une machine avec un levier. Un éboulement se produit, et t'empêche d'accéder jusqu'à la machine. Sors de la salle et dirige-toi vers l'ouverture de droite. Débarrasse-toi des trois slimes, puis utilise une bombe sur le tas de pierres qui bloque l'ouverture au fond à droite. Entre. Il y a des rochers qui tombent, et une espèce de petit labyrinthe de plots en bois. Traverse la salle pour arriver de l'autre côté. Puis grimpe sur les petites plates-formes, en partant de la droite, pour monter jusqu'en haut à gauche, où il y a une ouverture. Passe par l'ouverture et tu te retrouves dans la salle de la machine. Actionne le levier, la machine se met en marche. Reviens sur tes pas, dans la salle avec les deux ouvertures et le wagonnet. Va en bas à gauche, la porte est maintenant ouverte. Entre et actionne le levier. L'aiguillage de la salle a changé. Saute dans le wagonnet pour continuer ta route. Une fois bloqué, descends sur ta gauche pour dégommer les tortues, les slimes et actionne le levier. Remonte vers le wagonnet. (Utilise les petits paniers dans le renfoncement pour remonter). Passe par la porte ouverte à droite du wagonnet. Tu te retrouves dans une salle avec trois Murggs. Tue-les. En bas à gauche, il y a le corps inerte de Jaylen. Fouille-le et tu trouveras une clef. Sors de la salle. Saute dans le wagonnet. Reprends ta route jusqu'au prochain arrêt. Va actionner le levier en bas à gauche, pour rechanger l'aiguillage, puis remonte dans ton taxi jusqu'à l'entrée de la mine. A pied, retourne au premier embranchement. Il y a un levier maintenant accessible, la porte s'est levée. Actionne le pour changer l'aiguillage. Retourne dans le wagonnet, et roule, roule. Tu arrives dans une grande salle. Utilise la clef sur le grand portail en bois. Va sur la plate-forme violette et sauvegarde.
Descends en bas à gauche de la salle. Il y a une mare avec des boules et des plots en bois. Saute sur les plots pour arriver sur une plate-forme avec un levier. Actionne le levier, un bloc tombe. Remonte vers la plate-forme de sauvegarde, mais tourne à gauche, il y a deux grosses pierres rondes et un wagonnet. Saute sur le wagonnet, sur la plate-forme à gauche. De là, tu peux récupérer une herbe dans le coffre à gauche, et une autre herbe dans le coffre en haut. Reviens sur la plate-forme, puis saute sur la grosse boule en pierre à côté du wagonnet, pour sauter sur la plate-forme d'en face avec l'autre boule de pierre. Pousse cette boule sur la gauche, elle tombe sur la boule qui est en dessous, elles explosent toutes les deux. Pousse le wagonnet libéré en bas. Suis-le. Saute dessus pour sauter sur la petite plate-forme juste en face. Saute sur la plate-forme à gauche, continue jusqu'au bloc que tu as fait tomber tout à l'heure. Saute enfin, sur la berge en bas à gauche. Passe par l'ouverture. Dans cette salle, tue les quatre tortues, puis jette une bombe sur le tas de cailloux à gauche.

Descends dans le trou. Tu te trouves dans une salle pleine d'eau avec des plots. Commence par éliminer les quatre slimes dans l'eau. Utilise ensuite les plots pour arriver jusqu'au coffre. Ouvre-le, il contient une clef. L'homme à côté, dans l'eau, est Zane, mort. Remonte, puis retourne dans la grande salle précédente. Va sur la droite jusqu'à un wagonnet vide, ne monte pas dedans. Suis les rails, pour arriver devant une porte fermée. Utilise la clef, et actionne le levier. Monte dans le wagonnet. Une fois arrivé dans la nouvelle salle, si tu vas à gauche, un éboulement se produit te bloquant le passage. Va à droite, et casse les caisses pour pouvoir monter sur la plate-forme, continue pour sauter sur la corniche en bas. Tue les trois Slimes. Descends de l'autre côté, tue les trois tortues, puis monte sur la plate-forme à droite (vers le wagonnet), et saute sur la corniche de gauche. Ouvre le coffre et récupère un faucon doré (4). Sors de cette salle par le haut, en suivant les rails. Dans la salle suivante, va à gauche, monte sur les différents niveaux de plate-forme pour aller jusqu'au coffre. Prends l'herbe. Saute sur la plate-forme à droite, et monte dans le wagonnet. Au bout de la route monte les escaliers, continue ton chemin, jusqu'à arriver à une troisième machine. Pour la mettre en route, actionne trois fois le levier du bas, une fois celui du haut, et enfin saute sur la machine plusieurs fois. Saute sur l'ascenseur, qui descend, descends. Tu arrives dans une salle avec un pont et de l'eau dans laquelle brillent des étoiles. Place-toi sur ces étoiles pour te régénérer si tu en as besoin. Continue ton chemin. Tu arrives dans la salle où se trouve Zazan. Une fois qu'il est parti, élimine les quatre Murggs. Un coffre tombe. Dedans il y a un vaisseau de vie - 2. Prends-le puis sors de la salle en bas. Ouf ! ! Te voilà dehors.

Chapitre 6

L'arbre des Murggs et la Vision de Sybill

Des rochers t'empêchent d'avancer. Va à gauche. Tu verras des Murggs s'enfuir. Suis-les jusqu'à leur arbre. Une fois la séquence terminée, descends de ton perchoir, puis va à droite, il y a une ouverture. A l'intérieur, il y a un levier, que tu ne peux pas activer pour l'instant. Retourne à l'endroit où tu es sorti. Kline, Jess et Meade t'attendent. Ils ont débloqué le passage. Après une discussion, retourne au village.
Devant chez Jess, une fille t'attend. C'est Sierra. Elle te demande d'aller voir Sybill. Elle habite juste derrière Jess. Il faut descendre les escaliers, puis remonter par la droite. C'est la maison avec plein de fleurs... Sybill te prend la main pour te révéler les visions qu'elle a. Dans ses visions tu vois le futur de Kline, des Murggs, Melzas, etc. Retourne chez Jess. Sierra te remercie et te laisse passer. Jess te parle, et te demande d'amener des fleurs sur la tombe d'Olen. Va sauvegarder.

Chapitre 7

La Crypte de Lars

Dirige-toi vers le cimetière, au nord d'Inoa. Place les fleurs sur la tombe d'Olen. C'est celle où il y a une stèle et pas de fleurs. Puis la lumière s'assombrit. Dirige-toi vers la droite en face de la lumière bleue. La pierre s'ouvre, entre.
Tu te trouves dans la crypte de Lars. Descends les escaliers et va sur la droite. Au bout il y a une ouverture. Entre, et tu te trouves dans une salle avec une plaque au milieu. Lis la plaque. Celle-ci t'indique que tu dois montrer un certain respect aux cinq esprits, etc. Retourne dans la salle précédente, et descends au niveau des cinq plaques. A chaque plaque correspond un esprit. Il faut les invoquer dans un ordre très précis. Il y a de gauche à droite : St Vert, St Bleu, St Blanc, St Rouge et St Marron. Va devant les plaques en respectant cet ordre : Blanc, Bleu, Rouge, Vert et Marron. Retourne ensuite dans la salle où il y a une plaque. Relis la plaque, puis redescend dans la salle aux cinq saints. Ceux-ci t'ouvrent le passage. Continue ton chemin en bas. Descends les escaliers, lis les deux plaques, pas très réconfortant... Quatre ennemis t'attaquent. Elimine-les avec des bombes pour plus de facilité. Ensuite dirige-toi vers les étoiles bleues qui scintillent. Elles feront apparaîtrent un pont. Traverse le pont, puis ouvre les coffres. Il y a une herbe dans chaque coffre. (Donc deux herbes). Continue ta route, descends les escaliers. Va à droite, puis descends les autres escaliers. Lis les deux plaques, et saute dans le trou. En bas il y a deux leviers, une plate-forme, un tonneau. Prends le tonneau, jette-le dans l'eau. Tue les monstres. Casse ensuite le tonneau dans l'eau. Un autre tonneau apparaît dans le coin en bas à gauche. Prends le tonneau et place-le en face du coffre. Va en bas des escaliers à droite, puis saute sur le tonneau pour ouvrir le coffre. Il y a une herbe. Monte les escaliers. Il y a un coffre, ouvre-le et prends l'herbe. Sers-toi de la plate-forme violette pour te régénérer et sauvegarder. Si tu descends en bas, tu arrives dans un couloir avec une porte qui bloque le passage, il faut trouver comment l'ouvrir... Va sur ta gauche, une grosse boule tombe et fais un trou dans le sol. Contourne le trou, va en haut et lis les deux plaques. Saute dans le trou juste en dessous. Tu te retrouves dans la même salle que tout à l'heure avec les deux leviers. Actionne les deux leviers de façon

à ce que celui de gauche soit à gauche, et celui de droite à droite... Saute sur la plate-forme grise. Elle monte. Tu es face à une statue, avance-toi vers elle. Actionne-la, elle te régénère, et un bloc de pierre tombe sur la droite. Tu vois deux plates-formes grises dans les trous de droite et de gauche. A présent il faut te dépêcher car les plates-formes vont disparaître. Descends à droite, traverse le trou sur la plate-forme, et marche sur l'interrupteur à gauche. En bas, un passage s'est ouvert. Continue ton chemin en passant sur la plate-forme de gauche. Lis la plate-forme de droite, puis descends en direction du chemin qui vient d'être débloqué.
Tu arrives dans une salle avec quatre globes violets, chacun sur un piédestal. Tu dois activer les quatre globes pour les allumer, de cette façon en jetant des bombes. Est, Ouest, Sud et Nord. Un esprit apparaît puis te lance un défis. Sors de la salle, va à droite, descends les escaliers. La porte qui était bloquée est maintenant ouverte. Tu arrives dans une grande salle avec des Slimes et des créatures bleues très rapides. Tue-les tous pour accéder aux escaliers bloqués par un bloc de pierre. Essaye de coincer les créatures bleues contre un mur, et frappe-les sans cesse. Pas de panique, il y a plein de points de vie dans les herbes de la salle. Descends les escaliers. En bas il y a un autre escalier, et sur la gauche, un couloir avec des grosses boules piquantes. Avance vers les boules, elles tombent. En haut du couloir, il y a une porte fermée. En bas à droite du couloir, il y a une plaque, lis-la, puis continue en direction du coffre à droite. Pour ouvrir la porte, saute dans les deux petits trous devant la porte. Ouvre le coffre, il y a une clef. Avec cette clef, remonte en haut du couloir, et ouvre la porte. Entre et tu es dans une salle avec trois leviers, trois blocs, une ouverture en haut à droite, et une porte bloquée en haut à gauche. Actionne le levier de gauche et celui de droite. Les blocs vont venir se mettre dans les trous. Passe par la porte maintenant ouverte en haut à gauche. Dans la nouvelle salle, pousse le bloc de pierre sur ta gauche dans le trou. La plate-forme qui est dans le grand trou se met en action. Saute sur la plate-forme, en faisant attention aux boules piquantes.
Saute sur la plate-forme de gauche, pour récupérer le tonneau, ressaute sur la plate-forme grise pour aller sur l'autre côté du trou où il y a la statue. Si tu tombes dans le gouffre, tu atterris dans une fausse avec des Slimes et un coffre en haut à gauche. Dans le coffre, il y a un faucon doré (5). Pour atteindre ce coffre, il faut utiliser les blocs de pierre qui sont sur chaque berge, pour atteindre la suivante. Commence par celle du bas, puis va à gauche, à droite, sur la plus grande, et enfin, sur la petit berge où il y a le coffre. Débarrasse-toi des Slimes pour ouvrir la porte en bas, et remonte par les escaliers jusqu'à la salle précédente. Une fois devant la statue utilise le tonneau pour monter jusqu'à elle. Actionne-la, et elle fait apparaître des dalles fléchées dans une salle précédente. Par la même occasion, elle te régénère tous tes points de vie. Reviens jusqu'à la salle où il y a les dalles fléchées. Descends en bas du couloir. Puis marche sur les flèches de gauche. (Si tu tombes dans le trou, tu atterris dans une fosse avec des créatures. Tue-les pour mettre en route les plates-formes. Saute de plate-forme en plate-forme pour atteindre le coffre en bas à droite. Il y a un fortifiant. Monte les escaliers pour te retrouver au dessus). Ce chemin t'amène sur une plate-forme. Elle se déplace vers le nord, dès que tu peux entre dans la pièce de droite où il y a une pancarte. Lis cette pancarte pour ouvrir une porte, puis ressors, monte sur la plate-forme qui revient, et saute sur la droite. Lis le panneau, passe par l'ouverture à droite, la porte se ferme derrière-toi... Dans cette salle, il y a trois globes violets à allumer en même temps, pour ouvrir la porte en bas à droite. Pour allumer sans trop de difficulté les trois globes, commence par celui du haut, celui du bas et enfin termine par celui du milieu, qui ne reste pas allumé très longtemps. Passe ensuite dans la salle de droite. Tue les Slimes pour ouvrir les portes. Passe par la porte de gauche, là d'où tu viens, souviens toi " un pas en avant, deux pas en arrière...). Rallume les trois globes de la même manière que tout à l'heure, puis passe par la porte de gauche. Tue à nouveau les trois Slimes, puis passe cette fois-ci par la porte de droite. Tu es en bas d'un escalier. Monte, tu arrives dans la salle du Boss. Lars te lance un dernier défi, et un Golem apparaît, c'est...

BOSS n°2 : l' " ANCIEN GARDIEN "

Pour en venir à bout, évite les rochers qui tombent, regarde les ombres et tout ce passera très bien. Frappe le dès que tu peux. N'hésite pas à le suivre pour le frapper avant son attaque. Tu gagneras un peu de temps.
Une fois que tu as détruit le Golem, va à droite. Lars t'apparaît. Il te félicite, et te parle des sept armoiries qui te permettront de venir à bout de Melzas. Trois coffres apparaissent ensuite. Ouvre les, il y a un vaisseau de vie - 3, un rouleau de terre, et une graine magique. Lars te donne ensuite l'Armoirie Rubis. Une plate-forme apparaît, marche dessus et tu reviens à l'entrée de la crypte. Sors de la crypte.
Avant de retourner au village, va faire un tour du côté de la maison d'Olen. C'est celle qui est à gauche du sanctuaire. En haut à gauche du marais. Rentre dans la maison, puis ouvre le coffre. Tu trouveras un faucon doré (6). C'est très important d'y aller maintenant, car la maison d'Olen va bientôt brûler... Retourne ensuite au village.

Chapitre 8

Bonaire et Nadia

Retourne chez Jess pour sauvegarder. Jess te dit que Bonaire et Nadia sont malades. N'oublie pas d'acheter s'il le faut des herbes, et autres chez Naomi, avant de sauvegarder, c'est toujours ça de fait... Et si tu ne l'as pas déjà fait, achète le vaisseau de vie - 4 pour 500 florins.
Une fois que tu as fait le plein et sauvegardé, va chez Nadia. C'est la maison juste en dessous de celle de la voyante (donc au sud). Il y a une éolienne qui tourne sur le toit. Entre et monte à l'étage. Parle avec tout ceux qui sont autour du lit. Puis, au moment où tu pars, une explosion se fait entendre. Arrive alors Fein, il explique que la maison d'Olen vient d'être détruite. Nadia te demande d'aller chercher Bonaire. Après avoir parlé une dernière fois à tout le monde autour du lit, va chez Bonaire, c'est la maison juste à côté de celle de Nadia. Parle à Meade, Phineas, Kline et Ronan. Parle ensuite à Bonaire. Lutas arrive et de demande de réveiller Bonaire. Le seul moyen de réveiller Bonaire est d'entrer dans son rêve...

Chapitre 9

Le rêve de Bonaire

Une fois dans le rêve de Bonaire, tu vois Bonaire en face de toi en train d'appeler Sara. Monte les escaliers, jusqu'en haut. Frappe la statue du dragon qui tient un globe bleu. Redescends. Le bloc bleu de droite est devenu transparent. Tous les blocs bleus sont devenus transparents. Va à droite, sur la plate-forme de téléportation. Tu te retrouves dans une caverne. Contourne les boules piquantes pour monter en haut à droite. Les blocs bleus sont transparents... Il y a deux blocs rouges, et une plate-forme de téléportation. Va sur la plate-forme. Tu te retrouves dehors. Attention, il y a deux Slimes cachés dans les buissons. Débarrasse-toi d'eux. Sur la gauche, il y a trois petits rochers. Pousse celui le plus en bas, vers le bas. Ce rocher fait apparaître deux échelles sur les côtés. Va sur ta droite, et traverse le pont en bois jusqu'à une statue. Frappe la statue. Cette fois, les blocs bleus redeviennent visibles, et les blocs rouges deviennent transparents. Reviens sur tes pas. Arrête-toi au niveau du pont en bois. Saute sur le coffre juste en dessous. Ouvre-le et prends la clef. Saute ensuite sur la gauche, et descends sur la corniche où il y a un rocher dessus. Pousse le rocher, pour faire apparaître une échelle. Continue à descendre vers la plate-forme violette. Elimine les deux Slimes, puis pousse le rocher de droite pour faire apparaître une autre échelle. Va sauvegarder et régénère-toi si tu en as besoin.
Remonte ensuite jusqu'à la plate-forme où il y a le bloc rouge. Marche sur la plate-forme et tu es transporté dans la caverne de tout à l'heure, mais de l'autre côté. Monte les escaliers sur ta gauche, va à droite, et continue jusqu'à arriver dans une salle en haut, où apparaissent quatre Slimes. La porte se referme. Tue les Slimes, un coffre tombe. Ouvre-le et prends la clef. Reviens jusqu'à la statue du dragon et frappe-le. Les cubes rouges réapparaissent et les bleus redeviennent transparents. Monte jusqu'à la plate-forme de téléportation. Tu reviens dehors. Elimine les deux Slimes, puis monte par l'échelle de gauche. Attention aux petites boules en chemin. Ne tombe pas en bas. Arrivé en haut, ouvre la porte verrouillée. Entre, tu vois Bonaire et Sara. Saute ensuite sur l'interrupteur. Ressors et va à droite de la porte sur le morceau de pont. Saute sur la droite, en bas. Tu atterris sur une corniche, avec un levier. Jette une bombe sur le levier. Une plate-forme de téléportation apparaît. Saute vite dessus, sinon, elle disparaît. Tu es transporté dans une grotte, avec une porte et une plate-forme de téléportation. Ouvre la porte. Monte les escaliers. Arrivé en haut, frappe sur le dragon à gauche. Redescends les escaliers jusqu'au bloc. Saute sur le bloc, puis sur la droite vers le coffre. Ouvre le coffre, et prends la clef. Remonte les escaliers, frappe le dragon de droite, puis ouvre la porte. Dans la salle, il y a un coffre et une plate-forme de téléportation, ouvre le coffre, et prend le vaisseau de vie - 5. Marche sur la plate-forme.
Tu te retrouves dans la salle où tu as vu Bonaire tout à l'heure. Ouvre le coffre, il y a un faucon doré (7). Continue ton chemin. Dehors, tu trouves Bonaire et Sara. Après une petite discussion, tu es attaqué par des créatures bleues, très rapides. Monte en haut des escaliers, puis jette-leur des bombes. Enfin, traverse le pont en faisant attention à la grosse boule piquante. Continue ton chemin, et tu arrives dans la salle de Sara...

BOSS n°3 : " SARA "

Sara se transforme en monstre. L'attaque se divise en trois phases. Dans la première phase elle te jette des espèces d'éclairs. Il y en a trois, évite-les, c'est tout. Dans la deuxième phase, elle se multiplie pour t'encercler. J'espère que tu as de la magie, c'est le moment de t'en servir... Utilise la magie Terre, lorsque les monstres sont tous à l'écran, et forment un cercle autour de toi. Enfin, la dernière phase, où elle apparaît toute seule, mais elle se déplace très rapidement. Essaye de la frapper, en tout cas, évite-la surtout. Voilà, recommence. Surtout utilise bien la magie Terre lors de la deuxième phase, où tous les monstres sont autour de toi. Il suffit de l'utiliser deux fois, et tout baigne...
Une fois que tu as éliminé Sara, dirige-toi vers Bonaire. Sara revient une dernière fois, pour son ultime confession... Tu sors du rêve. Bonaire se réveille, et demande Nadia. Celle qu'il aime. Mais malheureusement, il est trop tard... Nadia

vient de mourir...

Chapitre 10

Les Falaises de la Folie

C'est le matin, tu te réveilles dans ton lit... Commence par sauvegarder. Ensuite descends, Jess t'attend avec une nouvelle arme. Il te donne le Fléau de Fer. Sors de la maison, et discute avec les villageois. Ils te parleront d'un désert à l'est d'Inoa, des falaises de la folie de l'autre côté du fleuve RAHL. Si tu veux, va voir la voyante. Dirige-toi ensuite vers l'est, en direction du fleuve. Va jusqu'au pont qui était bloqué par un arbre. A présent tu peux passer. Traverse le pont. Avant de continuer, monte en suivant la berge. Va jusqu'en haut, il y a un coffre. Ouvre-le et prends le faucon doré (8). Redescends, puis au niveau du pont, va à droite, pour continuer ta route. Il y a une pancarte qui t'indique les directions (le village d'Inoa, les falaises de la folie, le manoir de Tarn et le désert du désespoir). Descends le long de la falaise jusqu'en bas. Va à droite, de toute façon tu n'as pas le choix... Tu es en bas des falaises de la Folie...
Va tout à droite, en direction de la forge de Lurvy. Si tu sautes dans le puits, tu trouveras au fond un coffre, avec à l'intérieur un élixir de force. Entre chez Lurvy. C'est un commerçant. Prends l'armure. Même si elle n'est pas très costaude, c'est toujours mieux que ce que tu portes. Si tu ressors, et que tu rentres de nouveau, tu verras que Lurvy a déposé à la place de l'armure un vaisseau de vie - 6. Si tu as assez d'argent, prends-le. Ne t'amuses pas à acheter tout ce que tu vois. Lorsque tu va grimper dans les falaises, il y a une multitude de coffre avec plein de choses intéressantes. Alors ne gaspille pas ton argent... Bon à présent, il faut monter ces falaises...
Va jusqu'au panneau qui indique " Les Falaises de la Folie ". Il faut commencer d'ici. Saute sur les premières plates-formes en face. Va sur la droite, puis au bout, remonte. Va ensuite sur ta gauche, en sautant trois fois sur des plates-formes. Monte sur ta gauche. Tu vois en hauteur un coffre. Place-toi sur la petite plate-forme à sa droite, juste en dessous. De là, saute sur la plate-forme à droite. Continue sur la droite jusqu'à une échelle. Attention, juste avant l'échelle il y a un trou. Ne tombe pas dedans. (Tu devras revenir tout à l'heure). Monte à l'échelle, puis va à gauche. Tu arrives à une autre échelle. Monte pour accéder à un coffre. Dans ce coffre il y a un Elixir de Magie. Pour redescendre, saute sur la plate-forme de gauche, en dessus du coffre, que tu a vu tout à l'heure... Saute sur le coffre, ouvre-le. Il y a une Essence Magique. Saute sur la petite plate-forme à droite. Retourne à droite en direction de la première échelle (l'endroit où je t'ai dit que tu devais retourner). Cette fois, tombe dans le trou. Monte sur la plate-forme à gauche pour sauter sur celle de droite. (Tu me suis...). Continue à droite. En chemin, tu trouves un coffre. Il y a une herbe. Continue à droite en sautant par-dessus le fossé. Si tu tombes, redescends et recommence tout... Continue à monter sur la droite jusqu'à la dernière plate-forme. Laisse-toi tomber en avant et va ouvrir le coffre au bout de la falaise. Il y a un lingot de 30 florins. Retombe en bas, et refais le chemin que tu viens de faire, pour te retrouver sur la plate-forme où tu étais avant de tomber pour récupérer le lingot. Une fois sur cette plate-forme, monte sur la droite, la petite corniche allongée et continue ta route en montant sur la gauche. On arrive bientôt ! ! ! Saute sur la plate-forme avec les deux rochers. Contourne les rochers en sautant sur la plate-forme devant, puis à gauche, et en haut. Saute vers les deux rochers, puis ressaute sur la gauche, sur la plate-forme avec le rocher. Monte à l'échelle. OUF ! ! ! Ouvre les trois coffres. Il y a trois lingots de 30 florins. Va ensuite sur la gauche, à l'entrée de la grotte. Sauvé ! Entre. A l'intérieur, suis le chemin. Monte les escaliers, sors.

Chapitre 11

Le Désert du Désespoir

Tu es arrivé dans le Désert du Désespoir. Dans ce désert, tu as une " grande place " au milieu, deux coffres, deux petites pyramides, des murets, et une caverne en haut à gauche. Inspecte les squelettes que tu croises, ça peut être intéressant(j'ai dit "ça peut"). Attention aux hommes des sables, et aux vers de sable.
Pour l'instant, il faut ouvrir les deux coffres. Commence par aller au milieu du désert, sur la grande place avec les six piliers. De là, saute sur le petit muret à gauche. Avance sur ce muret jusqu'en haut. A droite, il y a une petite pyramide. Saute sur la berge d'en face. Donc en haut à gauche. Redescends sur la gauche, pour atteindre le coffre juste en dessous. Ouvre-le, il y a un lingot de 30 florins. Reviens sur la grande place du départ. Reprends le même chemin que précédemment, mais au lieu de monter, lorsque tu arrives à un petit embranchement, va à droite. Continue jusqu'à arriver à une autre pyramide. Sur son socle il y a un coffre. Ouvre le et prends le faucon doré (9). Retourne une dernière fois sur la place, et reprends le chemin pour venir à la seconde pyramide. Mais cette fois ne va pas jusqu'à elle. Un peu avant, utilise les deux rochers pour sauter sur la plate-forme à droite. Continue ta route en allant vers le haut, puis saute

sur la plate-forme tout en haut. Dirige-toi ensuite vers la gauche, faufile-toi à travers les différentes plates-formes. Lorsque tu arrives entre les deux pyramides, il y a des escaliers. Marche sur le petit muret de droite pour sauter sur la pierre (ne te colle pas trop près de la pierre, sinon tu ne pourras pas sauter dessus), et saute sur la plate-forme. De là, continue à aller sur la gauche, en sautant de plate-forme en plate-forme, et en t'aidant des rochers pour prendre de l'élan.
Tu arrives enfin devant la grotte. Entre. Descends tout en bas de la grotte. Ouvre le coffre et récupère la cape de sable Il faut à présent traverser ce désert sans encombre, sinon tu te retrouveras toujours au début du désert... Pour sortir, il suffit de suivre le sens du vent. Dans le première zone, sors par le haut. Rien de compliqué. Dans la deuxième zone, monte sur les deux rochers blancs, par derrière, puis saute sur la gauche. Dans la troisième zone, saute de bloc en bloc, en partant de la droite, puis vers la gauche. Attention, le petit souci ici, c'est que le vent t'emporte quand tu es dans l'air, alors attention à bien anticiper l'action... Enfin, tu arrives à la dernière zone, monte sur l'hôtel, où il y a les étoiles. Tu es transporté dans l'Ancien Sanctuaire...

Chapitre 12

L'Ancien Sanctuaire

Monte les escaliers et entre dans le sanctuaire. Parle avec le squelette en face de toi. A sa question, réponds bien évidemment OUI. Tu dois à présent prouver ton mérite aux quatre gardiens du Sanctuaire. Pour cela tu dois trouver quatre statues de femme réparties dans le site. Monte les escaliers, et utilise la plate-forme violette pour te régénérer et sauvegarder.
Ensuite, redescends les escaliers et va dans la salle de droite. Au fond il y a un interrupteur. Marche dessus. La port de la salle se referme, et tu es attaqué par des vers de sable. Elimine-les et la porte s'ouvre. Dans le hall d'entrée, tu vois que l'interrupteur a ouvert des portes. Traverse le hall, et va dans le petit couloir à gauche des escaliers, juste avant la salle de gauche. Tu arrives dans une salle avec trois leviers et trois boules piquantes. Actionne les trois leviers en évitant les boules, pour ouvrir la porte de droite. Monte ensuite les escaliers. Dans la salle suivante, il faut déposer les quatre éléments, Eau / Soleil / Lune / Terre sur leur emplacement respectif. Pour cela, monte sur la petite plaque à gauche. Elle monte toute seule. Elimine la créature sur la plate-forme de gauche et jette les deux éléments en bas. Attention, ne les jette pas sur leur emplacement tout de suite ! ! Redescends, et sers-toi des deux éléments pour former un petit escalier et accéder à la plate-forme de droite. Monte, et élimine tes copains. Jette les deux éléments en bas, puis redescends. Maintenant tu peux poser tranquillement les quatre éléments sur leur emplacement. Une fois fait, la plate-forme en bas à gauche se met à bouger, et une statue apparaît. C'est un des quatre Gardiens. Monte sur la gauche pour aller jusqu'à la statue. Fouille-la. Après un petit discours elle te régénère. Retourne au hall d'entrée. Monte les escaliers, sauvegarde si tu veux, un conseil, vu la suite, ça vaux mieux...
Entre ensuite dans une des deux portes en haut. Les deux mènent au même couloir. Ici, rien de compliquer. Pose les éléments sur leur emplacement pour déverrouiller la porte à gauche. Continue à gauche. Dans cette nouvelle salle, il y a deux portes, une en bas et une en haut. Par terre, il y a des dalles, certaines avec un oeil " ouvert ", d'autres avec un oeil " fermé ". Si tu marches sur les dalles avec les yeux " ouverts ", les portes se ferment. En faisant attention aux boules de feu et aux dalles, monte jusqu'à la porte du haut. Dans cette salle, toujours pareil, il faut placer les éléments sur leur emplacement. Pour récupérer les éléments en hauteur, utilise l'étoile comme marchepied. Le quatrième élément est caché derrière le bloc en bas à droite. Place les éléments, la statue apparaît. C'est le deuxième gardien. Saute sur un élément pour pouvoir sauter à côté de la statue. Fouille-la, même chose, discours, elle te régénère. Ressors de la salle. Si tu veux sauvegarder, vas-y, c'est pas loin. Sinon, on continue notre chemin. A présent, il faut aller en bas. Pour ça, récupère le tonneau qui est en bas à droite. Puis reviens vers le bas, en face de la porte. Il y a juste une dalle qui te sépare de la porte. Pose le tonneau sur cette dalle, et saute sur le tonneau. Franchis la porte. Tu te retrouves dehors. Débarrasse-toi de tes petits copains, puis continue à gauche. Monte les escaliers, va à droite, continue. Tu arrives ensuite sur un balcon avec deux entrées. Va dans celle de gauche, (faut bien commencer par un endroit). Tu arrives dans une salle avec du sable, des vers, un coffre à droite. Utilise ta cape pour passer sous le petit muret à gauche jusqu'aux jarres. Saute ensuite sur la jarre qui est à côté du muret. Saute sur le muret et va en direction du coffre. Ouvre-le, et prends l'herbe. Monte sur le coffre, pour sauter de l'autre côté. Monte les escaliers. Dans la salle suivante, commence par te débarrasser des monstres. Utilise ta cape pour accéder à la partie où il y a le rocher. Attention aux vers. Jette le rocher en face, là où il n'y a pas l'escalier. Passe là où tu viens de jeter le rocher. Saute dessus pour sauter de l'autre côté, vers l'escalier. Monte l'escalier. Dans cette salle, il y a une porte fermée, un levier. Tue tous les vers de sable, et un tonneau tombe. Utilise le tonneau pour accéder au levier. Jette une bombe sur le levier . Maintenant tout va très vite. En attendant que la bombe explose et active le levier pour ouvrir la porte, saute en bas, récupère le tonneau et jette-le entre la dalle du milieu et l'escalier. Saute sur le tonneau, puis sur l'escalier, et monte avant que la

porte se referme. OUF ! Dans la salle suivante, traverse la salle jusqu'en bas, sors. Tu te retrouves en haut du sanctuaire. Saute sur la plate-forme à gauche, elle descend.
Ouvre le coffre au passage, il y a un faucon doré (10). Va jusqu'à la statue, et de trois ! Reviens au balcon où il y avait les deux entrées, puis prends celle de droite (ben oui !). Monte les escaliers, liquide les créatures des sables. A droite, les escaliers qui descendent sont bloqués par un gros cailloux. Monte par l'escalier du milieu. Dans la nouvelle salle, il y a deux tonneaux, du sable et des vers de sable. Dégomme les vers. Regarde bien le sable. En bas, tu vois le sable qui forme des ronds. Si tu avances ici, tu tombes dans la salle avec l'escalier. Attention. Prends un tonneau, puis place-le au milieu du sable, juste avant les ronds dans le sable. Place ensuite le deuxième tonneau de façon à pouvoir sauter dessus, et saute sur le premier tonneau. Une fois que tu es sur le premier tonneau, saute en avant (vers la porte en bas). Tu te retrouves dehors. En haut du sanctuaire. Descends tout droit. Passe par la porte avec les fanions. Monte les escaliers et casse les jarres pour libérer les escaliers. Attention à la boule de pierre. Sors par la porte en bas. Tu te retrouves dehors. Descends jusqu'à la porte d'en bas. Entre, dans la salle il y a deux interrupteurs, une colonne en haut. En faisant attention aux boules, glisse la colonne sur un côté, au niveau des fleurs, pour la faire descendre et la mettre sur un des deux interrupteurs. Saute ensuite sur l'autre interrupteur. La porte d'en haut s'est ouverte. Entre dans la nouvelle salle. Commence par te débarrasser des guêpes pour être tranquille et faire apparaître un tonneau. Il faut sauter sur les colonnes, et t'aider du tonneau pour atteindre l'interrupteur. Si l'on considère l'emplacement des colonnes comme ceci :

```
  11     3
 4   2
5         9
  6  7  8
10
```

Place le tonneau à cheval sur la colonne n°7, de façon à faire une marche. Ensuite saute sur les colonnes N°4, n°5, n°6, n°7, sur le tonneau, et enfin, sur l'interrupteur. Une plate-forme apparaît, saute dessus.

Dans la salle suivante, il y a un levier avec quatre trous. Il faut actionner le levier pour faire tomber dans les trous des tonneaux et des boules piquantes. Récupère les tonneaux avant qu'ils ne tombent dans les trous. Ces tonneaux te serviront à te faire un passage à gauche, pour accéder à la plate-forme en haut à gauche. Le problème c'est que l'on ne sait jamais où tombe quoi... Il te faut trois tonneaux, et en plus au bout d'un moment, il ne tombe plus que des boules piquantes. Autrement dit, il faut tout recommencer. La meilleure technique : Il semble qu'au premier " lâché ", il y ait toujours un tonneau qui tombe sur la gauche. Rattrape-le. Ensuite, place le, à cheval sur le trou. Place-toi vers un autre trou, actionne le levier, et prie très fort. Si un tonneau te tombe dessus, tant mieux, sinon tant pis. Par contre, si un tonneau est tombé au même endroit que précédemment, il est sur l'autre tonneau ! ! ! Dans ce cas, récupère le tonneau de dessus, et place le sur un autre trou, à cheval. (ce qui te fait donc deux tonneaux sur trois). Ne t'inquiète pas, les boules piquantes ne font pas exploser les tonneaux si elles leur tombent dessus. Ainsi tu as déjà deux trous d'occupés. Place-toi vers un troisième trou. A présent tu es sûr de récupérer le dernier. Trois trous sur quatre sont pris et il y a deux tonneaux et deux boules qui tombent... Fais-toi ensuite un petit chemin jusqu'à la plate-forme. Elle monte. Dans cette salle, il faut déposer très rapidement les éléments sur leur emplacement. Au bout d'un instant tout explose. Fait vite. Deux éléments sont cachés derrière les fleurs. Si tu te loupes, monte les escaliers, puis redescends, et recommence. Une fois en place, un coffre tombe, récupère la clef. Monte ensuite l'escalier. Sors par la porte du bas maintenant déverrouillée. Tu es dehors, en haut du sanctuaire. Saute sur la plate-forme à droite. Elle descend. Va jusqu'à la statue. Le quatrième et dernier gardien du sanctuaire. Elle te régénère. Redescends, et retourne au hall d'entrée. (Débrouille toi, je vais pas tout mâcher tout le temps non ? Si ? Bon promis, c'est la dernière fois que je te lâche...).
Une fois arrivé dans le hall d'entrée, va vite sauvegarder. Puis reviens parler au squelette. Il explose, et le trône s'enfonce dans le sol, révélant un passage. Saute dans le passage. Dans cette première salle, rien de compliqué. Saute sur la plate-forme mobile, puis jette des bombes sur les quatre leviers pour déverrouiller la sortie à droite.
Sors. Dans la salle suivante, marche sur l'interrupteur. Des vers des sables apparaissent. Débarrasse-toi d'eux pour ouvrir les portes. Sors par la porte du bas. Ici, il faut placer les éléments sur les emplacement qui défilent. Repère l'élément que tu veux poser dans le défilement. Jette-le ensuite lorsque tu vois l'élément qui le précède juste. Recommence quatre fois. Le bloc en bas à gauche disparaît. Descends par l'escalier. Dans cette salle, élimine d'abord les créatures. Pour celle qui est sur la plate-forme de droite toute seule, mets-toi sur le rebord de la plate-forme centrale, presque dans le vide. Jette une bombe sur la bestiole. Une fois qu'il n'y a plus personne pour t'embêter, quatre éléments tombent au centre de la salle. Il faut les empiler les uns sur les autres, pour déverrouiller la porte en haut. L'ordre dans lequel il faut les empiler t'est indiqué sur le panneau en haut des escaliers à droite. Donc, sur l'emplacement rouge qui clignote empile les éléments dans l'ordre suivant. D'abord l'Eau, ensuite le Soleil, la Lune et termine par l'Etoile. La plaque devient verte, et la porte s'ouvre. Sors de la salle, par la porte qui vient de s'ouvrir. Tu te trouves dans une salle

avec un golem à moitié enseveli dans du sable, et deux trous. Un à droite, et un à gauche. Saute dans le trou de droite. Tu arrives dans une grotte avec les éléments à déposer sur des emplacements, mais cette fois dans un ordre précis. La bannière du haut t'indique où placer quoi. Ce qui donne donc. L'Etoile au Sud, la Lune à l'Ouest, l'Eau à l'Est et le Soleil au Nord. Une fois tout bien placé, des gardiens te tombent dessus, sors vite de la grotte par la plate-forme de téléportation en bas. Tu reviens dans la salle du Golem. Tu remarques que le sable a baissé. Va à gauche et saute dans le trou. Même punition que dans l'autre grotte. L'ordre ici est le suivant. L'Etoile au Nord, la Lune à l'Est, l'Eau à l'Ouest, et le Soleil au Sud. Prends vite la plate-forme pour remonter au dessus. Cette fois, il n'y a plus de sable. Le Golem est libéré. Avance vers lui, et c'est la bataille...

BOSS n°4 : LE " PROTECTEUR DU SANCTUAIRE "

Même technique que L'ANCIEN GARDIEN dans la Crypte de Lars. Cours lui après et frappe-le avec ton fléau sans répit. Evite les rochers et tout ira bien.
Une fois que tu lui a réglé son compte, deux plates-formes apparaissent, une à droite, et une à gauche. Monte à gauche, et sors par la porte en bas. Dans cette salle, débarrasse-toi des quatre vers de sable. Monte sur la plate-forme avec le levier. Actionne le levier pour faire tomber des tonneaux et des boules piquantes. Le premier tonneau tombe toujours en bas à gauche. Même technique que tout à l'heure, place-le à cheval sur le trou. Va vers un autre trou, et actionne le levier. Lorsque tu récupères un deuxième tonneau, place-le à cheval sur un deuxième trou. Et récupère le troisième. Ensuite, place les trois tonneaux sur trois interrupteurs, et marche sur le quatrième. La porte de droite s'ouvre. Sors. Tu arrives dans un petit labyrinthe. Ne t'occupe pas de l'escalier en haut à gauche. Entre dans le labyrinthe. Saute par-dessus les trous. Si tu tombes, tu arrives dans une salle en dessous avec des pas gentils... Remonte l'escalier, et te revoilà... Donc, saute par dessus les trous, et actionne les interrupteurs pour soulever les colonnes qui te bloquent le passage. A chaque fois, il faut que tu reviennes sur tes pas pour continuer. Le petit souci, c'est que les colonnes restent en l'air qu'un petit moment, et que le chemin à refaire pour y retourner est de plus en plus long, lorsque tu avances dans le labyrinthe. Le dernier interrupteur ouvre la sortie en bas à droite.
Dans la salle suivante, tu arrives devant une assemblée. Il y a un "individu" qui préside devant un trône. Va le voir, il va te lancer le défis de la force... Les fidèles se transforment en créature et t'attaquent...
Attire-les par petits groupes et jette-leur des bombes. Tout ira vite. Une fois ce test de force réussi, le gus qui était devant le trône se transforme... C'était le squelette du début... Va lui parler, et trois coffres tombent. Il y a une épée de force, (si tu tiens appuyé la touche " carré ", elle se charge et lance un éclair face à toi). Dans un coffre il y a des bottes longues qui te permettent de marcher dans le sable, et de sauter plus facilement. Dans le dernier coffre, il y a un vaisseau de vie - 7. Continue ta route sur la droite, et marche sur la plate-forme de téléportation.
Tu te retrouves dehors, dans le désert. Promène-toi un peu, et apprécie tes nouvelles bottes. Pour sortir du désert, dirige-toi en haut à gauche, là où il y a l'entrée de la grotte où tu a trouvé la cape. Il y a une sortie juste en dessous.
Te revoilà dans la forêt, au bord du fleuve. Si tu n'avais pas assez d'argent tout à l'heure pour acheter le vaisseau de vie chez Lurvy, tu peux y aller maintenant, c'est pas loin, et ça sera fait.. Retourne ensuite au village. N'hésite pas à te promener dans la forêt pour repérer les lieux pour plus tard...

Chapitre 13

La Colère de Giles

Arrivé au village, tu rencontres Giles qui te fait des reproches. A première vue, il t'en veut. Il te demande de quitter le village...
Va chez Jess, discute avec lui pour qu'il te remonte un peu le moral. Sauvegarde. Comme tu ne sais pas trop quoi faire, discute un peu avec les gens du village. Tous ne sont pas de l'avis de Giles, heureusement. N'oublie pas de discuter avec Wendell, il est chez lui. Il te parle d'un sanctuaire vers la plage du sud. Ah, ces vieux, ils en savent des choses... Bon, ben, à première vue, il faut aller à la plage... On y va. Si tu ne l'as pas déjà fait, va chez Naomi pour remplir ton petit sac de provisions. Le voyage va être long...
Sors du village par le sud. Il y a une pancarte qui t'indique la plage. Va sur la gauche, puis descends en direction de la maison de Nava. Va à droite, sur la plage, Attention aux tortues... Au passage, il y a un coffre. Il y a une herbe dedans. Continue sur la droite jusqu'à l'entrée de la grotte. Entre.

Chapitre 14

Le Sanctuaire de la Plage

Te voici dans la grotte. Casse quelques rochers blancs pour te faire un escalier. Pète la tronche aux tortues. Puis continue sur ta droite. Casse les blocs pour libérer l'entrée. Passe par l'ouverture. Débarrasse-toi des tortues. Ensuite va sur la gauche. Il y a deux gros blocs blancs. Casse celui de gauche jusqu'à ce que tu puisses sauter dessus pour continuer ton chemin. Casse les deux colonnes de pierre en face. Il y a un coffre derrière. Dedans tu trouveras une herbe. Redescends à l'entrée de cette salle. Tu vois contre le mur d'en face un rocher gris, une jarre, et un rocher gris clair. Prends le rocher gris clair. Si tu t'es servi du rocher pour péter la tronche aux tortues, ressors de la salle, et recommence... Avec ce rocher, ressaute sur la plate-forme au coffre. Continue à monter en face. Pose le rocher sans le casser à côté de la plate-forme où il y a un caillou. Saute dessus et monte sur la plate-forme. Continue ta route à droite. Casse les blocs pour passer. Tu arrives dans une salle où il y a deux plates-formes qui tournent au-dessus d'un grand trou. Saute sur les plates-formes pour aller de l'autre côté. Si tu tombes dans le trou, tu atterris dans une salle avec plein de pas gentils. Monte vite sur la plate-forme pour te retrouver d'où tu es tombé. Une fois de l'autre côté du gouffre, actionne le levier. Deux plates-formes apparaissent. Saute dessus pour aller de l'autre côté. Attention elles se cassent dès que tu passes dessus. Débarrasse-toi vite du méchant. En haut, actionne le levier. Il ouvre la porte à gauche. Saute ensuite sur le gros bloc blanc juste en dessous. Saute sur le bloc en bas à gauche. Continue à gauche, tu tombes. Casse le bloc blanc à gauche, pour libérer l'échelle. Monte. Elimine le monstre. Va en bas, pour actionner le levier avec ton fléau. Des petites plates-formes apparaissent. Saute dessus pour traverser, vite, encore une fois, car elles vont se casser. Monte ensuite à droite par l'échelle. Elimine la créature. Ouvre le coffre. Il y a une herbe. De là, continue tout droit. Saute sur les blocs blancs, puis sur l'autre côte où se trouve la sortie. Tu arrives dans une salle avec de l'eau, des rondins, des pics, deux coffres. Prends le rondin de bois et place-le dans les pics de manière à accéder au coffre de droite. Dans le coffre, il y a une clef. Ressors de la salle. Ensuite tombe dans le trou, où il y a les vilains pas beaux. En haut de la salle il y a une porte bloquée. Ouvre-la maintenant que tu as la clef.
Dans cette salle, il y a quatre portes qui sont bloquées par des tas de pierres. Une en bas à droite et trois en haut. Casse le gros bloc de gauche, puis monte. Détruis tous les blocs de pierre pour y voir plus clair. Tu vois trois portes. Tu peux rentrer où tu veux, mais pour simplifier l'histoire, commence par celle du milieu. Débarrasse-toi des deux créatures. Sur la droite, il y a une dalle. Sur cette dalle il y a un triangle dessiné, avec trois joyaux. Un jaune, un orange et un vert. Il faut trouver les joyaux qui sont répartis dans les salles à côté... Pour l'instant casse les blocs de pierre qui sont dans les trous à gauche. Attention celui de gauche contient une boule piquante.. Reviens dans la salle précédente. Va à droite, recasse les blocs. Entre dans la salle. Tue les tortues, un joyau tombe sur la droite. Jette une pierre, qui est à gauche sur le joyau. Il s'allume est devient vert. Sors, puis dirige-toi vers la porte qui est tout à gauche. Entre et débarrasse-toi des deux tortues pour être plus tranquille. Attention à la boule. Casse le pilier de la boule. Le Joyau tombe. Frappe-le avec ton fléau. Il s'allume et devient orange. Si la boule bloque la sortie, frappe-la avec ton fléau pour la casser. Sors de la salle et reviens pour voir dans la salle du milieu, là où il y a la plaque avec les trois joyaux. Tu verras qu'il ne reste plus qu'un joyau à allumer. On y va. Sors et descends tout en bas de la salle. Va en bas à droite. Il y a la dernière salle. Entre. C'est un couloir. Casse les blocs en évitant les boules piquantes. Va jusqu'au bout. A la fin du couloir tu vois le dernier joyau sur un bloc. Casse le bloc, pour faire tomber le joyau dans le trou, sous le bloc. Jette ensuite la jarre sur le joyau, il s'allume en jaune. C'était le dernier... Sors du couloir et retourne dans la salle avec la plaque. Fais toujours attention aux deux copains qui t'attendent. Tu peux voir qu'il n'y a plus de plaque, mais un escalier qui descend. Descends dans la salle suivante.
Ici, attention ! Dans cette salle, monte sur la plate-forme grise. Ensuite va à gauche, sur le muret pour actionner l'interrupteur. Au centre, tombent quatre tortues. Un conseil, essaye de les avoir de loin.
Surtout ne tombe pas en bas, sinon il faut tout recommencer. Une fois que tu as exterminé les tortues, un autre interrupteur tombe. Va l'actionner. Ne tombe toujours pas...Tue les trois nouveaux ennemis, à distance de préférence. Reste sur la plate-forme grise. Ensuite tombe un troisième interrupteur, même chose. Enfin le dernier interrupteur tombe. Cette fois, le petit souci en plus, c'est que les ennemis sont sur les petits murets. Reste à distance d'eux, et prends ton temps de les dégommer avec ton fléau. Une fois, terminé, ne tombe toujours pas ! ! ! ! ! ! Sers-toi de l'interrupteur en haut à droite pour accéder à la plate-forme où se trouve le coffre qui vient de tomber. Dans le coffre, il y a les bottes Triton. Ces bottes te permettent de marcher dans l'eau peu profonde et de nager dans les eaux plus profondes. Voilà une bonne nouvelle.... Ressors de la salle, et va jusqu'à la grande salle où il y a les différentes portes pour récupérer les joyaux.
Tu peux sauter dans l'eau maintenant ! Youpi ! ! Nage jusqu'au coffre en bas à droite. Il y a une herbe à l'intérieur. Sors de la salle. Pour nager plus vite, appuie sur la touche " carré "... Dans la salle suivante remonte vite par la plate-forme en bas. Dans la salle du haut, dirige-toi en haut, et retourne dans la salle où tu as récupéré la clef tout à l'heure, la salle avec les piques. Maintenant que tu peux continuer dans l'eau, en route... Si tu veux aller jusqu'au coffre en face. Prends le rondin et avance en sautant sur les rondins dans l'eau. Arrivé en face du coffre, jette le rondin que tu portes dans l'eau et saute dessus pour accéder au coffre. Dans le coffre, il y a une herbe. Continue sur la droite. Nage toujours sur

la droite. Dégomme les créatures d'eau. Tu peux aller en bas ou en haut. Si tu vas en bas, tu peux monter sur la plate-forme centrale. Dessus il y a une herbe spéciale. Lorsque tu la jettes, elle te donne très souvent une herbe. A chaque fois que tu rentres dans cette salle, l'herbe revient. Tu peux ainsi faire le plein d'herbes si tu en as besoin. Pour sortir de la salle passe par le haut. Evite les boules et monte vers les monstres. Dégomme-les. Utilise le tonneau pour monter sur le rebord. Continue sur la droite. Dans la salle suivante, débarrasse-toi des tortues, puis traverse la salle en utilisant les plates-formes suspendues, pour atteindre le coffre. Dans le coffre, il y a une clef. Laisse-toi tomber en bas (direction sud), pour arriver sur une petite plate-forme avec un coffre. Dans le coffre il y a un lingot de 30 florins. Retourne dans la salle précédente avec la plate-forme qui bouge. Va en haut à gauche. Il y a une porte verrouillée. Utilise la clef. Entre. Commence à te débarrasser des créatures vertes. Va ensuite sur la gauche pour actionner l'interrupteur. Celui-ci monte le bloc de gauche, te libérant ainsi la sortie. Il faut que tu fasses un parcours, sur la paroi d'en face très rapidement avant que le bloc ne retombe. Bonne chance. Si tu perds quelques points de vie ici, ce n'est pas trop grave. Mais surtout, ne tombe pas. Attention aux boules... Une fois arrivé dans l'autre salle, avance vers la gauche. Attention aux tortues. Passe par l'ouverture en haut à gauche. Commence par te libérer de tes copains un peu collants. Ensuite casse les rochers blancs en haut à gauche. Il y a un tonneau. Pour le moment ne t'embarrasse pas avec. Descends en bas à droite de la salle. Il faut casser le pilier de la boule noire en bas à droite, de façon à ce que la boule soit au bord de la corniche de droite. Tape le pilier avec ton fléau. Prévois une inertie d'un demi-tour environ pour savoir quand taper. Une fois la boule en place, va chercher le tonneau, et place-le à côté de la boule. Saute sur le tonneau, puis sur la boule et enfin sur la corniche. Sors par la droite. Ici, traverse le pont en bois vers la droite. Si tu actionnes le levier qui est au milieu, quatre crétins vont venir t'attaquer, alors à toi de voir... Juste en bas, il y a un passage bloqué par des blocs blancs. Casse-les, continue et tu arrives à une plate-forme violette, donc, tu peux enfin sauvegarder. Fais le tout de suite. Régénère-toi, et on continue. Remonte dans la salle précédente avec le pont. Casse tous les cailloux blancs contre le mur. Il y a un interrupteur derrière. Actionne-le. Retraverse le pont à gauche. En haut à gauche, il y a maintenant une ouverture dans le mur. Entre. Dégomme les créatures avec des bombes depuis la plate-forme où tu te trouves. Ne prends pas de risques. Ensuite va jusqu'en haut de la salle, pour ouvrir le coffre. Dedans il y a un faucon doré (11). Ressors de la salle. Retraverse le pont pour aller tout à droite. Remonte un peu. Entre par l'ouverture.
Dans cette salle, tu va t'amuser un petit moment... Peut être... Tue d'abord les deux tortues. Voilà. Maintenant il faut casser les piliers des deux boules d'une certaine façon pour continuer ta route. Il faut placer la boule qui se trouve en bas, entre les deux plates-formes qui sont en haut. (Tu me suis...)Entre la petite plate-forme où il y avait une tortue, et la corniche qui se trouve à droite. Donc vise bien. Bonne chance. Il faudra certainement essayer deux ou trois fois pour trouver le bon moment... Mais bon on y arrive. Ensuite, place la boule du haut entre les deux plates-formes en bas à droite. Vu ? ? Même chose, il faudra sûrement s'y reprendre à plusieurs fois. Mais bon. Relax, la fin du niveau est proche... Une fois que les boules sont en place, monte à partir de la gauche, là par où tu es rentré, et suis la corniche vers la droite, saute sur la première boule, puis saute sur la droite. J'espère que tu as dégommé la tortue avant. Puis dirige-toi vers la deuxième boule, puis saute vers la sortie. Dans la salle suivante, nage tout en bas de la salle. Monte les marches, et récupère le rondin. Saute ensuite sur les rondins, et les plates-formes qui sont dans l'eau, pour aller jusque devant le coffre. Jette le rondin devant la plate-forme, puis saute dessus pour ouvrir le coffre. Dans le coffre, il y a une essence magique. Va ensuite en bas à droite, passe par l'ouverture. Dégomme tout de suite les créatures qui t'attaquent. Monte ensuite sur les jarres au milieu, comme un escalier. De là, saute sur la plate-forme de droite, au milieu de l'eau. Saute sur le rondin du haut, pour aller sur la plate-forme où se trouve le rondin. Prends le rondin et jette-le en face vers la plate-forme avec les rochers blancs. Saute sur le rondin, puis sur la plate-forme. Casse les caillasses, puis ouvre le coffre. Il y a une clef. Retourne à la sauvegarde. Régénère-toi et fais une sauvegarde... La fin approche. Ensuite descends pour ouvrir la porte. Il y a un coffre sur la gauche. A l'intérieur il y a un vaisseau de vie - 8. Plus bas, il y a un autre coffre. Va l'ouvrir pour récupérer un Elixir de Vie. Bien, tu es prêt ? ? J'espère qu'il te reste quelques herbes en stock... Allez on descend..
Tu arrives dans un couloir. Il va falloir enchaîner plusieurs sauts, le tout en équilibre sur une boule. Alors, saute sur l'interrupteur. La plate-forme de gauche se brise et libère la boule. Saute sur la boule lorsqu'elle passe devant toi. Ensuite, saute sur la plate-forme, puis ressaute sur la boule, qui continue son petit bonhomme de chemin... Elle finit par tomber dans un trou. Une autre boule tombe, saute-dessus. En chemin elle rencontre une boule piquante. Saute sur les corniches contre le mur pour l'éviter, et reviens vite sur la boule. Arrivé au bout, saute sur l'interrupteur. Pas trop tôt, sinon tu tombes dans le trou, et pas trop tard, sinon tu es trop bas.. Ca y'est. Bon, on y va. Passe par la droite. Descends les escaliers, et rendez-vous avec le Boss du sanctuaire de la plage.....

BOSS n°5 : LE " GUETTEUR DANS L'EAU "

Une fois les sommations faites, une tête apparaît dans l'eau, c'est ton petit Boss... Au cours de son attaque, il se transformera en une immense montagne d'eau avec des yeux. Il t'enverra des mains d'eau pour te frapper, ainsi que des bulles d'eau très pénibles. Pour en venir à bout, utilise ton épée de force. Tu peux charger ton épée même en

t'agitant dans tous les sens. Ca te permet de te préparer à l'attaque, sans être coincé dans un coin. Tu peux frapper les mains lorsqu'elles t'attaquent, et exploser les bulles avec ton épée. Mais le mieux est de frapper le Bosse quand il est sous sa forme de montagne d'eau. Frappe-le avec la charge de ton épée, et il suffira de quelques coups pour gagner. Sinon ce sera très long. Pas de panique pour ce Boss. Reste tranquille, suis-le lorsqu'il se déplace sous l'eau, et évite les attaques des mains d'eau surtout.
Une fois réduit en flaque d'eau, Vul (un des sept gardiens), te parle. Ensuite deux coffres tombent. L'un est vide, l'autre contient le Rouleau d'Eau (magie). Utilise enfin la plate-forme de téléportation pour te retrouver à l'entrée de la caverne. Sors d'ici, mission terminée ! !

Chapitre 15

Une promenade enrichissante

Retourne vers la gauche sur la plage, vers la maison de Nava. Contourne le ponton par la mer, tu peux nager maintenant. Va derrière le ponton. Il y a un coffre, tu trouveras un faucon doré(12). Reviens et monte en direction de la forêt. Monte un peu et casse une souche sur ta gauche, continue dans cette direction, et juste au dessus, il y a un coffre. Ouvre-le pour prendre un faucon doré(13). Continue un peu en haut à gauche. Monte des escaliers, et tu arrives à un coffre. Dans ce coffre il y a une graine magique. C'est une réserve pour ta magie. Toujours bon à prendre...
Va à droite, tu arrives au Pub " RiverSide ". C'est un pub, avec une salle de jeux au sous-sol. Pour le moment tu ne peux pas y accéder, il te faut un passe. Ce passe se trouve à Inoa, mais pour l'instant retourne à droite vers le village. Lorsque tu arrives devant la pancarte qui indique 'Village d'Inoa / La Plage " continue à droite et tu arriveras à une boutique, " Le Médaillon ". Entre et tu retrouveras le capitaine Merrick... Ici, il vend des objets hors de prix. Mais plus tard, lorsque tu seras allé au pub " RiverSide ", tu pourras revenir ici, et échanger tes faucons dorés contre ces objets... Bien, tu peux, retourner au village, qui est juste au-dessus. Va faire les courses chez Naomi, puis va chez Jess pour sauvegarder.

Chapitre 16

Une nouvelle venue au village

Va voir Septimus chez lui. Il te dit que Myra est malade et qu'il faut que tu ailles la voir. Il te parle aussi d'une fille qui est arrivée au village et qui prétend avoir les mêmes pouvoirs que toi. Va chez Myra. Devant la maison, parle à Yuri, Kline et Lutas. Ils te confirment que Myra est malade et qu'une fille du nom de Meia est venue pour la soigner. Entre dans la maison et va à l'étage. Parle à Beaumont et à la jeune fille. Tu apprends qu'elle a sauvé Myra. Septimus arrive enfin, et vous parle chacun à votre tour. Finalement, Meia sort de la maison.

Chapitre 17

La nuit du Loup-Garou

Tu dors dans ta chambre et il fait nuit. Soudain, un horrible cri se fait entendre et Kline saute à travers la fenêtre sur ton lit. Tu sautes de ton lit. Tandis que Kline te parle, Jess arrive affolé pour voir ce qui se passe. Kline s'échappe par la fenêtre, comme il était venu. Parle à Jess. Il te dit que Kline n'avait pas une apparence très humaine... Sauvegarde puis sors de la maison. Tu rencontres Septimus près de la fontaine qui est prêt à t'aider à attraper Kline. Une fois que Septimus est parti, dirige-toi vers les maisons dont les portes sont ouvertes. Il y a la maison de Wendell, celle de Yustel, et celle de Meia. A chaque fois que tu essayeras de rentrer dans la maison, Kline et Septimus vont apparaître brièvement. Cours leur après. Au bout de la troisième fois. Septimus abandonne, et Kline s'échappe...

Chapitre 18

Le cauchemar de Kline

Tu te réveilles dans ton lit. Sauvegarde, puis descends parler à Jess. Il te dit d'aller voir Septimus - comme d'habitude -

qu'il sait quoi faire à propos de Kline. Va donc voir Septimus. Parle-lui puis dirige-toi vers la sortie, à ce moment Septimus a une idée. Une fois qu'il te l'a expliquée, va chez Kline. Une fois arrivé chez lui, devant sa maison se trouvent Meade, Lutas et Yuri. Parle leur et Yuri te dira que Meia est à l'intérieur, puis il te laisse passer. Entre et parle à Beaumont et à Meia. Septimus arrive et discute avec tout le monde. Ensuite il te demande si tu es prêt à voyager dans l'inconscient de Kline. Réponds Oui et place-toi à côté de Kline, parle lui et Septimus te demande si tu es vraiment prêt à aller dans l'esprit de Kline. Réponds Oui et tu es transporté dans le cauchemar de Kline.
Une fois dans le cauchemar de Kline, monte au nord et traverse le pont de bois, le sol est couvert de neige et très glissant. Entre par l'ouverture. Tu te retrouves dans une salle avec trois grilles, trois interrupteurs, trois couloirs. Actionne l'interrupteur de gauche, puis celui de droite, et enfin celui du milieu. Fais attention, ça glisse. La grille du milieu se lève. Tu te retrouves dehors.
Avance en te frayant un passage dans la neige, passe sous le pont et descends jusqu'au milieu. Débarrasse-toi des slimes. Va jusqu'à la plate-forme violette. Sauvegarde. Va ensuite en direction du nord, à droite jusqu'à arriver à l'entrée d'une grotte. Entre. Tu arrives dans une salle avec un levier multi-positions en bas à gauche. Actionne-le. Celui-ci fait rouler un bloc de pierre dans la direction indiquée. Tu as un deuxième et troisième levier plus haut. Utilise ces trois leviers pour faire monter le rocher en haut, pour qu'il casse le tas de rochers bloquant l'escalier. Une fois le tas de rochers cassé, monte et élimine toutes les bestioles... Actionne ensuite les trois interrupteurs, trois colonnes apparaissent. Sur la gauche, il y a un trou, saute dedans. Un quatrième interrupteur apparaît. Actionne-le pour obtenir la quatrième colonne. La statue en haut des escaliers te régénère. Monte les escaliers en bas à droite, continue, puis saute sur les colonnes pour aller sur la gauche de la salle. De l'autre côté, descends pour sauter sur la plate-forme avec le coffre. Ouvre le coffre, il y a un faucon doré(14). Reprends les escaliers en bas, et saute sur les colonnes. Cette fois au lieu de descendre, monte. Elimine les bestioles qui restent, puis marche sur l'interrupteur. Tu entends un bruit de grille... Ressors dehors, et va sauvegarder.
Maintenant, dirige-toi vers le nord, dans la même direction que la première grotte, mais va sur ta droite, prends le chemin qui descend pour arriver devant l'entrée de la tour de droite. Entre dans la salle. Il faut placer les trois piliers de glace sur les interrupteurs en face. Pousse le pilier de gauche sur la droite, puis en face, sur le premier interrupteur. Ensuite pousse le pilier de droite (celui le plus au nord) à gauche, puis pousse le vers le nord sur le deuxième interrupteur. Pousse enfin le troisième pilier au nord sur le troisième interrupteur. Saute sur le quatrième interrupteur pour déverrouiller la porte en haut à gauche. Sors de la salle, puis reviens. On va s'occuper du coffre à présent. Pousse le pilier de gauche en haut. Pousse le pilier de droite (le plus au nord) en haut puis à gauche. Pousse le dernier pilier en haut puis à gauche et en bas, contre la plate-forme du milieu. Actionne le levier de droite pour baisser la plate-forme de gauche. Monte les escaliers, saute sur les deux piliers, puis sur le troisième, et enfin sur la plate-forme du milieu. Saute sur la plate-forme grise, puis vers le coffre. Ouvre le coffre et prends le vaisseau de vie - 9. Monte par les escaliers.
Dans cette salle, il faut placer les piliers sur les interrupteurs. Elimine les monstres. Ensuite, pousse le pilier du milieu tout en bas à gauche puis en haut, sur le premier interrupteur. Pousse le pilier d'à côté en haut sur le deuxième interrupteur. Puis le pilier juste devant sur la droite sur le troisième interrupteur. Pousse le pilier en bas à droite en haut, puis à droite, puis en bas sur le quatrième interrupteur. Pousse le dernier pilier en haut sur le dernier interrupteur. Saute sur l'interrupteur en bas à gauche, puis monte les escaliers. Dans cette salle, pousse le pilier en haut à droite (près des escaliers), en bas, à gauche, en haut et à droite. Tu peux à présent sauter dessus pour monter l'escalier. Attention, ici, ça se complique un peu...

```
On numérote les piliers :
       1
     2  interrup. 5  6
 3
     4               7
                   8
```

Et on les pousse comme ceci :
8 en haut, 6 à gauche, 1 à gauche,
2 à droite, 2 en haut, 8 en haut,
8 à gauche, 5 en haut, 4 en haut,
4 à droite, 7 en haut, 7 à gauche,
7 en haut, 7 à droite (sur l'interrupteur).

En bas à droite, apparaît une plate-forme. Saute dessus pour accéder au coffre ; dans le coffre il y a la première clef. Reviens au milieu de la salle. Saute dans le trou. Tu atterris dans la salle en dessous sur une plate-forme. Remonte par l'échelle en haut. Sors en bas à gauche. Tu es dehors, sur le pont. Ce pont mène à trois grilles au milieu. Pour le moment tu n'as qu'une clef. Refais le chemin inverse, pour te retrouver en bas de la tour, dehors. Va sauvegarder.
Ensuite, dirige-toi juste au-dessus de la plate-forme de sauvegarde. Tu as une porte ouverte. Entre. Dans cette salle, il y a un coffre tout en bas. Saute, puis ouvre le coffre. Prend la deuxième clef. Bon, maintenant, il faut remonter. Prends les escaliers, puis suis le chemin. Fais attention aux boules et aux effets de perspective un peu déroutants... Monte jusqu'en haut. Trois boules en l'air vont te tomber dessus, puis sors par où tu es arrivé. Va sauvegarder.
Puis va sur la gauche, sur le chemin du bas, jusqu'à arriver devant la dernière tour. Entre. Tu es devant un labyrinthe de dalles fléchées. Elles t'emmènent dans la direction qu'elles indiquent. On y va. Place-toi sur la troisième dalle en partant du bas à gauche, direction la gauche. Ensuite saute au sud par dessus une dalle qui va à droite. Marche sur la dalle qui

va à gauche, dans le coin. Marche sur la dalle qui monte contre le mur de gauche, puis continue sur les deux dalles en haut. Va à droite, trois dalles, descends. Une fois arrêté, saute sur la dalle juste au dessus qui va à droite puis va sur la dalle de droite qui monte, et voilà ! ! (J'espère que c'est clair....) Elimine les esprits violets, sans casser le pilier de glace. Pousse ensuite le bloc vers la gauche, sur l'interrupteur, et marche sur l'autre interrupteur. La grille en haut à gauche s'ouvre. Monte les escaliers et sors. Dans cette salle, il faut placer les pilonnes d'une certaine façon pour continuer. Commence par te débarrasser des slimes. Attention à ne pas casser les piliers de glace, sinon tout est à refaire. Une fois plus tranquille, pousse les colonnes comme ceci. Pousse la colonne du milieu à droite, celle de gauche sur la droite puis en haut (entre la plate-forme grise et la corniche de droite). Des deux colonnes qui restent, pousse celui de gauche en bas, et celui de droite à droite. Remonte en haut à gauche, puis saute sur la plate-forme grise, elle tombe. Saute sur la colonne puis sur la corniche. Continue, aide-toi des colonnes maintenant placées pour aller jusqu'à l'escalier en bas à gauche. Dans cette nouvelle salle, il y a beaucoup de choses. Il faut sauter sur les interrupteurs qui se matérialisent au fur et à mesure. Le premier est en haut à droite, vers l'escalier. Ensuite, bonne chance.... La porte en haut des escaliers s'ouvre. Sors. Ici, pousse le pilier de glace sur la gauche. Elimine les esprits violets, puis utilise le pilier que tu viens de pousser pour sauter sur l'angle à gauche, continue en bas. Actionne l'interrupteur pour faire apparaître une plate-forme grise. Marche sur les dalles fléchées à contresens, fait attention aux boules. Saute sur la plate-forme grise. Saute dans le vide au sud. Tu atterris en dessous, sur le coffre. Ouvre le coffre. Prends la troisième clef. Remonte dans la salle du dessus. Cette fois, descends tout de suite en bas à droite vers la sortie.
Tu arrives dehors, sur le pont.
Va à droite. Ouvre les trois grilles du milieu. Entre, dans cette salle, ne t'occupes pas des dalles fléchées. Elimine tes copains violets, puis monte en faisant attention aux boules. Regarde les ombres. En haut à droite, il y a un coffre avec un fortifiant. Passe par la porte du milieu. Monte les escaliers. Régénère-toi à la statue, puis continue... Kline est en face de toi et appelle au secours... Apparaît alors le Boss...

BOSS n°6 : La " SANGSUE "

Le Boss crache des slimes un peu partout, ne t'en occupes pas trop. Concentre-toi. Il va tenter de t'aspirer, toi et Kline. Pour ne pas te faire bouffer et pour protéger Kline, place-toi entre le monstre et Kline, colle le. Quand le monstre vous aspire, saute en permanence. Tant que tu ne touches pas le sol, tu n'es pas aspiré. Dans le même temps, jette une bombe par terre. Celle-ci est alors aspirée par le Boss. Envoi deux bombes de suite pour que le Boss arrête sa soufflerie... Reprends tes esprits, puis replace-toi auprès de Kline, il bouge... Recommence l'opération jusqu'à ce que Septimus te rappelle à la réalité. Kline vient de se réveiller et il s'est transformé en Loup-Garou ! ! !

BOSS n°6bis : " KLINE " le LOUP-GAROU

Dehors, tu es confronté à Kline, version Loup-Garou. Pour l'avoir sans trop de problèmes va vers sa maison, à droite. Reste devant la porte. Kline ne peut pas aller plus loin que la maison. Lorsqu'il s'approche de toi, frappe-le, puis recule-toi vers la porte. Il ne pourra pas te toucher. Au bout d'un moment, Kline s'effondre par terre et meurt. Puis il redevient Kline, humain...

Chapitre 19

Le Royaume du Dieu Lézard

Tu te réveilles le lendemain. Sauvegarde et descends voir Jess. Il t'a confectionné une nouvelle arme. C'est un arc, comme celui de Kline. Sors et parle un peu avec tout le monde. Dirige-toi ensuite au Sud-Est du village, pour arriver au marais. Dans les marais il y a deux coffres. Dans un coffre tu trouveras un faucon doré (15), dans l'autre tu trouveras un fortifiant. Tu trouveras la statue de l'ancien Dieu Lézard. Utilise ton arc pour briser le globe vert, sur la petite île en face. La statue du Dieu Lézard se déplace et révèle l'entrée d'une caverne.
Entre et tu arrives dans le monde du Dieu Lézard. Tu tombes dans une salle d'eau à travers une chute d'eau. Nage sur la droite, et saute sur la plate-forme en bois . D'ici tu vois trois plates-formes qui se déplacent sur l'eau. Saute sur la plus basse, puis sur l'intermédiaire, puis sur la plus haute. Saute ensuite sur la corniche où il y a un coffre. Dans le coffre tu trouveras une herbe. Actionne le levier un peu en bas. L'escalier qui était bloqué en bas à gauche, est maintenant accessible. Il y a un coffre, dans l'eau un peu à droite. A l'intérieur, il y a un fortifiant. Dirige-toi vers l'escalier. A côté il y a une masse de rochers contre le mur. Jette une bombe pour la casser. D'ici tu peux accéder à l'extérieur, au cas où... Maintenant descends l'escalier. Dans la salle suivante, commence par te débarrasser des hommes lézards. Dirige-toi vers les trois statues qui s'animent. Tue les monstres, la porte d'en haut s'est ouverte. Sors par cette porte. Tu arrives

dans une salle pleine d'eau avec des piques qui sortent de terre et des boules qui flottent. Va jusqu'en haut, ensuite monte sur la petite plate-forme en bois où il y a le rocher. Prends le rocher, puis, en passant par le bas, dirige-toi vers la plate-forme en haut à gauche avec le levier. Arrivé sur la plate-forme en bois, jette le rocher à cheval sur cette plate-forme. Monte sur le rocher, et tu peux sauter sur la plate-forme en face. Actionne le levier. Reviens ensuite dans la salle précédente. Descends jusqu'en bas à droite. Un escalier est apparu. Utilise-le pour sortir de cette salle. Tu arrives dans une salle avec pas mal de statues d'hommes lézards. Certaines viennent à la vie lorsque tu passes près d'elles. Va en haut à gauche, vers le levier. Actionne le, et le bloc de droite disparaît, dévoilant un escalier. Descends. Dans la salle suivante, va en haut en cassant les petits blocs de pierre pour te faire des marches. Une fois en haut, les trois statues prennent vie. Mais, cette fois, elles ne disparaissent pas. Il faut donc casser les statues pour qu'elles s'arrêtent de créer des monstres. Tue ensuite les hommes lézards. Le mur à côté des statues explose. Entre dans la salle de droite. Evite les boules de feu, puis sors par l'escalier. Dans cette salle, détruis les trois statues. Ouvre le coffre en haut et prends l' herbe. Ensuite descends en bas de la salle et casse un bloc du pilier à droite de la petite corniche avec le coffre. Monte sur le reste du pilier, puis saute sur la corniche pour ouvrir le coffre. Prend la clef. Reviens ensuite dans la toute première salle avec la chute d'eau. Retourne sur la plate-forme en bois, et passe sous la chute d'eau, pour aller sur la droite. Passe devant deux statues qui se réveillent. Saute en bas sur le coffre, il y a un fortifiant si tu en as besoin. Ouvre la porte avec la clef. Continue ta route en descendant par l'escalier. Dans le coffre, il y a une herbe. Continue en descendant le couloir. En bas, casse les colonnes pour te frayer un passage pour aller sur la gauche. Saute sur la plate-forme avec les six statues. Attention, deux statues sont à détruire pour être tranquille. Descends par l'escalier. Dans cette salle, il faut frapper les statues lorsqu'elles sont allumées en vert. Attention, il y a huit statues à casser, et elles clignotent neuf fois. Tu peux louper un seul coup.... Une fois les statues cassées descends par l'escalier de gauche. Tu arrives dans une salle avec une plate-forme de téléportation, une plate-forme violette, un escalier en haut à droite. Marche sur la plate-forme violette pour te régénérer et sauvegarder.

On continue. Monte par les escaliers en haut à droite. Dans la petite salle suivante, casse les statues avec ton arc, à distance, ne t'approche pas. Si tu t'approches trop près, des hommes lézards apparaissent, et ça devient un peu plus galère. Passe ensuite par la porte en haut. Tu arrives dans un petit labyrinthe. Passe très vite en évitant les boules de feu. Puis descends les escaliers. Ici, détruis toutes les statues. Saute sur le coffre pour détruire la première statue avec ton arc.

Dans le coffre, il y a un fortifiant. Continue à droite, reste à distance des statues pour les casser. Au bout il y a un escalier, descends. Dans la salle suivante, descends en bas, ensuite monte l'escalier de gauche. Traverse le pont sur la gauche. Il y a plein de statues. Elles sont groupées par quatre. C'est à dire que pour les déclencher, il faut passer au centre de chaque groupe. Mais bon, on va pas s'amuser à tout déclencher... Déclenche uniquement le groupe qui est en bas à gauche. Une fois les socles libérés des statues, saute sur le socle de gauche pour sauter sur la plate-forme de gauche. Saute de l'autre côté, en direction du coffre et du levier à droite. Dans le coffre il y a un vaisseau de vie - 10. Actionne le levier. Dirige-toi ensuite en haut de la salle à gauche. Saute sur la plate-forme grise que tu viens de faire apparaître, et continue par l'escalier. Dans la salle suivante, certaines statues génèrent des monstres. Casse les tout de suite. Les statues sont : celle du milieu de la colonne de droite, et celle qui est en bas dans la colonne de gauche. Saute ensuite sur la plate-forme avec l'interrupteur, actionne-le. Casse ensuite la statue qui est tout en bas à droite. Débarrasse-toi ensuite des monstres qui t'attaquent. Ensuite, saute sur le socle en bas à droite, puis sur la petit colonne de pierres blanches. De là, saute sur la tête de la statue devant toi, pour sauter sur la plate-forme en face. Actionne l'interrupteur pour ouvrir la porte sur la droite. Passe par cette porte. Il y a huit statues, et au fond à droite, des blocs de pierres. Casse les blocs. En dessous il y a un interrupteur. Actionne-le. La porte de la salle se referme et toutes les statues s'animent. Utilise ta magie de terre pour t'en débarrasser d'un seul coup ; Si tu n'a plus de magie, ben, tant pis, mais ça va être coton... La porte s'ouvre, sors , et va à gauche dans le couloir. Monte les escaliers, puis descends le long du couloir au sud, utilise la plate-forme de téléportation. Tu te retrouves dans un endroit que tu connais. Va te régénérer et sauvegarde.

Ensuite reprends la plate-forme de téléportation d'où tu es arrivé. Remonte le couloir, puis arrivé dans la grande salle, passe par l'ouverture en bas. Tu te trouves dans une salle avec huit statues. Lorsque tu vas passer devant, elles vont s'animer. Soit tu les active toutes d'un seul coup, et tu utilises ta magie de terre, soit, tu les active deux par deux, et tu te débarrasses des monstres en restant en haut de la salle. Descends ensuite par les escaliers en bas à droite. Dans cette nouvelle salle, il faut d'abord détruire les statues qui génèrent les monstres. Dans la rangée du haut, c'est la deuxième et la quatrième statue en partant de la gauche. Dans la rangée du bas, c'est la statue du milieu. Liquide ensuite les hommes lézards. Une fois terminé, saute sur la droite, pour descendre les escaliers. En bas des escaliers, ne t'occupes pas des hommes lézards, sauf si ça t'amuse de perdre quelques points de vie. Va à gauche, dans une salle avec des piques au milieu. Contourne la salle pour aller sur la gauche. Frappe le levier avec ton fléau. Une plate-forme apparaît, saute dessus. De l'autre côté, frappe à nouveau un levier avec ton fléau. Une autre plate-forme apparaît. Saute dessus, puis saute sur la corniche en bas de la salle. A droite, une issue est bloquée par une statue. Pour l'instant monte les escaliers à gauche. Ici, longe la paroi de gauche dans l'eau pour éviter de toucher les boules. Continue vers le haut de

la salle. Utilise les colonnes de pierres pour monter sur la plate-forme en bois avec l'interrupteur. L'interrupteur libère l'escalier en haut de la salle. Remonte sur les colonnes de pierres pour sauter en face, vers les statues. Elles ne bougent pas. Ouvre le coffre, et récupère un faucon doré (16). Monte ensuite par les escaliers à gauche. Dans la nouvelle salle, il y a beaucoup de statues de lézards et une grande derrière. Casse le plus rapidement possible la statue qui est au milieu des autres. C'est elle qui régénère toutes les autres. Une fois qu'elle est cassée, saute de l'autre côté, vers la grande statue. Jette une bombe sur cette statue, qui explose. Débarrasse toi ensuite des hommes lézards avant de sortir de la salle. Reviens dans la salle où il y a les piques, et l'issu qui était bloquée par une grande statue. A présent l'issue est débloquée. Passe par l'ouverture. Tu arrives dans une salle avec un triangle au sol, qui te permet de te régénérer. A droite, il y a une série de statues. Avance doucement. A chaque fois qu'une statue se réveille, reviens sur tes pas, au niveau du triangle, puis élimine le monstre. Continue à avancer comme ça jusqu'à l'autre côté. Passe dans la grotte suivante.
Dirige-toi vers le mur fissuré en haut. Jette plusieurs bombes sur la fissure. Attention à ce que les bombes ne rebondissent pas trop, sinon elles ne sont pas assez près du mur. Après quelques bombes, un trou se forme, et une armée d'hommes lézards te fonce dessus. Fais de ton mieux pour t'en débarrasser. Avec des bombes, ta magie terre, ... Une fois tranquille, un coffre tombe. Prends la clef à l'intérieur. Sors de la grotte, régénère-toi sur le triangle, et reviens à la salle où se trouve la plate-forme de sauvegarde. Une fois arrivé, régénère-toi, et sauvegarde.
Maintenant, monte les escaliers qui sont en haut à droite de la salle. Continue en haut, passe par le petit labyrinthe, descends les escaliers. Cours tout au bout à droite du couloir, ne t'occupes pas des statues cette fois-ci, et descends par les escaliers. En bas des escaliers, monte vers la petite porte fermée. Ouvre-la avec la clef, avance. Ici , il y a un autre triangle pour te régénérer. Si besoin, régénère-toi car on arrive au Boss... Passe ensuite par l'ouverture en haut à gauche. On arrive dans la salle du Boss. Avance jusqu'en bas...

BOSS n°7 : " REPTILICUS MAXIMUS "

Pour venir à bout de ce Boss, frappe-le avec ton fléau. Pour commencer, lorsque tous les hommes lézards sont autour de toi, utilise ta magie de terre. Fais le tout de suite car au début, il y a huit hommes lézards. Une fois que tu les as dégommés, seulement quatre vont se régénérer. Ca sera déjà un peu plus simple... Ne t'occupes plus d'eux maintenant, évite leurs coups et c'est tout. Concentre-toi sur le Boss. Evite tout ce que tu peux, bouge tout le temps. Cours après le Boss, ne lui laisse pas de répit. De temps en temps il saute en l'air. Lorsqu'il retombe, tout tremble, et tout le monde est paralysé. Si tu arrives à sauter juste avant qu'il ne retombe, tu pourras te déplacer. Profite que personne ne bouge pour le frapper. Au bout d'un moment, il va s'immobiliser et changer de couleur. C'est à la fois bon et mauvais signe. C'est bon signe car il n'a plus beaucoup de vie. C'est mauvais signe car il va se régénérer, et là, tout est à refaire. Donc, quand tu vois qu'il change de couleur, frappe le sans t'arrêter. Ceci l'empêchera de se générer. Continue et c'est bientôt gagné !!!
Une fois que tu as vaincu le Boss, Jeal, un des sept gardiens t'apparaît. Après son petit discours, va sur la gauche, et monte tout en haut où il y a deux coffres. Dans un coffre il y a le rouleau de feu, et dans l'autre l'armoirie Saphir. Redescends puis va à gauche, vers le triangle de régénération. Régénère-toi, et marche sur la plate-forme de téléportation. Tu arrives dans une salle d'eau avec plein de Slimes. Tue-les si tu veux, sinon, va vite sur la gauche, et monte par l'échelle, pour sortir d'ici.
Te voilà enfin dehors ! Ouf de l'air... Tout en faisant attention aux ennemis dans le coin, longe le marais sur la gauche, jusqu'au sud. Tu arrives à une pancarte qui t'indique " Panorama ". Va sur la gauche. Va tout au bout, et tu arrives devant un coffre. Ouvre le et prend le vaisseau de vie - 11. Tu peux apercevoir au-dessus, un autre coffre. Reviens sur tes pas, puis monte tout de suite à gauche. Continue jusqu'à arriver au coffre. A l'intérieur il y a un faucon doré (17). Bon maintenant on peut retourner au village. Arrivé au village, tu rencontres Jess, qui te dit que Giles est malade. Il te parle aussi de Magyscar. Va voir la voyante pour reprendre des forces si besoin (vie et magie). Va faire le plein de courses chez Naomi, puis va sauvegarder.

Chapitre 20

Le Cauchemar de Giles

Va ensuite chez Giles. Tu trouves Rumi et Meia. Entre chez Giles et parle à Beaumont, Septimus, Kisha, puis à Giles. Kisha te demande si tu veux aider Giles. Réponds Oui. Puis Septimus te demande si tu es prêt à aller dans le cauchemar de Giles. Réponds Oui.
Arrivé dans la grotte, avance tout en haut. Sur la droite, tu passes devant un bloc de pierre. Il y a une ouverture en haut et un escalier à droite. (Si tu descends l'escalier tu te trouves dans une salle avec des piques, des petites plates-formes

où il y a deux coffres. Dans chaque coffre il y a une herbe). Traverse le couloir et entre en face. La porte se ferme. Au milieu, il y a une grosse boule. Puis quatre Slimes apparaissent. Tue les Slimes en faisant attention à la boule. Quatre monstres d'eau apparaissent ensuite. Débarrasse-toi d'eux. Quatre esprits violets t'attaquent. Dégomme-les. Un coffre tombe. Lorsque tu t'approches de lui, il devient vivant. Fracasse-le. Un interrupteur tombe. Actionne-le. Retourne dans la première salle. Au milieu de la salle, à droite, il y avait un bloc. A présent le bloc a disparu. Descends les escaliers. Dans cette salle tue le slime, puis dirige-toi tout de suite en bas, colle-toi contre le mur du bas, et avance vers la droite. Tu vas croiser une jarre, qui se déplace vers la gauche. Saute-dessus pour sauter sur la plate-forme en face. Actionne l'interrupteur. Remonte en haut de la salle. Tu vois, qu'un mur a disparu à droite. Continue de ce côté. Pousse le bloc en haut, passe par-dessus pour continuer. Si tu tombes dans cette salle, tu atterris dans la salle où il y a les piques et les deux coffres. Dégomme l'esprit violet. Continue en poussant le bloc vers la droite. Saute sur la plate-forme de droite. Tue l'esprit, puis saute sur la plate-forme du bas. Pousse ensuite le bloc sur la droite. Pousse le dernier bloc en haut et saute sur la plate-forme en haut à droite pour sortir de cette salle. Dans cette salle, il y a un coffre à droite, un coffre à gauche, une plate-forme violette. Pour l'instant, va te régénérer et sauvegarde. A droite et à gauche de la plate-forme violette il y a un bloc de pierre. Va à gauche, derrière le bloc de pierre, puis frappe-le avec to fléau. Le bloc glisse en bas. Descends en bas. Saute sur le petit rocher à côté du bloc, saute sur le bloc puis sur la plate-forme en bas à gauche où se trouve le coffre. Ouvre le coffre il y a une herbe. Pour le coffre de droite, fais la même chose. Frappe le bloc de droite, monte sur le petit rocher, sur le bloc et sur la plate-forme. Dans le coffre, il y a une herbe. Ensuite place-toi à droite du bloc de gauche. Frappe-le de façon à ce qu'il glisse dans le trou de gauche. Descends ensuite vers la gauche, passe sur le bloc pour aller dans le couloir de gauche. Si tu tombes dans le trou, tu arrives dans un couloir avec des boules piquantes. Va sur la droite pour actionner le levier, et marche sur la plate-forme pour te retrouver au-dessus. Continue donc dans le couloir de gauche. Au bout, il y a un levier en hauteur. Saute et frappe-le. Le sol s'ouvre, tu tombes dans une salle avec des piques, deux tonneaux et une plate-forme de téléportation. Utilise les tonneaux pour atteindre le coffre. Dans le coffre il y a une herbe. Puis utilise la plate-forme de téléportation. Tu reviens dans la salle précédente. Refais comme précédemment mais avec le bloc de droite. Place-toi sur sa gauche et frappe le. Il glisse à droite. Descends et dirige-toi dans le couloir de droite. Actionne le levier en hauteur. Reviens sur tes pas. En haut de la salle, le mur s'est ouvert. Frappe un bloc pour qu'il bouche le trou, puis monte en haut de la salle. Débarrasse-toi des esprits violets et continue ta route en haut. Ici, tu arrives dans une salle avec huit globes à allumer. Allume les lorsqu'ils clignotent. Ils s'allument chacun leur tour. Utilise ton arc, tu n'auras pas besoin de leur courir après... Repère l'ordre dans lequel ils s'allument. Une fois allumés, une plate-forme de téléportation apparaît. Utilise-la. Tu arrives dans une caverne entre deux rochers sur lesquels il y a une tête. En haut une ouverture, à droite et à gauche un passage. Pour l'instant, va à gauche et tombe dans le trou. Débarrasse-toi des monstres. Deux jarres tombent et te permettent d'accéder aux coffres. Il y a une herbe dans chaque coffre. Coupe les herbes à gauche contre mur. Un levier est caché. Frappe ce levier pour ouvrir la grille qui est à droite du couloir. Attention, elle ne reste pas ouverte indéfiniment. Puis utilise la plate-forme de téléportation. Tu reviens dans la salle précédente. Passe par l'ouverture en haut. Monte les escaliers en faisant attention aux blocs de pierre qui te tombent dessus.

Dans la salle suivante, il faut allumer les quatre globes dans un ordre précis. Jette-leur des bombes pour les allumer. Il faut faire très vite, les globes s'éteignent au bout d'un moment. Allume celui qui est en haut à gauche, puis celui en bas à droite, puis en bas à gauche, et enfin en haut à droite. Une jarre tombe. Saute dessus pour récupérer le cristal. Dans le même temps, deux blocs se soulèvent dans le couloir de gauche. Passe vite dessous avant que les blocs ne retombent. Attention à la boule piquante. Place ensuite le cristal sur la petite stèle. Le sol s'ouvre, tu tombes. Pendant ta chute, va vers la gauche. Si tu tombes tout en bas, tu arrives dans la salle de tout à l'heure. Une fois sur la petite plate-forme de gauche, prends le cristal et saute sur la corniche en bas, sans tomber, puis sur la corniche de droite, où il y a le coffre. Pose le cristal et ouvre le coffre. Dans le coffre il y a un faucon doré (18). Reprends le cristal. Saute sur le coffre et saute à droite. Tu reviens dans la salle aux deux têtes. A présent, il faut aller sur la droite. Passe derrière les deux têtes. Ne passe pas devant elles, sinon leurs yeux s'allument, et le couloir de droite est bloqué... Franchis le couloir de droite avec les boules, continue et place le cristal sur sa stèle en haut. Le sol s'effondre (comme d'hab.). Tu atterris dans une salle où quatre Slimes t'attaquent. Tue-les, des esprits violets t'attaquent, débarrasse-toi-s-en. Un cristal tombe. Place le cristal sur la stèle. Le sol s'ouvre sous tes pieds. En tombant, avance en direction du nord, pour atterrir sur une petite corniche. Entre par l'ouverture. Ici, Il y a deux monstres et une boule de feu. Ce sont des gardiens... La porte se ferme derrière toi. Débarrasse-toi d'eux en évitant la boule de feu. La porte s'ouvre. Sors. (Si tu tombes à droite. Va tout en bas à droite. Il y a une grotte avec une plate-forme de téléportation qui te ramènera un peu en arrière.) Continue à gauche. Tu arrives devant une grotte bloquée par un tas de pierres. Jette une bombe sur ce tas, puis entre. Au fond de la grotte il y a un coffre avec une essence magique à l'intérieur. Sors, puis continue sur la gauche. Il y a deux ouvertures. Pour l'instant passe par celle qui est le plus à gauche. Dans cette salle, il y a un petit labyrinthe avec un coffre au milieu. Traverse le labyrinthe le plus rapidement possible pour accéder au coffre. Si tu arrives trop tard, le coffre s'élève dans les airs, et tu ne peux plus l'ouvrir. Dans le coffre tu trouveras un vaisseau de vie - 12. Ressors de cette salle, et passe par l'ouverture qui est juste à droite. Monte les escaliers, tu arrives dans une salle

avec plein d'interrupteurs. Lorsque tu actives un interrupteur, d'autres s'allument ou s'éteignent. Il faut allumer tous les interrupteurs pour ouvrir la porte qui est en haut. Si on numérote les interrupteurs de 1 à 16, 1 étant en haut à gauche, 4 en haut à droite, 13 en bas à gauche et 16 en bas, actionne les interrupteurs comme ceci. Huit, quinze, neuf et deux. La porte en haut s'ouvre. Continue. Tu arrives dans une grande salle. Débarrasse-toi des monstres. Puis passe par l'ouverture à gauche, un peu en haut. Monte les escaliers. Tu vois un interrupteur sur ta droite. Contourne la plate-forme, puis monte les escaliers sur la droite de l'interrupteur. Actionne l'interrupteur, et saute rapidement sur la plate-forme de l'autre côté pour activer l'interrupteur qui est apparu. Actionne ensuite le dernier interrupteur qui vient d'apparaître. Le passage est maintenant libéré en haut à droite. Evite les plaques avec les piques, et saute le premier trou. Saute dans le deuxième trou. Tu arrives dans la salle précédente en haut à gauche, sur un cristal. Si tu tombes dans le premier ou troisième trou, tu tombes à côté du cristal... Prends le cristal et jette-le à côté de la plate-forme. Débarrasse-toi ensuite du petit monde qui t'entoure. Une fois que le passage est dégagé, reprends le cristal et descends par le couloir en bas, en faisant attention aux boules. Dirige-toi vers la stèle. A gauche il y a une plate-forme de téléportation. Place le cristal sur la stèle, en te mettant de côté, de manière à ne pas tomber tout de suite dans le trou... Utilise la plate-forme de téléportation, et tu arrives dans une salle avec quatre monstres. Dégomme-les. Un coffre tombe. Dedans il y a un lingot de 30 florins. Utilise la plate-forme de téléportation pour revenir vers la stèle. A présent saute dans le trou. Si tu te souviens du chemin pour aller à la sauvegarde ne te gène surtout pas. On se retrouve là après... Donc, tu atterris dans une salle en haut d'une plate-forme. En bas, il y a des pas gentils, et des boules de feu. Commence par te débarrasser des monstres tout en évitant les boules de feu ; Une fois fait, une ouverture apparaît à gauche.
Entre. Ici, il y a des jarres, casse-les, et une herbe, jette-la. Très souvent il y a une herbe à l'intérieur. Lorsque tu sors de la salle d'où tu reviens, l'herbe revient tout le temps. C'est le moment de faire le plein d'herbes... Une fois fait, débarrasse-toi des esprits violets dans la salle précédente. Le plus simple est de monter en haut, dans l'espère de petit ring carré. Là, tu pourras exploser les esprits tranquillement... Fais le plein d'herbes si tu en as besoin, puis sors par la porte qui s'est ouverte... Monte les escaliers, arrivé en haut, les monstres prennent vie. Explose leur la tronche avec des bombes. Ensuite, la porte du haut s'ouvre. On arrive au Boss, alors si tu as besoin d'herbes, tu sais où tu peux aller... On y va. Monte les escaliers, et tu trouves Giles par terre. Le Boss, le même que pour Kline, la Sangsue, apparaît. Septimus t'envoie un petit message, en te mettant en garde. Si Giles est aspiré une seule fois, il meurt, et toi aussi... Donc, si tu vois que Giles va être aspiré, fais en sorte de te faire aspirer à sa place. Au moins tu ne perdras que quelques points de vie...

BOSS n°8 : La "SANGSUE"

Cette fois-ci pas question de laisser s'échapper le Boss. Bats toi de la même façon que pour Kline. Place toi entre Giles et le Boss. Lorsqu'il vous aspire, saute et jette des bombes. Il faut maintenant trois bombes consécutives pour que la Sangsue arrête son aspiration. En plus Giles bouge pas mal...
Une fois le Boss exterminé, tu reviens dans le monde réel. Giles est sauvé ! ! Beaumont te parle alors des villageois qui se sont donnés rendez-vous à Magyscar pour prier. Il te demande de t'y rendre, pour leur dire que tu as pu sauver Giles. Va faire tes courses chez Naomi, sauvegarde.

Chapitre 21

La Grotte de Magyscar

Une fois prêt, sors par le nord du village. Va à gauche du sanctuaire, tu croises Meia. Monte en haut à droite du marais, puis grimpe tout en haut des escaliers. Continue au nord puis va à droite. Suis les panneaux fléchés. Débarrasse-toi des slimes devant l'entrée du sanctuaire et entre. Les villageois te félicitent d'avoir sauver Giles, puis s'en vont. Jess revient et te dit de faire attention à la fissure au fond de la grotte.
Dirige-toi au fond de la grotte, puis frappe le mur en sautant, devant l'hôtel. Le mur se casse, entre par le trou. Elimine le monstre. Prends une torche et avance. Jette-la sur les buissons pour passer. Avance à droite. Tue les monstres. Prends la torche qui se trouve sur la plate-forme en bas. Saute sur la plate-forme grise qui se déplace. Saute ensuite sur la petite corniche en bas, au nord. Jette la torche sur les buissons, puis continue ta route. (Si tu loupes le buisson, il y a une seconde torche sur la gauche).°Dégomme tout de suite le monstre. Saute sur la petite plate-forme avec des flèches dessinées dessus. Déplace-toi sur la droite, jusqu'au bout, en évitant les boules. Saute ensuite sur la corniche, et monte par l'échelle de gauche. Avant d'arriver tout en haut, saute à droite, puis continue à monter par l'échelle de droite. Tue le monstre, et avance en haut. Dans cette nouvelle salle, débarrasse-toi du monstre. Puis sers-toi des tonneaux pour récupérer la torche sur la corniche à gauche. Jette la torche sur le buisson à droite, pour libérer le passage devant

l'échelle. Jette les deux tonneaux là où se trouvait la torche. Monte ensuite par l'échelle. Tue les monstres, et laisse-toi tomber sur les tonneaux juste en-dessous. Jette-les au-dessus, là où étaient les monstres. Redescends, puis remonte par l'échelle. Utilise les deux tonneaux pour accéder à l'interrupteur à gauche. Actionne l'interrupteur, et cours sur la droite, sous les boules. Ouvre le coffre, et récupère la clef. Retourne dans la salle principale, avec la plate-forme violette. Régénère-toi et sauvegarde.
Ensuite, traverse la fosse sur la droite en sautant sur les petits plots. Ouvre la grille à droite, et rentre. Dans cette salle, il faut éliminer tous les ennemis pour faire apparaître un levier. Descends au niveau des monstres. Il y a trois monstres qui régénèrent interminablement les autres monstres, les " mères ". Pour tout ce beau monde, fais comme ceci. Reste sur la plate-forme où il y a l'échelle. Tue quelques monstres de loin avec ton arc. Une fois, qu'il y a un peu de place, saute sur la plate-forme au sud. Il y a deux " mères " ici. Frappe avec ton fléau la première. En même temps protège-toi des monstres qui t'attaquent en les frappant avec ton fléau. Mets toi sur la gauche de la " mère ". Ensuite descends un peu pour faire la même chose avec la deuxième " mère ". Ensuite termine avec les monstres. Place-toi ensuite en haut de cette plate-forme, presque dans le vide pour tirer avec ton arc sur les monstres et la " mère " qui est sur le petit îlot à droite. Une fois que tu as fait le ménage, un levier apparaît en bas à droite. Actionne-le. Les plates-formes au-dessus ont changé de position. Remonte par l'échelle, puis fait le tour de la salle, passe les premières plates-formes. Arrivé au niveau du levier, jette une bombe, pour rechanger la position des plates-formes devant toi. Ensuite, relance une bombe sur le levier, puis passe avant que les plates-formes ne rechangent. Attends que la bombe explose, puis sors par la droite. Dans cette nouvelle salle si tu tombes dans le gouffre, tu arrives dans une salle d'eau, avec trois coffres. En bas à droite, dans le coffre il y a un fortifiant. Au milieu à gauche, il y a un lingot de 30 florins, et en haut à droite, il y a un autre lingot de 30 florins. Sors d'ici par la gauche. Utilise la plate-forme de téléportation pour te retrouver à l'entrée principale, tue le monstre, et saute sur la plate-forme grise au-dessus du gouffre. Saute sur la corniche avec le tonneau. Prends le tonneau et saute sur la plate-forme grise de droite. Saute en face, jette le tonneau, et tue le monstre. Place le tonneau pour monter sur la corniche. Va à gauche, pour actionner l'interrupteur. Trois torches tombent. Prends une torche pour brûler le buisson sur la droite qui bloque le passage. Entre. Dans la pièce suivante, débarrasse-toi des monstres. En haut à gauche, il y a un coffre. Saute sur la plate-forme qui est tout à droite. (C'est la seule sur laquelle tu peux monter d'ailleurs...), puis à gauche en évitant la boule, et encore à gauche pour atteindre la torche. Prends la torche, redescends et jette la torche sur la petite plate-forme étroite à gauche pour brûler le buisson.
Reviens sur la plate-forme à droite, monte sur la corniche, prends la torche et jette la sur la plate-forme avec le buisson qui est juste en dessous. Saute ensuite sur cette plate-forme, puis sur la petite plate-forme à gauche, puis en bas à gauche, en évitant la boule encore en bas à gauche, en évitant la deuxième boule, puis sur la plate-forme contre le mur. Prends la torche, place-toi sur la droite de la plate-forme, presque dans le vide. Saute et jette la sur le buisson juste au-dessus. Saute sur la plate-forme pour accéder au coffre. Dans le coffre il y a un vaisseau de vie - 13. Reviens en arrière dans la salle précédente. Ressaute sur la plate-forme pour sortir en bas. Ici il faut brûler tous les buissons de gauche pour accéder au coffre. Attention aux gouttes d'eau qui éteignent les torches ! Regarde les ombres par terre pour savoir où elles vont tomber. Dans le coffre, il y a une clef. Ensuite, sors par le bas. En évitant les boules, monte sur la plate-forme du milieu pour ouvrir le coffre. Dans le coffre il y a une herbe. Sors ensuite en bas à droite. Dans cette salle, tue d'abord les " mères ", puis les sauterelles... En haut à droite, il y a une porte dans la roche. Frappe la plusieurs fois avec ton fléau. Tu arrives dans une salle merveilleuse.... Ici, tu peux faire le plein d'herbes, de façon illimitée. A chaque fois que tu rentres dans cette salle, les herbes reviennent... Dans le coffre il y a une clef. N'oublie surtout pas cette salle ; elle va t'être très utile pour ta petite santé. Ressors. Actionne l'interrupteur de gauche pour activer les boules dans le couloir en bas à droite. Dépêche toi car les boules vont retomber. Au bout du couloir débarrasse-toi des monstres pour faire descendre la plate-forme. Monte jusqu'en haut et frappe la porte dans le mur en haut. Dans cette nouvelle salle, attire les tortues vers les buissons en haut à gauche pour qu'elles les brûlent. Derrière est caché un interrupteur. Il faudra tuer une ou deux tortues, sinon elles se crament entre elles... Actionne ensuite l'interrupteur pour faire tomber une jarre à droite. Lorsqu'il n'y a plus de tortues, une plate-forme apparaît à droite. Saute sur la jarre pour monter sur la plate-forme. Dans le couloir en haut, dégomme les monstres. Au bout du couloir, avec la torche, brûle le buisson de gauche, et utilise la plate-forme. Tu arrives dans une salle avec une fosse remplie de piques, de grosses boules, et une plate-forme fléchée. Saute sur la plate-forme fléchée pour te diriger vers la gauche, en bas. Il y a un coffre. Dans le coffre il y a une clef. Reviens ensuite sur la plate-forme de téléportation, pour te retrouver dans le couloir précédent. Utilise la torche pour brûler le buisson qui reste. Utilise la plate-forme. Tu arrives juste à côté. Ouvre le coffre et prends le lingot de 30 florins. Utilise la plate-forme, tu arrives dans la salle où tu as récupéré la clef. Place tout au nord de la corniche où tu viens d'arriver, presque dans le vide. Saute sur la gauche jusqu'à la corniche. Continue en haut, frappe la porte et entre. Dégomme la mère et son bébé... Monte. Il y a un coffre derrière les buissons. Va à droite, saute dans le trou. En bas il y a un levier. Actionne-le et saute sur la plate-forme pour remonter. Au passage attrape la torche, puis ressaute vite sur la plate-forme sur la gauche, et va brûler les buissons. Dans le coffre il y a un élixir de magie. Ressaute en bas à droite. Sors pars en bas. Dans le couloir utilise les torches pour brûler les buissons sans te faire mouiller par les gouttes qui tombent... Sors en bas. Dans cette salle, il y a un coffre derrière des buissons. Dirige-toi

vers l'interrupteur en bas à droite. Actionne-le. Un tonneau et une torche tombent. Prends le tonneau est jette sur la plate-forme à gauche, de manière à pouvoir sauter sur la corniche de l'autre côté. Ensuite prends la torche, puis saute sur le tonneau et en face, brûle les buissons. Dans le coffre il y a un lingot de 30 florins. Sors ensuite par le bas. Tue tout de suite les " mères " avec ton fléau sans perdre de temps. Débarrasse-toi ensuite des sauterelles. Saute ensuite sur la plate-forme fléchée, puis jette des bombes sur les tas de rochers dans la fosse. Sous le tas en bas à droite, il y a un trou, saute dedans. Traverse ensuite le couloir jusqu'à la plate-forme. Tu te retrouves à l'entrée. Actionne l'interrupteur pour ouvrir une porte dans le mur à gauche. Saute en bas, va te régénérer et sauvegarde.
Dirige-toi ensuite vers la droite, sur les petits plots. Place-toi sur celui du milieu, et tire une flèche sur le levier contre le mur en face. Une échelle apparaît sur ta gauche et te permet de remonter sur la plate-forme grise.
Passe ensuite par la porte que tu viens d'ouvrir dans le mur. Tu arrives dans une salle avec quatre leviers multi-positions. Il faut placer ces quatre leviers dans la bonne position pour faire descendre la plate-forme juste au-dessus. Monte en haut à gauche. Tu arrives dans un couloir à quatre directions. Va à droite, utilise la plate-forme de téléportation. Dans cette salle il fait sombre. En bas de la salle il y a quatre globes verts qu'il faut allumer de manière à lire l'inscription sur la stèle. (Elle t'indique la position d'un des leviers). Saute sur la plate-forme fléchée pour aller tuer les mères. Une fois que tu as tué les deux mères, élimine les sauterelles. Allume ensuite les globes avec les quatre torches. Va lire la stèle. Elle t'indique comment placer le levier en bas à droite dans la salle principale. Sors de la salle. Dans le couloir, monte en haut à droite, sur la plate-forme de téléportation. Dans cette nouvelle salle ; il y a quatre torches à gauche, et quatre piliers avec les globes en bas. Il faut aller très vite. Au bout d'un certain temps des gouttes d'eau vont tomber sur les torches et les éteindre. Prends la première torche, la plus à droite, place-toi au bord de la corniche, saute et jette-la sur le globe en dessous. Prends ensuite la deuxième torche, place-toi au bord de la corniche et jette-la sur le deuxième globe. Prends la troisième torche, place-toi au bord de la corniche, saute et jette la torche sur le troisième globe. Prends la dernière torche puis descends dans la fosse et va allumer le dernier globe. Tu peux lire la stèle, elle t'indique comment positionner le levier en haut à droite. Sors de la salle. Si tu vas dans la salle avec les quatre leviers, tu peux maintenant actionner les deux leviers de droite Dans le couloir, va en haut à gauche. Utilise la plate-forme. Dans cette salle, il faut déblayer le passage jusqu'à l'escalier en bas à gauche. Pour commencer, saute sur la petite corniche, où il y a deux torches. Prends la torche la plus à droite, et saute en bas, au niveau des globes. Jette la torche sur le buisson de gauche, celui qui est juste à côté de l'escalier. Remonte tout en haut, puis saute sur la corniche du milieu, entre le buisson et la deuxième torche. Prends la torche et jette la sur les buissons qui sont sur la gauche. Tu peux maintenant accéder aux escaliers. Saute en bas, puis remonte pour prendre la dernière torche juste à côté de l'entrée. Saute sur la petite corniche, puis jusqu'à l'escalier. Monte et jette la torche sur le buisson devant le levier. Actionne le levier et quatre boules de feu tombent et allument les quatre globes. Va lire la stèle et sors de la salle. Dirige-toi en bas à gauche. Dans cette dernière salle, pas la plus facile, il faut allumer les globes qui sont aux quatre coins avec les torches qui sont au milieu. Le tout en sautant sur des petits piliers et sans se prendre une goutte sur la tronche. Fais attention, ne te précipite pas. Bonne chance. Va lire la stèle, puis reviens dans la salle avec les quatre leviers. Positionne les leviers comme ceci.

```
Droite  |  Gauche
--------++-------
Haut    |  Bas
```

Retourne ensuite te régénérer et sauvegarder. N'oublie pas la salle où tu peux faire le plein d'herbes. C'est le moment... Reviens dans la salle, puis saute sur la plate-forme grise au milieu. Saute ensuite sur la nouvelle plate-forme qui monte. Ne rentre pas dans l'ouverture du milieu, mais saute directement sur la plate-forme de droite, puis saute sur celle qui est tout à gauche. Entre par l'ouverture. Ici, tu as une grande plate-forme qui descend tout de suite. Saute vite dessus, puis saute sur la corniche à gauche où il y a un tonneau et une torche. Prends le tonneau et jette le sur la plate-forme. Prends la torche et saute sur la plate-forme. Va au bout à droite. Avance-toi, en face du buisson, presque dans le vide. Saute et jette la torche. (Si tu tombes, tu arrives dans une salle avec des pas gentils... Sors vite de la salle, et remonte.) Prends ensuite le tonneau pour pouvoir monter sur la corniche de gauche. Dirige-toi vers la sortie. Traverse ensuite le couloir, en évitant les boules. Tu arrives dans une salle avec une plate-forme fléchée. Saute dessus, et dirige-toi en haut vers une ouverture entre deux torches. Dans cette salle, monte les escaliers, puis redescends sur la droite, au niveau des deux torches. Prends la torche qui est sur le rocher, et jette-la sur les buissons à gauche. Prends ensuite la seconde torche, et remonte les escaliers. Brûle les buissons en haut, et ouvre le coffre de gauche. Dans le coffre il y a une clef.
Ressors. Prends une torche et saute sur la plate-forme fléchée, et dirige-toi vers la droite, en direction des escaliers, sans prendre une goutte d'eau sur la tête et en évitant les boules de feu. Monte les escaliers et jette la torche sur les buissons en haut de l'escalier. Sors par la porte de droite. Débarrasse-toi des mères, puis des monstres qui restent. Quatre torches tombent. Prends en une et brûle les buissons sur la droite. Saute ensuite dans le trou, pour arriver dans

la salle du Boss....

BOSS n°9 : Le " CADAVRE DU VER"

Frappe-le avec ton fléau, ou avec ton épée " chargée " sur toutes les parties de son corps. Lorsque tu les as eues, elles deviennent marron. Frappe ensuite la tête. Il va se régénérer plusieurs fois, jusqu'à ce que mort s'en suive. Lorsqu'il s'arrête, mets toi face à lui, car il va frapper un grand coup avec son corps sur tout l'arrière.. Quand il pond un nid, place une bombe à côté du nid et ne t'en occupes plus. Dans le nid, il y a des petits oeufs très pénibles une fois éclos. On ne les voit pas très bien, et ils font du dégât. De temps en temps, il envoie une boule qui rebondit de partout, reste concentré.
Après une bataille assez longue est laborieuse le cadavre du ver est vaincu. Tu es téléporté dans une salle où UMA t'apparaît. C'est la Reine de la Vie et de la Mort. Un des Sept Gardiens. Deux coffres tombent. L'un est vide, et dans l'autre il y a le Rouleau de Vent. Tu te retrouves ensuite téléporté dans ta chambre, chez Jess

Chapitre 22

Le Pub Riverside

Septimus arrive alors et te parle de MEIA. Il te demande de le rejoindre au sanctuaire. Sauvegarde. Lorsque tu sors de la maison, tu rencontres Sybill qui te demande de prendre sa main. Dans sa vision, tu te vois dans le Palais de MELZA. Elle te montre aussi la mort de Lutas.
Va donc faire un petit tour chez LUTAS et FEIN, histoire de discuter un peu. En route fait quelques courses chez NAOMI, tu dois en avoir besoin. Tu peux remarquer que la cheminée de la maison de Lutas de fume plus. Monte les escaliers, et saute dans la cheminée. Tu arrives à l'étage. Il y a un coffre. Ouvre le coffre pour récupérer le passe te permettant d'accéder au sous-sol du Pub " RiverSide ". Actionne l'interrupteur pour ouvrir la porte, descends. Discute un peu et va t'en. Sors par le nord du village, et va au sanctuaire. Septimus n'est toujours pas là. Puisque tu as un peu de temps, on va faire un tour au Pub " RiverSide "...
Reviens au village, sors par le sud. Dirige-toi vers l'ouest jusqu'au Pub. Entre, et parle avec tout le monde. Lorsque tu arrives devant le patron, il s'excuse et fait signe à un gars de te laisser passer. Tu peux descendre les escaliers. En bas, il y a trois salles de jeux.

Le combat : Dans un ring avec des Slimes. Frappe les Slimes avec ton épée. Il y a un nombre de Slimes minimum à tuer dans un temps limite pour accéder à la manche suivante. Attention, tu perds des points de vie... Si tu gagnes cinq manches successives tu reçois 480 florins. Un coffre t'attend avec un vaisseau de vie - 15... Si tu gagnes encore trois fois cinq manches de suite, tu récupères un faucon doré (19). En plus, à présent, tu as ta photo d'affichée pour être le meilleur des meilleurs....
Petite astuce : Pour les avoir facilement, ne cherche pas à t'approcher d'eux, tu peux les avoir à une certaine distance. Tu gagnes ainsi des fractions de secondes, qui te permettent de te déplacer plus rapidement, donc d'en avoir beaucoup plus.

Le tir : Tu dois dégommer des Slimes avec ton arc. Il y a un nombre de Slimes à tuer dans un temps limité pour accéder à la manche suivante. Si tu gagnes cinq manches successives, tu reçois 400 florins. En plus, un coffre te tend les bras. Dedans il y a un vaisseau de vie - 14.
Si tu gagnes encore trois fois cinq manches de suite, tu récupères un faucon doré (20). Tu as ta photo d'affichée...
Petite astuce : Reste au milieu pour tirer. Bouge le moins possible. Tu perdras moins de temps. Pour tirer sur les slimes en haute, saute et tir presque en même temps.

La roulette : Mise sur une couleur, le rouge, vert ou bleu. Si tu réussis à gagner cinq fois de suite ; tu reçois 1200 florins. En prime, un coffre avec un vaisseau de vie - 16. Si tu gagnes encore trois fois cinq manches de suite, tu récupères un
Petite astuce : Difficile de trouver une logique à la roulette.... Mais la couleur qui sort est souvent la couleur en face de celle allumée.

Remonte, puis discute avec tout le monde. On te parle du Capitaine Merrick qui cherche des faucons dorés... .A partir de maintenant, tu peux retourner voir le capitaine Merrick à la boutique du "Médaillon ", pour échanger tes faucons dorés contre des objets utiles...

Chapitre 23

Le Secret du Sanctuaire

Retourne au village et discute avec tout le monde. Lorsque tu auras discuté avec MEIA, elle te dira d'aller au sanctuaire. Cette fois, Septimus est au rendez-vous. Il n'arrive pas à ouvrir la porte d'entrée. Fais le tour du sanctuaire par la droite, et monte sur le mur d'enceinte. Longe le mur, et frappe la fenêtre qui est au bout du mur. Une fois à l'intérieur ; Sors de la pièce, et va à droite au bout du couloir. Septimus tape à la porte, tu vas l'ouvrir. Suis Septimus jusqu'à l'hôtel. Monte ensuite les escaliers à droite, et entre dans le couloir. Au bout du couloir à droite, il y a un levier. Tire une flèche dessus. Une porte vient de s'ouvrir. Dirige-toi dans cette pièce. Fouille les étagères de la bibliothèque. Tu trouves un espace vide entre deux livres. Retourne voir Septimus. Il a trouvé un levier caché. Il te demande s'il doit l'activer. Réponds Oui. Dirige-toi ensuite dans le couloir de gauche, en bas. Au bout du couloir, entre dans la pièce au nord. Il y a deux leviers. Actionne les tous les deux avec ton fléau. Un interrupteur tombe sur la plate-forme de gauche. Retourne voir Septimus. Il a encore trouvé un interrupteur. Il te demande s'il doit l'actionner. Réponds Oui. Pas de chance c'est un piège. Monte ensuite par les escaliers de gauche, entre dans le couloir. Entre dans la pièce au sud. C'est la chambre. Il y a un trou dans le sol. Saute dedans. Tu arrives en bas sur l'interrupteur que tu as fait apparaître. De l'autre côté du couloir, la porte s'ouvre. Va dans cette salle. Un livre bleu apparaît. Essaie de l'attraper et il s'enfuit. Retourne vois Septimus. Il a encore trouvé quelque chose. Vous revenez tous les deux dans la salle au livre bleu. Une fois que Septimus t'a expliqué son plan, suit le livre bleu sur les cercueils, jusqu'à ce que Septimus l'attrape. Tu as récupéré le livre des runes. Suit Septimus dans la salle principale. Retourne ensuite dans la bibliothèque à l'étage, à droite. Place le livre à l'endroit où il y avait un espace entre deux livres. Une étagère se déplace. Prends le nouveau passage et fouille les étagères. Même chose, il y a un espace vide entre deux livres. Retourne voir Septimus qui a trouvé un levier. Il te demande s'il faut l'actionner. Réponds Oui. Va dans le couloir en bas à droite. Entre dans la pièce au nord. Il y a trois tabourets. Pousse le tabouret de gauche sur la droite, celui du milieu sur la gauche, et celui de droite en haut. Derrière un levier vient de tomber. Actionne le levier. Ouvre le coffre à gauche. Dedans il y a un vaisseau de vie - 17. Sors de la pièce, la porte au sud s'est ouverte. Ici, il y a plusieurs tabourets. Il faut remettre tous les tabourets à leur juste place, dans un temps limite. Une fois fait, tu reçois un second livre bleu. Remonte dans la bibliothèque à l'étage, et place ce livre dans l'emplacement vide. Sur la droite une étagère se déplace. Derrière un interrupteur. Actionne-le. La porte de la pièce de l'autre côté du couloir s'ouvre. Vas y. Il faut actionner le levier qui est en haut à droite. Il ne faut pas toucher le tapis, sinon le levier disparaît. Saute sur les chaises et la table. Une fois le levier actionné, un coffre apparaît. Attention, même chose. Ne marche pas sur le tapis, sinon le coffre disparaît. Dans le coffre il y a une clef bizarre. Retourne voir Septimus. Donne-lui la clef. Descend dans l'escalier qui vient d'apparaître. Tu arrives avec Septimus dans une salle où se trouve Ronan. Une longue explication s'engage...
Tu te réveilles dans ton lit. Sauvegarde. Descends, Jess t'a fabriqué un nouvel équipement. Ce sont les gants magiques

Chapitre 24

Le Passé de Meia

Rends toi chez Myra. Elle est devant sa porte et ne veut pas te laisser entrer. Septimus est à droite de la maison. Parle le lui. Il va alors parler à Myra pour l'occuper. Profite pour entrer dans la maison. Monte à l'étage et va voir Meia.
Tu es transporté dans son passé. C'est une petite-fille, dans un grand parc. Elle veut jouer avec toi à cache-cache... Elle part se cacher. A toi de la retrouver. Va à l'ouest pour trouver deux plates-formes qui tournent en l'air. Monte sur celle de droite, en passant par le petit socle en haut à droite. Saute ensuite sur la plate-forme de gauche, et saute en face. Ouvre le coffre et prends le vaisseau de vie - 18. Monte sur le coffre et saute à droite. Monte sur le socle, sur la plate-forme grise puis continue toujours à droite. Tu vois Meia en bas. Continue à droite, puis saute en face, ne tombe pas dans le trou, et ressaute à gauche. Parle à Meia. Elle s'échappe de nouveau. Saute en bas, et va sur ta droite, à l'est. Tu trouveras un coffre et une plate-forme violette. Ouvre le coffre, et prends le faucon doré (22). Utilise la plate-forme violette pour te régénérer et sauvegarder.
Dirige-toi vers le nord ouest, tout en haut du parc. Entre dans la première ouverture. Dans ce petit square, il y a deux leviers, une statue et deux petites plates-formes. Frappe le levier de gauche avec ton fléau, et saute vite sur la petite plate-forme de droite, puis saute sur la colonne de droite. Frappe le levier. La petite plate-forme devant la statue descend. Monte dessus, puis saute sur le socle où se trouve la statue. Frappe la statue, et elle se transforme. Marche sur la stèle, et tu vois un flash-back du passé de Meia. Elle est avec sa mère, et elle parle de la mort de son père. Ne ressors pas du square sans avoir vu le flash-back. Ressors du square.

Retrouve Meia sur le bloc, juste sur la gauche, là où tu as trouvé le vaisseau de vie. Parle lui et elle s'enfuie. remonte à côté de la première ouverture. Entre dans le deuxième passage. Dans ce square, saute sur les petites plates-formes pour aller jusqu'à l'interrupteur à gauche. Actionne-le. (Si tu tombes dans l'eau, sors du square puis reviens pour faire revenir les plates-formes.) Ensuite va jusqu'à la statue en sautant sur les plates-formes. Frappe la statue, et place-toi sur le socle. Tu vois un deuxième flash-back avec la mère de Meia. Sors du square.
Rejoins Meia à gauche, un peu en haut du bloc où tu l'as trouvée la deuxième fois, vers le coffre. A gauche en sortant du square. Elle s'enfuit. Suis-la. Saute sur les blocs gris à droite pour arriver à la troisième entrée. Dans ce square, il faut brûler les trois buissons qui te barrent la route pour arriver à la statue. Saute d'abord dans l'eau, puis nage sur la gauche jusqu'en haut. Prends la torche et jette la sur le buisson dans l'eau à droite. Reviens vers l'entrée et saute sur la droite. Prends une des deux torches. Reviens à gauche et saute sur la petite plate-forme. Saute et jette la torche sur le buisson devant. Récupère la dernière torche, et utilise les deux dernières plates-formes mobiles sur la droite pour aller en haut. Brûle le dernier buisson. Saute dans l'eau, et nage en contournant la statue. Tu arrives devant en bas d'escaliers. Monte et frappe la statue. Même chose, monte sur le socle, troisième flash-back. La mère de Meia est brûlée vive sur un bûcher. Sors du square. Va sauvegarder un petit coup si tu ne l'as pas déjà fait.
Retourne voir Meia qui est au centre du parc, en fait là où tu es arrivé. Elle se sauve. Dirige-toi à gauche, monte au nord, passe sous la plate-forme entre les deux escaliers puis prend l'escalier qui est juste derrière à droite. Monte, continue et saute à droite. Monte les escaliers, continue à avancer, va sur la gauche, monte sur la plate-forme, puis saute à gauche, et entre dans là quatrième ouverture. Dans ce square, il faut allumer successivement tous les interrupteurs pour actionner la plate-forme mobile. Saute sur le premier interrupteur en face. Va à droite, saute sur la plate-forme puis sur le deuxième interrupteur. Saute sur la grande plate-forme, puis sur le troisième interrupteur à gauche. Reviens sur la plate-forme, continue au nord, sur le bloc, puis saute à gauche sur la plate-forme mobile. Actionne l'interrupteur à gauche, saute sur la plate-forme du bas, puis sur l'interrupteur à droite. Un tonneau tombe en bas à gauche. Ressaute sur la plate-forme mobile. Prends le tonneau et reviens en utilisant les plates-formes mobiles jusqu'au premier interrupteur. Jette le tonneau sur l'interrupteur, puis saute dessus pour atteindre la statue. Frappe la statue, monte sur le socle. Quatrième flash-back.
Des hommes recherchent Meia chez elle pour la tuer. Sors du square.
Retrouve Meia tout en bas à gauche. Parle lui. Elle s'échappe pour changer... Va à l'ouverture qui est sur la droite de celle d'où tu viens. Dans ce square il faut actionner les leviers de gauche et de droite pour stopper les deux groupes de blocs. En stoppant ils doivent former deux escaliers. Vise bien ! Monte les escaliers pour actionner les interrupteurs à droite et à gauche. Les deux blocs du milieu se lèvent et tu peux accéder à la statue. Toujours pareil, frappe la statue. Cinquième flash-back. Meia rencontre un homme et découvre qu'elle a le pouvoir de se promener dans les rêves. Sors.
Retrouve Meia juste à droite, sur le bloc. Elle se sauve, comme d'habitude et ouvre le passage pour le sixième et dernier square, juste en haut. Dans ce dernier square, tombe dans l'eau et nage jusqu'en haut à gauche. Monte l'escalier pour revenir en bas. Monte les escaliers sur la droite, saute sur l'autre escalier, à droite puis monte en haut à droite. Prend le tonneau et reviens en bas des escaliers de droite. Retourne chercher la torche puis remonte l'escalier. Saute sur la petite plate-forme du milieu. Saute et lance la torche. Si tu tombes, ce n'est pas grave, refais le tour pour arriver sur la grande plate-forme et sauter sur la statue. Frappe-la. Dans ce dernier flash-back tu vois Meia qui arrive à Inoa et qui a une vision de Melzas. La suite, tu la connais.... Sors, va te régénérer et sauvegarde.
Rejoins Meia, tout en haut, au milieu du parc. Elle te propose de jouer à 1-2-3 soleil ! ! ! Pour gagner, contente-toi de monter dans sa direction pendant qu'elle parle. C'est bête, mais fallait y penser... Puis sors par la dernière ouverture. Tu te retrouves chez Myra.
Sors de la maison et parle à Septimus. Puis tu te réveilles dans ton lit. A présent tu sais que Meia est de ton côté. Sauvegarde.

Chapitre 25

Le Vieux Nava

Descends, Lutas et Jess discutent. Jess te parle de Nava. Il vit au bord de la plage, et veut te voir. Dehors des villageois te parlent d'une statue géante. Dirige-toi vers la plage, et va voir Nava. Sa maison est sur le ponton en bois.
Tu arrives alors que la porte est fermée. Puis Meia sort de la maison. Elle aussi a été convoquée par le vieux Nava. Entre. Nava te parle de Nirude et te donne le " Haricot du Printemps ". C'est une graine magique. Tu peux faire pousser une plante, lorsque tu trouves des petits socles jaunes. Saute sur cette plante. Elle te catapulte alors très haut. Essaye la graine dans la maison. Il y a un petit socle juste à droite. Prends la graine dans ton inventaire. Place devant le petit socle et jette la graine. Saute sur la plante. Attends qu'elle soit tout en bas, comme un ressort et saute. Ouvre alors le coffre, et récupère le faucon doré (23). Tu peux sortir de la maison de Nava.

Chapitre 26

Une promenade enrichissante - 2 - L'Epée Légendaire

Va sur la plage, tout au bout à droite, il y a un coffre en hauteur. Utilise ta graine pour accéder au coffre. Ouvre le, dedans il y a un faucon doré (24). Retourne vers la maison de Nava. Remonte dans la forêt. Tout de suite sur la gauche il y a une souche d'arbre. Jette une bombe dessus et continue à gauche. Traverse le pont, continue à gauche. En bas, tu vois un rocher avec une espèce d'inscription dessus. Prends tes gants magiques. Soulève ce rocher et casse le. (Appuie sur " carré " avec la touche de direction, puis encore "carré " pour le casser). Va à droite, tu arrives à un coffre. Ouvre le, et prends le faucon doré (25). Reviens sur ta gauche, monte au nord le long du fleuve, ne passe pas par le pont. Monte jusqu'à arriver à un coffre. Ouvre le coffre et prends l'herbe. Redescends. A présent retourne sur te droite (à l'est), par où tu es arrivé, vers la souche. Au-dessus, il y a une deuxième souche. Casse la et continue ton chemin pour arriver au pub " RiverSide ".
Entre et discute avec les marins. On te parle du Capitaine Merrick qui cherche des faucons dorés... .Tu peux retourner voir le capitaine Merrick à la boutique du "Médaillon ", pour échanger tes faucons dorés contre des objets utiles... (dont quatre vaisseaux de vie - 19 - 20- 21 - 22).Tu peux jouer dans le sous-sol du Pub si tu veux... Si tu parles au marin qui est accoudé au bar, il te propose un verre. Accepte et tu verras les effets que provoque un bon grog de marin quand on est pas habitué...
Juste derrière le pub, au nord, il y a la Statue du Roi Neige. Casse le gros rocher avec tes gants, puis continue jusqu'à la statue pour récupérer l'Epée Légendaire. Après un petit speech, le Roi t'accorde ou non l'Epée ultime... La première fois que j'ai joué à Alundra, il me l'a donnée car j'avais utilisé beaucoup de Quick Start. Par contre, la deuxième fois que j'y ai joué, pour écrire cette solution, il ne me l'a pas donnée, car j'étais trop bon... Alors, il vaut mieux perdre un peu de temps en temps.... N'hésite pas à perdre exprès plusieurs fois, pour utiliser le Quick Start. Reviens vers la statue, pour voir s'il te la donne. Tu peux finir le jeu sans cette épée, mais elle est quand même balaise ! ! ! ! ! ! Si tu n'as pas utilisé assez de Quick Start, le Roi Neige te considère comme bon guerrier, et estime que tu n'as pas besoin de son épée. Par contre si tu as utilisé beaucoup de Quick Start, cela signifie que tu es très courageux, et que tu as besoin d'un peu d'aide...
Continue au nord. Tu arrives à la maison de Kohei. Monte à l'étage. Ici, tu peux écouter les différents thèmes musicaux d'Alundra. Mets-toi devant une table, où il y a un phonographe, pour écouter les différents thèmes. Suivant l'avancement du jeu, tu trouveras un, deux, trois ou quatre phonographes.
Ensuite, sors et monte les escaliers à droite. Tu arrives à la mine de charbon. Monte les escaliers de droite. Casse le bloc, puis va à gauche. Tu arrives tout en haut du fleuve. Il y a un coffre sur la gauche. Dedans tu trouveras une herbe. Saute dans le fleuve, puis nage jusqu'à un premier embranchement. Nage à gauche, et continue jusqu'à un deuxième embranchement. Va à gauche. Dès que tu peux remonte sur la berge. Continue ton chemin vers le sud. Tu arrives devant un bloc de pierre. Débarrasse-toi de lui avec tes gants. Au Sud, entre dans la grotte.

Chapitre 27

Le Manoir de Feu

Descends par l'escalier en haut à gauche en évitant la boule de fer. Ensuite débarrasse-toi des poissons dans l'eau. Un coffre tombe. Tu peux récupérer un élixir de force. Continue en bas. Tu es dehors. Va à droite dans la prochaine grotte. Nage tout à droite. Il y a deux coffres qui prennent vie. Tue les pour récupérer des lingots de 30 florins. Ressors dehors. Continue à droite, entre dans la grotte suivante. Casse le gros bloc blanc et nage vers le levier, puis reviens à l'entrée. Saute sur la plate-forme mobile pour aller en face. Continue à gauche. Tu es dehors. Entre dans la grotte à gauche. Va à gauche, élimine les slimes. Ouvre le coffre, il y a un élixir de magie. Reviens sur la droite. Tue les poissons. Utilise la graine magique pour sauter en haut. Monte les escaliers. Sors. Tu arrives au Manoir de Feu.
Entre. Dans cette première salle, frappe la boule de feu avec ton fléau pour allumer les torches. Saute ensuite sur la plate-forme et sors par la porte du haut. Dans cette deuxième salle, même chose. Pour la première boule de feu, frappe la pour allumer les torches. Ensuite, suis la seconde boule de feu sur les dalles. Pas de panique, celle la ne te brûle pas. Un coffre tombe. Ouvre le et prends le bâton de Feu. Sors du manoir. Utilise ton bâton pour brûler le buisson à gauche. Contourne le manoir, sans tomber, pour ouvrir le coffre à droite. Dans le coffre, il y a un élixir de force. Saute à droite, et traverse le pont de droite. Monte le long du fleuve au nord. Tu arrives à un coffre. Dans le coffre il y a le Livre d'Eau (Magie d'eau Niveau 2). Bon, on fait une petit pause ? ? Retourne au village pour te régénérer, faire le plein et

sauvegarder.

Chapitre 28

Le Canal sous-terrain

Sors au nord du village. Va dans la maison de Cephas, le vieux gardien du cimetière. Descends au sous-sol. Il y a six lampes à allumer avec ton bâton de feu. Allume les dans l'ordre suivant : Haut à gauche, bas à droite, bas à gauche, bas au milieu, haut au milieu et haut à droite. Un coffre tombe. Tu récupères le Charme de Nava. Cet item augmente la défense et protège de certains éléments, comme le feu par exemple.
Ensuite rends-toi au moulin à eau. Tu rencontres Meia. Entre dans le moulin. A l'intérieur il y a trois coffres. Tu trouves un lingot de 30 florins, un faucon doré (26) et un fortifiant. Sors du moulin et entre dans la petite ouverture de gauche, au-dessus. Il y a un coffre avec une herbe. Saute sur la droite, et entre dans le canal sous-terrain.
Nage, et monte sur les rondins qui flottent, à droite. Saute sur la plate-forme avec le petit socle à graine. Jette une graine magique. Saute en face, puis à gauche de l'autre côté de la chute d'eau. Continue à monter et saute sur le petit plot à droite, pour sauter sur la petite plate-forme en haut dans le coin à gauche. D'ici, saute sur les rondins qui tombent dans l'eau. Attention, concentration et précision... Jusqu'à droite. Saute vers le coffre. Ouvre le pour récupérer un vaisseau de vie - 23. Saute ensuite sur le rondin qui tombe sur la gauche, et laisse descendre en bas. Attention aux deux boules. Le rondin qui est à ta gauche va faire le tour de la grosse boule. Quand les deux rondins arrivent au même niveau, saute sur le rondin du bas, pour éviter la petite boule. Dès que tu as passé la boule reviens sur le rondin du haut. Celui du bas va finir sa course dans un tourbillon... Tu continues ta route sur la droite. Saute sur la corniche de droite, avant d'être entraîner dans un tourbillon. Casse les deux caisses pour continuer à avancer. Avance tout en haut, et frappe le levier dans le mur. La chute d'eau sur ta gauche, se transforme en escalier. Saute dans l'eau, et monte les escaliers. En haut à droite, il y a une ouverture, passe par cette ouverture. Tu arrives dans une salle pleine d'eau. Utilise les plots pour atteindre le coffre en haut à droite. Dans le coffre il y a une herbe. Reviens dans la salle précédente. Sers-toi des plots pour sauter sur le rondin qui tombe dans l'eau, pour aller sur la gauche. Saute ensuite sur la berge où se trouve une caisse et un coffre. Dans le coffre, il y a une herbe. Descends par la petite chute d'eau en bas, et dirige-toi d'abord sur la gauche, puis ensuite sur la droite. L'eau t'amène en bas. Saute sur la plate-forme mobile, puis saute sur la berge en face. Continue ta route en bas. Laisse toi descendre jusqu'à une salle avec un interrupteur. Il y à quatre monstres. Elimine les pour faire de la place. Continue à te laisser porter par les flots. En bas, va à droite, pour monter sur la berge. Marche sur la berge pour aller sur la gauche de la salle. Remonte dans la salle précédente où se trouve l'interrupteur. Passe par la gauche, et saute sur la droite, pour actionner l'interrupteur. Un passage sur la droite vient de s'ouvrir. Fais le tour, et entre par ce passage. Elimine le Nain, puis monte par l'escalier de gauche, saute sur le rondin pour aller à droite. Débarrasse-toi du Nain et monte les escaliers à gauche. Sers-toi de la caisse pour monter. (Ne la casse pas... Je sais pas moi, un réflexe des fois quoi...). Continue sur la gauche, monte les escaliers, et passe sous la chute d'eau pour arriver en haut à droite. Sors par l'ouverture. Tu arrives dans la salle des machines. Elimine les Nains, puis casse la machine. Une fois qu'elle a explosée, passe derrière elle, pour tomber dans un trou. Tu arrives sur un coffre, dans une des salles précédentes. Ouvre le coffre, et prends le faucon doré (27). Ressors de la salle par la gauche, par où tu es arrivé. Remonte les escaliers et passe derrière la chute d'eau. Saute dans l'eau, et monte les escaliers d'eau sur la droite. En haut, passe par l'ouverture en haut à droite. A présent, la salle est vide d'eau. Passe par l'ouverture. Ici, monte les escaliers en faisant attention aux boules qui tombent. Saute dans l'eau, puis sors par la sortie en haut. Tu te retrouves dehors, au pied de la statue Géante de Nirude.

Chapitre 29

Le Repère de Nirude - Episode 1

Sors de l'eau, et va à droite. Prends le petit escalier. Tu arrives devant une boule de pierre. Celle ci se met à trembler et tombe sur celle de dessous. Continue ton chemin sur la droite. Monte par différentes échelles, pour arriver tout en haut à droite. Il y a un coffre. Dans le coffre tu trouveras un fortifiant. Continue sur ta gauche, tu vas arriver au pied de la statue. Il y a une porte, entre. Tu es dans le repère de Nirude.
Dans cette salle, sors par la porte de gauche. Tu arrives dans un couloir avec trois statues. Va sur la gauche. Dans l'autre couloir, un Nain te voit et s'agite... Pousse la statue la plus à gauche sur la droite. Entre par l'ouverture. Utilise le tonneau pour allumer l'interrupteur. Place-toi à cheval sur l'interrupteur, de façon à pouvoir sauter du tonneau sur la plate-forme en face, et pouvoir passer par la porte ouverte. Dans la salle suivante, ouvre le coffre et prends le faucon

doré (28). Retourne dans l'entrée et sors dehors.
Tu vois alors Miming, le roi de la cité, donner des ordres aux Nains. Ils allument successivement trois têtes de pierre. Il faut détruire ces trois têtes. Dirige-toi vers la droite, et monte tout en haut, vers le coffre. Il y a une première tête. Frappe-la. Elle se brisera en trois fois. Ouvre le coffre sur la gauche. Il y a un faucon doré (29). Redescends en bas, où tu es arrivé, et remonte un peu sur la droite, jusqu'à la deuxième tête. Casse la deuxième tête. Pour détruire la dernière tête, en haut à gauche, il faut passer par la montagne de Torla. Pour cela, repasse par le moulin à eau. Utilise les tourbillons pour accéder plus vite à l'entrée de la rivière souterraine.
Une fois dehors, passe derrière le moulin sur la gauche, et va au nord. En chemin, tu trouves un coffre avec une herbe. Dans l'autre coffre, il y a une herbe. Va à droite et utilise la plate-forme de téléportation. Tu arrives dans une grotte avec trois coffres. Celui du milieu devient vivant. Tue-le. Dans les autres coffres, il y a un lingot de 30 florins et un faucon doré (30). Ressors par la plate-forme de téléportation puis ressors de la grotte.
Continue à gauche. Utilise une graine magique pour monter. Monte par les escaliers. En haut, va sur la gauche. Ouvre le coffre, il y a un faucon doré (31). Reviens à droite, continue sur ta droite. Monte les petites plates-formes en forme d'escalier. Elimine le slime, puis l'arbre en haut. Continue sur la droite, en sautant le pont et continue tout au nord. Arrivé en haut, il y a un passage sur la droite. Tu arrives en haut de la statue géante. Casse la dernière tête. Reviens vers la montagne Torla à gauche.

Chapitre 30

Le Manoir de Glace

Bien, puisque l'on est ici, on va faire un tour... Va sur la gauche du mont Torla. Tu verras l'entrée d'une Caverne, bloquée par un buisson. Au-dessus de l'entrée, il y a un autre buisson sur la droite. Brûle le, et va à droite. Il y a une fissure dans la montagne. Continue ta route, redescends et passe à travers les arbres. Tu arrives finalement devant l'entrée de la caverne. Brûle le buisson, et entre. Tu es dans le Manoir de Glace.
Dans cette salle, glisse les piliers de glace sur les interrupteurs, comme ceci :

```
1  4
2  5
3  6
```

3 en haut / 2 à gauche / 1 en bas / 4 à gauche / 2 en haut / 2 à droite :
3 à gauche / 6 en haut / 6 à gauche / 6 en haut et 6 à gauche.

Saute sur l'interrupteur au milieu pour ouvrir la grille. Entre. Monte l'escalier et passe par l'ouverture à gauche. Frappe le levier avec ton épée pour placer le levier en bas. Sors et passe par la porte tout à droite. Frappe le levier pour qu'il soit sur la gauche. Les grilles sur la gauche se sont levées. Sors puis passe par la porte du milieu. Monte les escaliers, va en haut. Dans cette salle, il faut placer les piliers de façon à pouvoir accéder au coffre en haut, à partir de la stèle d'en bas. Place les piliers comme ceci :

```
1  4
2  5
3  6
```

1 en bas / 1 à droite:/ 4 en bas / 4 à droite / 4 en haut / 3 en haut /
3 à droite / 5 en bas / 2 en haut et 2 à droite

Saute ensuite à partir de la stèle du bas sur les piliers. Il faudra parfois te mettre presque dans le vide pour ne pas louper les piliers... Ouvre ensuite le coffre. Tu récupères le bâton de Glace. Histoire de faire une petite pause, retourne au village pour sauvegarder.

Chapitre 31

Les Arches de Téléportation

Tu as sans doute remarqué à travers le monde d'Inoa, des arches de pierre. Espèce de Menhirs et de dolmens. Ce sont en fait des portes qui te permettent de te déplacer dans l'espace. Il existe huit portes qui sont placées à différents endroits. Elles te permettent de te déplacer rapidement d'un endroit à l'autre. Pour l'instant, elles ne sont pas actives. Nous allons nous en occuper avant de retourner au repère de Nirude. Pourquoi maintenant ? Ben, en fait c'est juste à côté...Alors on y va.
Retourne au moulin à eau. Descends le long du fleuve, et traverse le pont à droite pour aller jusqu'aux Falaises de la Folie. (On fait un petit détour, pas longtemps promis...)Maintenant tu que tu peux sauter dans l'eau, ouvre le coffre. Récupère un vaisseau de vie - 24. Laisse toi tomber tout en bas de la chute d'eau. remonte sur la droite et va vers la boutique de Lurvy. Saute dans le puit. Remonte par l'échelle, puis vers le milieu, saute dans le passage sur la droite. Brûle le buisson, puis continue sur la droite. Ouvre le coffre et prend le faucon doré (32). Remonte à la surface. Retourne tout à gauche, vers la chute d'eau. Saute dans l'eau et remonte par la gauche. Monte les différentes échelles. Tu arrives à un coffre. Ouvre le et prends le fortifiant. Continue à monter. Il y a un coffre caché derrière des herbes. Ouvre le coffre, il y a un faucon doré (33). Ressaute dans l'eau, puis remonte par la droite tout en haut. Retourne vers le pont. Ne traverse pas le pont, mais monte le long du fleuve, jusqu'à un passage sur la droite. Tu arrives à l'entrée du désert du Désespoir.
Prends ta cape et dirige-toi au nord. A droite de la grotte où tu as trouvé la cape de sable, il y a un passage. Avance. Attention aux vers de sable. Il y a une ouverture en haut à droite. Tu y reviendras tout à l'heure. Va sur ta droite. Il y a un coffre sur un pilier. Continue à droite, et monte sur les différents niveaux de sable sur la droite pour revenir sur le pilier. Ouvre le coffre. Il y a un élixir de force. Retourne à droite, cette fois dirige toi au nord en sautant de plate-forme en plate-forme. Tu arrives jusqu'à un coffre. Dedans il y a un lingot de 30 florins. Saute ensuite sur les piliers de gauche. Puis saute sur la plate-forme en haut à gauche, puis à gauche. Saute enfin sur la corniche pour atteindre le coffre. Dans le coffre, il y a un faucon doré (34). Va ensuite tout à gauche sur la corniche. Entre dans la grotte.
Dans cette salle, monte sur les différents niveaux pour monter jusqu'en haut. Attention, il y a un saut assez délicat sur la gauche. Insiste et c'est bon. En haut ouvre le coffre pour récupérer la clef Vanne. Utilise ton bâton de glace sur les piliers de feu, puis casse-les. Derrière il y a un coffre. Ouvre le et prends le vaisseau de vie - 25. Sors, et retourne à l'entrée, là où tu es arrivé tout à l'heure.
Entre par l'ouverture à gauche. Utilise la clef sur la grille. En face, il y a deux leviers qu'il faut actionner en même temps. Place une bombe sur un levier, puis attends que la mèche devienne bleue (la bombe va exploser) pour frapper l'autre levier. Une vanne vient de s'ouvrir. Sors dehors. Au-dessus, tu vois que le bassin s'est vidé. Fais le tour, pour descendre dans le bassin. Il y a une ouverture. Entre. Après avoir traversé le couloir, tu arrives dans une salle où t'apparaît BERUE, un des sept gardiens. Il y a neuf dalles au sol, qui vont s'allumer les unes après les autres. Chaque séquence correspond à un " Signe ". BERUE te demande de répéter les cinq séquences. Si on numérote les dalles de 1 à 9 , de haut en bas et de gauche à droite, les séquences sont les suivantes :

1	N°1 : le Signe de l'Harmonie : 5-7-3-4-6-9-1-5
2 3	N°2 : le Signe de la Confiance : 2-8-7-3-5-4-6-1-9
4 5 6	N°3 : le Signe de la Sagesse : 3-4-8-2-6-7-3-7-2-8-5
7 8	N°4 : le Signe de l'Amour : 9-1-4-6-8-2-7-3-5-4-6-1-9
9	N° 5 : le Signe du Courage : 5-5-4-6-1-9-5-5-3-7-8-2-1-9

Une fois que tu as réussi à répéter les cinq séquences, BERUE t'indique que les portes - les Arches de téléportation - sont activées. Tu peux à présent te téléporter à travers le monde.
Sors de la salle pour retourner dans le désert. Dirige-toi en haut à droite du désert.
Au nord il y a un escalier. Monte et tu arrives au pied de la statue de Nirude. Sur la gauche, il y a une arche de téléportation. Passe à travers.
Lorsque tu passes par une porte, tu arrives dans une salle avec une sauvegarde. Tu vois les huit portes qui t'amènent aux huit arches réparties dans le monde d'Inoa. Seules les arches allumées en violet sont actives. Pour les activer, il faut les franchir une première fois par l'extérieur de la salle.

<u>Les Arches sont placées ici :</u>
1. Statue de Nirude
2. A gauche du Moulin à eau
3. A gauche de Magyscar
4. A côté du Manoir de Feu
5. A côté de la boutique de Lurvy
6. A droite du repère du Dieu Lézard
7. A côté du grand tourbillon
8. Au bout du bois des Murggs

Ensuite, de la salle tu pourras aller où tu veux. Pour l'instant, sauvegarde et retourne à la statue de Nirude.

Chapitre 32

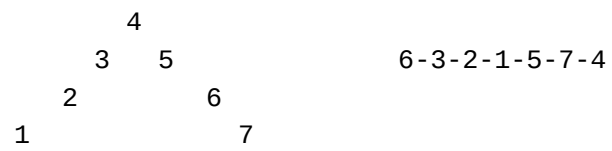
Le Repère de Nirude - Episode 2

Monte, en passant par la gauche, jusqu'au pied droit de la statue , puis entre. Deux Nains sont là puis ils se sauvent. Va à droite. Ouvre le coffre, il y a une herbe. Reviens dans la salle précédente. Pousse la statue du milieu pour pouvoir passer derrière ? Monte les escaliers à gauche. Un Nain te menace et huit monstres t'attaquent. Débarrasse-toi d'eux. Ensuite une tête, comme tu as déjà détruit tout à l'heure leur tombe. Monte sur la plate-forme de gauche et frappe la tête. Tu n'auras plus à t'occuper des boules de feu. Une fois la tête détruite, saute dessus puis à droite. Monte les escaliers. Dans cette salle, prend le premier tonneau, puis saute sur la plate-forme mobile au milieu de la salle. Fais attention aux deux grosses boules. Jette ensuite le tonneau sur la corniche au nord. (Si tu tombes, tu atterris dans la salle précédente). Reste ensuite sur la plate-forme, puis reviens au début. Saute sur la gauche, prends le tonneau est va en haut. Utilise le tonneau pour atteindre la corniche où tu as déposé le premier tonneau. Une fois sur la corniche, prends le tonneau et jette le sur la droite, pour sortir de la salle. Dans la salle suivante, il y a quatre Nains, deux leviers. Le Nain rouge actionne le levier de gauche. Des monstres tombent et t'attaquent. Commence à les frapper, puis dès que les Nains sont sortis de la salle, sors de la salle, par où tu es arrivé. Re-rentre dans la salle. Les quatre Nains arrivent, mais cette fois, le Nain rouge se trompe de levier, et fait apparaître un escalier. Monte l'escalier, et sors à droite. Ici, actionne l'interrupteur pour faire tomber un tonneau sur la plate-forme mobile au-dessus des piques. Saute sur la plate-forme et prend le tonneau. Saute ensuite de la plate-forme. Utilise le tonneau pour monter sur la plate-forme en bas, et sortir par les escaliers en bas à gauche. Ici, tu as cinq statues. Il faut les déplacer de manière à ce qu'elles se positionnent sur les interrupteurs. Toi, tu te placeras sur le dernier interrupteur. Bouge les statues comme ceci :

```
    1           Statue 1 à gauche
      2         Statue 2 à droite
    3           Statue 3 à droite
4       5       Statue 4 à gauche
                Statue 5 à droite
```

Actionne ensuite le dernier interrupteur, et descends par l'escalier en haut à droite.
Tu arrives dans l'entrée. Saute à gauche pour ouvrir les deux coffres. Tu trouveras une herbe et une clef. Ressaute à droite vers l'escalier. Dirige-toi vers l'échelle, celle ci se déplie alors jusqu'en bas. Remonte les escaliers et retourne dans la salle où se trouvent les deux leviers. Ouvre la grille en bas avec la clef. Sors, tu es dehors. Monte sur ta droite et entre. Un Nain déclenche un piège. Une tête te lance des boules de feu. Utilise la plate-forme violette pour te régénérer et sauvegarder.
Déplace ensuite la statue de droite sur le côté pour pouvoir monter à l'échelle. Monte jusqu'à la tête, en évitant les boules. Arrivé en haut, place-toi devant la tête sur la droite, pour éviter les boules, et frappe les têtes. Ensuite reviens sur la gauche, puis saute sur le muret en dessous de la grande échelle, pour aller sur la partie gauche de la salle. Continue en descendant puis saute sur le petit pilier puis sur la statue de gauche et enfin en face. Monte par les échelles. Frappe sur le levier tout en haut. La grille à côté de la tête s'est ouverte. Passe par ici pour monter les échelles. Tu arrives dans une salle avec une fosse au milieu, et des colonnes. Il y a trois colonnes de chaque côté et sept au milieu. Pousse la colonne du milieu dans le trou. Saute dans le trou. Tu arrives dans la salle précédente, sur une statue. Pousse cette statue sur un côté pour libérer la porte située derrière. Entre. Tu arrives dans une salle avec deux statues, deux blocs de chaque côté, et quatre interrupteurs. Un panneau t'indique comment actionner la machine. Pousse alors la statue de gauche sur la gauche, et la statue de droite sur la gauche. Actionne le dernier interrupteur pour libérer les escaliers à droite et à gauche. Descends par un des escaliers, ils vont tous les deux dans la même salle des machines. Marche sur les interrupteurs de gauche et de droite comme indiqué sur le panneau dans la salle de dessus.
Gauche - Droite - Gauche - gauche - Droite - Droite
La machine se met en marche.
Retourne dans la salle où tu as poussé la colonne dans le trou. Va sur la gauche et monte les escaliers en bas à gauche. Saute sur la plate-forme, puis en face, passe par la porte. Ici, descends en bas pour pousser la statue sur la gauche et te libérer de la sortie. Fais attention aux boules ! ! Sors. Un Nain te ferme une grille devant le nez puis s'en va !
Retourne dans la salle avec la plate-forme mobile sur les piques. Dirige-toi sur la droite en sautant sur les plates-formes. N'oublie pas d'actionner les leviers pour bouger les plates-formes. Tout à droite, ouvre le coffre dans lequel il y a une herbe. Sors par la porte du haut. Ici, descends par la plate-forme à droite, puis continue en bas. Débarrasse-toi des

Nains. Un coffre tombe. Il y a une clef. Reviens dans la salle précédente. Un Nain t'attend et te dit qu'il n'y a plus de gentil Nain.... La tête se met en marche et te jette des bombes, boules de feu. Monte sur la petite plate-forme pour la frapper. Une fois détruite, saute sur la plate-forme mobile à gauche, et reviens dans la salle avec les plates-formes mobiles et les piques.
Entre dans la salle en haut à gauche, là où le Nain avait fait tomber la grille. Va lire la pancarte à droite.
Elle t'indique de commencer par le doigt le plus fragile... Un Nain apparaît et t'enferme une fois de plus. Place-toi devant le petit poussoir gris de droite. Pousse le vers le bas, puis fait la même chose pour les poussoirs à côté. Des blocs tombent alors dans la salle. Saute dessus pour sortir de la salle. Retourne dans la salle principale pour te régénérer et sauvegarder.
Sors dehors. Les blocs dans l'escalier tombent. Monte par les escaliers puis va à gauche vers le coffre. Ouvre le pour récupérer le Livre de Terre (Magie Niveau 2).
Reviens ensuite par où tu es sorti puis monte les escaliers jusqu'à le prochaine ouverture. Un Nain t'attend et te tend un nouveau piège. Cinq têtes tombent et te lancent des boules de feu. Tu n'es pas obliger de les casser, mais si tu veux les casser, fais comme ceci. Mets-toi tout à droite, à côté de la tête de droite. Elles ne pourront pas t'atteindre. Utilise ton bâton de glace pour aller plus vite. Continue à les frapper sur le côté. Ensuite sors à droite. Encore un Nain. Ici, pousse les statues pour avancer. Celle du bas à droite, celle du milieu à gauche et celle d'en haut à gauche. Saute dans le trou. Attention ça va chauffer un peu. Il faut casser les sept têtes dans un ordre précis. Fais bien attention aux boules de feu et au tir dévastateur de la tête centrale. Regarde bien la trajectoire des boules de feu. Tu verras que ce n'est pas trop difficile à éviter. Utilise ton bâton de glace avec la charge si tu n'as pas l'Epée du roi Neige... Casse les têtes dans l'ordre suivant :



Un coffre tombe, il y a une clef. Monte sur la plate-forme. Tu reviens dans la salle précédente. Saute sur la corniche pour ressortir de la salle à gauche. Sors dehors, et monte les escaliers à gauche. Saute vers la porte verrouillée et ouvre-la. Entre. Encore un Nain. Il faudra être rapide. Une plate-forme avec des piques s'abaisse. Passe dessous pour monter par l'escalier à gauche. Monte ensuite sur la plate-forme pour aller sauter sur la corniche en haut (où il y a un levier et un interrupteur), avant qu'un bloc ne tombe dessus. Actionne l'interrupteur, le levier ne sert à rien, pour ouvrir la grille à droite. Sors
Pousse la statue en bas à gauche, vers la gauche. Derrière il y a un coffre avec un élixir de force. Pousse ensuite les deux statues du haut sur la gauche, pour faire apparaître un interrupteur. Actionne le, un escalier apparaît. Monte l'escalier. Dirige-toi sur la grande plate-forme au milieu. Tu te fais attaquer par des Nains. Tue les et une statue régénératrice apparaît. Régénère-toi. Deux coffres tombent. Dans le premier, il y a un vaisseau de vie - 26. Dans le second, en bas, il y a une herbe. Si tu vas ouvrir le coffre qui est en bas, il faudra que tu ressortes de la salle et combattre une nouvelle fois les Nains. Saute ensuite sur la petite plate-forme en bas pour continuer ton chemin. Monte l'escalier en bas à droite.
Tu rencontres NIRUDE, qui te prend pour un allier de MELZAS. (Ca commence mal...). Puis tu te trouves confronter à un Golem géant...

BOSS n°10 : Le " GOLEM"

Pas d'affrontement direct avec ce boss. Tu es sur un pont de pierre. Au nord, le Golem de pierre te poursuit en détruisant au fur et à mesure le pont. Des rochers de différentes tailles tombent sur le pont. Il faut que tu te fasses un passage entre les rochers pour échapper au Golem. Si tu as ton Epée Légendaire, un seul coup suffira pour casser les plus gros rochers. Sinon utilise ton épée avec l'Anneau d'Olga. L'anneau permet de décupler tes forces. Il te suffira alors de frapper deux fois les gros rochers.
Une fois arrivé au bout du pont, le Golem explose....
Nirude te reconnaît en tant que libérateur. Il s'excuse mais Zorgia apparaît, suivi de Nains. Tout le monde veut ta peau, mais Nirude intervient. Tu récupères ensuite l'Armoirie Topaze. Mining te donne ensuite la Cape d'eau. Elle te permet de nager en apnée. Un Nain te donne aussi 50 Florins.
Retourne à l'arche de téléportation en bas. Va dans la salle et sauvegarde.

Une promenade enrichissante - 3

Bon, pour se remettre de nos émotions, une petite promenade s'impose.
Dirige-toi vers le Manoir de Tarn. Contourne le vers le sud ouest. Brûle un buisson, puis monte les escaliers. Il y a quatre coffres. Dans chaque coffre il y a un lingot de 30 florins.
Descends ensuite au sud, vers un bloc rectangulaire. Derrière un arbre, juste en haut à gauche, il y a un socle pour planter un graine. Alors plante ! ! Saute sur la gauche. Ouvre le coffre, il y a un faucon doré (35). Saute sur la droite pour récupérer un cristal magique. Descends ensuite au sud, il y a trois coffres. Dans chaque coffre il y a une herbe.
Descends encore au sud. Il y a un coffre avec un vaisseau de vie - 27, et sur la droite, il y a encore un coffre avec une herbe.
Remonte vers le moulin à eau. Passe derrière et monte au nord. Tu arrives à un coffre. Il y a une herbe. Continue à l'ouest. Utilise une graine pour sauter sur la corniche. Brûle le buisson et continue toujours à l'ouest jusqu'à arriver à une grotte. Tu arrives au Mont Torla. Ouvre le coffre, il y a un vaisseau de vie - 28. Saute en face, il y a deux coffres. Dans chacun d'eux il y a 10 florins. Continue sur ta gauche pour trouver un coffre avec une herbe. Monte au nord, il y a une Arche de Téléportation. Passe sous l'arche pour activer la porte et sauvegarde.
Descends ensuite tout au sud. Prends les escaliers. Tu es dans les escaliers de la montagne. Va sur ta gauche. Il y a une grotte. Dans cette grotte il y a deux coffres. Dans le premier tu trouveras une herbe, et dans le second un faucon doré (36). Ressors. Dirige-toi vers la mine pour aller en haut du fleuve. Saute dans l'eau. Nage jusqu'au premier embranchement. Il y a un petit tourbillon. Va dedans. Tu te retrouves dans une mare avec un gros tourbillon. Va dedans.

Chapitre 34

La Mare enchantée

Tu te retrouves dans la mare enchantée. Elimine le monstre puis continue ton chemin en haut. Sers toi des plots dans l'eau pour aller en haut à droite. Descends sur la gauche. Utilise la plate-forme du haut. Tu es sous l'eau à présent. Descends les plates-formes entre les boules. Frappe les chaînes pour les briser. A gauche il y a un coffre avec une herbe. Continue de descendre. En bas, il y a un coffre avec un vaisseau de vie - 29. Actionne l'interrupteur en bas et remonte. Utilise la plate-forme de téléportation.
Retourne tout en haut puis redescends par la droite. En bas, va à droite puis utilise la plate-forme. Tu arrives sous l'eau. Va à droite, et pousse le bloc. Retourne sur la plate-forme de téléportation.
Utilise la plate-forme de téléportation tout en haut à droite. Tu atterris sur une plate-forme. Saute au sud et avance en même temps pour atterrir sur une petite plate-forme. Saute encore en bas, encore en bas. Ensuite à droite, en bas, à gauche, à gauche, en bas et à droite. Sert toi de ton ombre pour bien te placer. Utilise la plate-forme de téléportation.
Dans la nouvelle salle, descends en bas. Elimine les monstres, puis remonte sur la droite en évitant les boules, jusqu'à la plate-forme. Ici, il faut casser toutes les chaînes qui retiennent les boules prisonnières. Saute les plates-formes pour accéder au coffre à gauche. Dans le coffre il y a une herbe. Utilise les bulles d'air en haut pour atteindre le coffre en haut. Dans le coffre il y a une herbe. En haut, il y a deux plates-formes. Celle de gauche te ramène dans la grotte précédente. Prends celle de droite.
Nage dans le couloir, et tu arrives dans une grotte où t'apparaît STENIA. Elle est la Reine des Eaux. Elle te parle de NIRUDE, des Gazecks et de MELZAS. Elle te donne ensuite l'Epée Infernale. Si tu possèdes l'épée du roi Neige, l'épée infernale n'apparaît pas dans ton inventaire.
Ressors vite et utilise les plates-formes de téléportation pour te sauver. J'espère que tu te souviens du trajet. En fait c'est assez rapide. Une fois dehors, utilise le petit tourbillon pour revenir dans le fleuve.
Continue à nager sur la gauche, puis continue. Tu va arriver au niveau d'une Arche de Téléportation. Nage sur ta gauche, attention il y a beaucoup de courant qui t'emmène sur la droite... Monte ensuite sur la berge, puis dirige-toi au nord pour arriver à l'entrée d'une grotte. Entre, dans la grotte il y a un coffre vivant. Sur la droite, brûle les buissons, et descends par les escaliers.
Dans cette petite caverne d'Ali Baba, descends tout en bas. Il y a un coffre vivant. Dégomme-le. Puis ouvre les différents coffres. Tu va trouver un élixir de magie, un vaisseau de vie - 30, un faucon doré (37). Tu peux ensuite ressortir de la grotte.
Descends tout au sud. Traverse le pont à droite. Remonte au nord pour arriver à l'Arche de téléportation. Sauvegarde.

Chapitre 35

Le complot de Ronan

Retourne en direction du village. En chemin, si tu passes vers le pub " RiverSide ", il y a un coffre juste au nord ; bloqué par un buisson. Brûle le buisson pour accéder au coffre et récupérer un vaisseau de vie - 31.
Une fois arrivé au village, discute avec tout le monde. Septimus te raconte une histoire qu'il a eue avec Lutas il y a quelques semaines. Ronan a sauvé de justesse Lutas qui allait se faire écraser par un rocher. Si tu parles à Rumi, elle te dit que Lutas te cherche. Va donc voir Lutas chez lui. Il te raconte la même histoire que t'as racontée à Septimus. Lorsqu'il te demande si tu penses que Ronan est responsable de ce qui lui est arrivé, réponds " Oui ". Sors ensuite de la maison. Meia t'attend dehors. Elle te propose de la suivre au sanctuaire pour détruire la statue de Melzas. Retrouve-la au sanctuaire, et entre. Tu rencontres Ronan. Une fois que Meia et Ronan ont discutés, sors du sanctuaire. Dehors, Meia te dit qu'elle va rester près de Septimus pour le protéger. Toi, tu dois rejoindre Jess.
Retourne donc chez Jess. Parle lui, il te conseille d'aller te coucher. Lui, il ira un peu plus tard. Monte te coucher. Le soir tombe, Jess monte près de toi.
Le matin, Meia vient te réveiller. Elle t'emmène au cimetière. Jess est étendu par terre, mort. Puis tu assistes à l'enterrement de Jess. Chaque villageois vient se recueillir une dernière fois sur la tombe de Jess. Meia quant à elle s'en va. Tu te retrouves seul avec Ronan. Ce dernier te reproche d'avoir tué Jess.
Tu te retrouves chez Jess avec Septimus. Il te donne une clef qu'il a trouvée sur Jess. Lorsque Septimus est parti, utilise la clef sur le coffre bleu, à côté du comptoir. Tu trouves le journal de Jess. Lis-le. Il te parle de ses soupçons envers Ronan, et de l'attachement qu'il avait pour toi. Tu récupères aussi une armure cassée. Tu revois ensuite différents souvenirs de Jess...
Tu te réveilles le lendemain. Sauvegarde, puis sors de la maison. Gustav vient à ta rencontre. Il te parle de sa fille Helen qui s'est évanouie. Il te demande de venir l'aider. Suis le chez lui. Devant sa maison se trouvent Meade, Kisha et Lutas. Parle leur et entre dans la maison. Monte à l'étage et parle à Meia, puis à Septimus, à Gustav et à Beaumont. Reparle à Meia. Elle t'explique que seule elle n'arriveras pas à vaincre le cauchemar d'Helen, mais que toi non plus tu n'y arriveras pas tout seul. Elle te demande si tu veux aller dans le cauchemar d'Helen avec elle. Réponds Oui. Avance-toi près d'Helen, et Septimus te demande si vous êtes prêt à aller dans le cauchemar d'Helen. Réponds Oui. Tu es transporté avec Meia dans le cauchemar d'Helen.

Chapitre 36

Le cauchemar d'Helen

Arrivé dans le cauchemar d'Helen, tu utilises une plate-forme de téléportation. Meia te suit. Tu arrives dans une première salle. Monte les blocs gris, en évitant les boules piquantes, jusqu'à un bloc avec une flèche dessus, qui indique le sud. Saute depuis ce bloc, dans la direction de la flèche. Tu atterris à côté d'un interrupteur. Actionne l'interrupteur. Reviens sur la gauche, et remonte les blocs sur la droite. En haut, il y a quatre blocs gris avec quatre flèches. Place-toi sur le bloc en haut à gauche, et saute sur la gauche. Tu atterris sur une petite plate-forme avec un coffre. Dans le coffre il y un élixir de force. Saute ensuite sur la droite, et tu vois apparaître Meia qui se dirige de l'autre côté sur une plate-forme de téléportation. Dirige-toi au nord, jusqu'à une plate-forme de téléportation. Utilise-la. Dégomme tous les monstres, puis active l'interrupteur. Saute ensuite derrière l'interrupteur, il y a une plate-forme de téléportation, qui te ramène dans la salle précédente. Tu retrouves Meia qui te demande de venir l'aider. Monte les blocs sur la gauche, jusqu'à un bloc avec une flèche grise. De ce bloc, saute au nord. Tu arrives là où tu as vue Meia tout à l'heure. Continue jusqu'à la plate-forme de téléportation. Utilise-la. Tu arrives dans une salle avec Meia. Regarde un peu comment tu ouvres la porte ! ! ! ! Derrière les deux plates-formes où se trouvent les coffres, il y a des escaliers. Ouvre les coffres. Dans celui de gauche il y a une herbe. Dans celui de droite il y a une herbe aussi. Utilise la plate-forme de téléportation. Monte sur les blocs à gauche, et dirige-toi vers la plate-forme de téléportation. Dans la salle suivante, tu retrouves Meia. Ici, il faut que tu sautes sur les carreaux qui apparaissent dans le vide, pour aller jusqu'à droite. C'est Meia, en sautant sur les interrupteurs qui fait apparaître les carreaux. Une fois sur la droite, tu actionnes l'interrupteur qui libère le passage. Saute ensuite sur la plate-forme de téléportation, et tu reviens dans la première salle. Saute au sud, pour te retrouver sur la petite corniche où tu as actionné le premier interrupteur tout à l'heure. Va à droite, le bloc qui bloquait le passage s'est baissé. Va jusqu'à la plate-forme de téléportation. Tu arrives dans une salle avec un bassin rempli d'eau. Sous ce bassin, il y a un petit labyrinthe qui te permet d'accéder à des coffres. Dans le coffre en haut à droite, il y a une Tu arrives dans une salle où se trouvent cinq cristaux. Les quatre cristaux dans chaque coin représentent les quatre cauchemars d'Helen. Au centre, le cristal défile les quatre éléments qui sont représentés dans chacun des quatre cristaux. Casse le cristal du milieu. Suivant le symbole qui était dans le cristal au moment où tu l'as frappé, un des quatre cristaux d'une plate-forme disparaîtra. Maintenant tu peux te régénérer et sauvegarder.

Plate-forme en haut à gauche : L'Eau

Tu arrives dans une salle pleine d'eau. Utilise les plots rocheux qui sortent de l'eau, pour atteindre l'interrupteur, en évitant les boules. (Si tu perds trop de vie, reviens dans la salle aux cristaux pour te régénérer). Une fois que tu as actionné le premier interrupteur, d'autres interrupteurs apparaissent successivement. Actionne les au fur et à mesure. Dépêche-toi un peu, car ils disparaissent au bout d'un moment. Une fois que tu as actionné tous les interrupteurs, tu peux accéder aux deux plates-formes en haut. Utilise la plate-forme de téléportation de gauche. Tu arrives dans une salle pleine d'eau.

Nage jusqu'à la plate-forme qui est en bas à droite. Dans cette salle, actionne l'interrupteur qui est juste à côté de la plate-forme. Le pilier avec le symbole de la goutte d'eau se soulève. Retourne dans la salle où tu as actionné les dix interrupteurs. Nage jusqu'à la plate-forme en bas à droite. En évitant les boules, monte en haut, jusqu'au niveau des deux coffres. Dans le coffre de gauche il y a une herbe. Dans le coffre de droite il y a une clef. Retourne dans la salle précédente. Nage jusqu'à la plate-forme en haut à gauche. Tu retrouves Meia dans la salle suivante. Elle t'explique comment libérer le piège de cette salle. Il faut allumer en même les interrupteurs de droite te de gauche. Suis ses sauts. Saute en même temps qu'elle sur les interrupteurs de ton côté. (Si tu te trompes, ressors de la salle et reviens). Nage ensuite jusqu'à la porte tout en haut. Ouvre-la avec ta clef.

Tu vois Helen, elle rigole et te laisse en compagnie de deux slimes géants. Frappe les slimes de manière à faire descendre l'oeil qui est au milieu de leur corps jusqu'au niveau de l'eau. Frappe les à ce moment pour infliger le maximum de dégâts. Recommence jusqu'à la victoire.... Brise le cristal en bas de la salle. Retourne dans la salle aux cristaux. Régénère-toi et sauvegarde.

Plate-forme en bas à gauche : Le Sable

Tu arrives sur une plate-forme ensablée. Dégomme les vers de sable. Il y a une plate-forme à chaque coin de la salle. La plate-forme en bas à droite, te ramène à la salle des cristaux. Utilise la plate-forme en haut à gauche. Débarrasse-toi des vers de sable. Ensuite dirige-toi vers le centre de la salle. Il y a un trou dans le sable. Saute, tu arrives dans la salle du dessous, au niveau des deux coffres. Dans le coffre de gauche, tu trouveras une herbe. Dans le coffre de droite, tu trouveras un lingot de 30 florins. Utilise encore la plate-forme en haut à gauche. Cette fois ci, dirige-toi vers la plate-forme téléportation en haut à gauche. Pour y accéder, utilise le petit rocher pour monter sur le muret, ou sinon utilise ta cape de sable pour passer sous le muret. Dans la salle suivante, saute dans la fosse et actionne l'interrupteur. Meia apparaît. Tu prends alors le contrôle de Meia. Fais comme tout à l'heure, saute sur la tête d'Alundra pour aller de l'autre côté. Actionne les interrupteurs de gauche et de droite pour faire descendre le bloc. Reviens en direction d'Alundra, et reprends le contrôle de ton personnage. Deux petites dalles sont apparues dans la fosse. Remonte, puis reviens dans la salle précédente. Utilise la plate-forme en haut à droite. Tu arrives dans la salle où tu étais tout à l'heure. Actionne l'interrupteur pour lever le pilier où se trouve le symbole du triangle. Ressors. Reviens dans la toute première salle, avec les quatre plates-formes de téléportation. Utilise la plate-forme en bas à gauche. Dans cette salle, monte par les escaliers à droite en faisant attention à la grosse boule. Monte tout en haut, va à gauche, puis actionne le levier. La boule s'arrête de tomber. Saute en bas, et remonte ensuite par les escaliers de droite, tout en haut. Puis place-toi sur le bloc juste à gauche du levier. Saute en avant, pour atterrir sur un pilier juste en dessous. Saute sur le pilier de gauche, puis sur celui du bas avec le symbole du triangle. Saute enfin sur l'escalier qui monte sur la gauche. Monte jusqu'au coffre. Ouvre le coffre pour récupérer une clef. Retourne dans la salle précédente. Passe par la plate-forme en haut à gauche. Dans la salle suivante, utilise la plate-forme en haut à gauche. Puis, dans la nouvelle salle, utilise la plate-forme tout en haut. Tu arrives dans une salle avec des colonnes et des vers de sable. Tue tous les vers de sable pour faire descendre au fur et à mesure une colonne, de manière à avancer jusqu'en haut de la salle. Utilise la clef pour ouvrir la porte tout en haut. Tu arrives sur une plate-forme où tu retrouves Helen. Même chose. Dégomme les deux Slimes de la même façon que tout à l'heure. Casse ensuite le cristal en bas, puis retourne dans la salle aux cristaux. Régénère-toi et sauvegarde.

Plate-forme en bas à droite : La Glace

Tu arrives dans une salle complètement glacée. Attention, ça glisse.... Glisse jusqu'au coffre sur ta gauche, pour récupérer un vaisseau de vie - 32. Sur cette grande plate-forme glacée, il y a quatre trous. En partant du bas ; saute dans le troisième trou. Tu arrives sur une plate-forme centrale dans une grande salle. Pour l'instant, marche sur ta droite, sur le petit muret. Tout à droite, il y a une plate-forme de téléportation. Saute dessus. Tu arrives dans une salle où tu vois Meia en train de sauter sur un interrupteur.

Elle n'arrive pas à l'actionner. Pour l'aider, saute sur le petit pilier à côté de Meia, puis saute sur sa tête. Saute ensuite en même temps que Meia. Pas très gentleman, mais le poids de vous deux, permet d'actionner l'interrupteur. Le pilier à gauche, avec le symbole du diamant, se lève de terre. Reviens dans la salle précédente. Marche sur l'oeil en haut, pour revenir au centre de la salle. Utilise la plate-forme de téléportation pour te retrouver en haut. Ressaute dans le trou, où tu as déjà sauté tout à l'heure. Il faut à présent actionner tous les interrupteurs qui sont dispersés dans la salle. Aide-toi

des piliers de glace sur les murets pour y arriver. Va à gauche, et pousse le pilier sur la gauche, il tombe. En t'aidant de celui-ci saute sur le muret en face. Monte tout en haut à gauche, pour actionner le premier interrupteur. Reviens, et sers-toi du pilier pour sauter sur la plate-forme centrale. Descends et pousse un deuxième pilier de glace en bas. Saute dessus pour atteindre un interrupteur en bas à gauche. Reviens sur tes pas. Pousse un pilier à droite, sur ta droite. Saute dessus pour atterrir sur un muret, descends en bas, va à droite, et pousse un pilier pour qu'il glisse jusqu'à un interrupteur en bas à droite. Reviens sur tes pas. Pousse un pilier en haut pour qu'il tombe. Saute dessus pour actionner un quatrième interrupteur. Reviens sur la plate-forme centrale. Va à droite, monte jusqu'à un pilier, casse-le. Monte jusqu'en haut à droite, pour actionner le dernier interrupteur. Au milieu de la salle, un bloc s'est baissé, et te donne accès à une porte. Saute sur la plate-forme de téléportation juste à côté de cette porte. Tu arrives dans une salle où il y a pleins de petits hommes verts. Débarrasse-toi d'eux. Puis passe le pont en haut. Il y a deux coffres. Utilise les petits rochers pour sauter sur les piliers à côté des coffres. Dans le coffre de gauche, il y a une clef. Dans le coffre de droite, il y a une herbe. Ressors de la salle. Dirige-toi vers la porte, ouvre-la avec ta clef. Tu te trouves face à Helen, pour changer... Dégomme le Slime. Attention, ça glisse un peu.... Casse le cristal en bas ; puis sors et retourne à la salle des cristaux. Régénère-toi et sauvegarde.

Plate-forme en haut à droite : Le Feu

Utilise la dernière plate-forme de téléportation, en haut à droite. Tu arrives dans une salle avec de la lave. Utilise les petites plates-formes mobiles sur la lave pour accéder à la plate-forme en haut à gauche. Il y a deux leviers. Actionne les comme ceci. En premier celui bas, puis celui du haut. Tu vois le bloc à droite qui se lève en partie. Les deux leviers reviennent à leur position initiale. Frappe à nouveau le levier du haut, et le bloc à droite se lève complètement. Saute ensuite sur la plate-forme mobile à droite pour sauter sous le bloc, sur la plate-forme de téléportation. Actionne l'interrupteur pour baisser le pilier avec le symbole feu. Reviens dans la salle précédente. Passe par l'ouverture en haut à gauche. Ici, saute sur les différentes plates-formes mobiles pour accéder en haut de la salle. Utilise la plate-forme de téléportation de gauche. Dans cette nouvelle salle, saute sur la partie droite. Meia est coincée derrière des blocs. Frappe sur les blocs pour libérer Meia. Elle s'en va. Sors de la salle par la plate-forme de téléportation en haut à droite. Reviens tout de suite dans la salle précédente. Casse une rangée du bloc qui coinçait Meia. Saute sur la rangée qui n'est pas cassée. Saute ensuite sur le bloc de gauche, pour atteindre le coffre tout à gauche. Il y a une herbe. Sors de la salle par la plate-forme de gauche, puis reviens dans la salle. Casse une rangée du bloc de gauche, et fais comme précédemment. Saute sur le bloc de droite, pour accéder au coffre à droite. Dans le coffre, il y a une herbe. Utilise ensuite la plate-forme de téléportation en haut à droite. Tu arrives dans une salle que tu connais. Descends par le pont. Elimine les ogres. Tu vois 3 colonnes de chaque côté. Il y a un espace entre les colonnes, avec le symbole feu par terre. Passe par la gauche pour sauter en bas. Tu arrives dans la salle dessous, sur un coffre. Ouvre le pour récupérer une clef. Saute sur la droite, pour atteindre l'autre coffre. Ouvre le coffre pour récupérer une herbe. Sors ensuite par la plate-forme de téléportation tout en haut de la salle. Tu te retrouves dans une salle précédente, avec de la lave. Utilise la plate-forme de téléportation de gauche. Tu reviens dans la salle avec les deux blocs blancs. Utilise la plate-forme de téléportation de gauche. Tu arrives dans une salle avec des flammes qui sortent du sol. Utilise les quatre blocs qui sont en haut de la salle pour boucher certains trous, de manière à bloquer toutes les flammes.
Attention à ne pas te faire toucher par une flamme lorsque tu portes un rocher, sinon celui-ci va se briser. Il faudra alors ressortir de la salle et tout recommencer...
Une fois, que tu as bien placé les quatre rochers, le bloc en haut se baisse. Tu peux alors franchir la porte. Dans la salle suivante, tu retrouves Meia. Elle te dit que vous avez détruit les trois cauchemars. Helen apparaît et vous remercie tout les deux. Tu sors du rêve d' Helen.
Tu te retrouves au pied de son lit. Helen est sauvée. Gustav et Septimus te remercient. Gustav te donne le Fléau d'Acier

Chapitre 37

La souffrance de Giles

La scène change, et tu es dans ton lit, le soir. Kisha arrive. Elle vient te chercher. Giles est redevenu fou. Elle te demande de l'aider. Septimus arrive et te dit que Giles est pris dans un cauchemar, mais que Meia ne veut pas y entrer. Kisha et Septimus s'en vont. Sauvegarde.
Dirige-toi ensuite chez Giles. Giles est dans son lit. Meia te dit que Giles ne peut pas être sauvé. Giles demande pourtant de l'aide. Pendant que tu discutes, des cris de Murggs viennent de l'extérieur. Septimus emmène Kisha à l'étage. Sors de la maison.
Dehors quatre Murggs t'attendent. Tue-les, puis retourne dans la maison. Parle à Meia, puis va à l'étage. Meia pousse un cri au rez-de-chaussée. Redescends. Giles s'est transformé en Loup-Garou, comme Kline. Giles essaye de

combattre le mal qui est en lui, puis finit par s'écrouler au sol, mort. Après une discussion Meia s'en va.

Chapitre 38

L'Armure Ancienne

Tu te réveilles dans ton lit. Sauvegarde. Sors et promène-toi dans le village. Discute un peu avec tout le monde. Rends-toi chez Kisha. Tu trouveras Meia. Elle te donne un Joyau. Elle te parle du Bois des Murggs. Elle te parle du Manoir de Feu. Si tu n'as pas encore récupéré ton bâton de feu, c'est le moment de le faire. (cf. Chapitre 27).
Avant de continuer, va voir Lurvy, vers les falaises de la folie. Entre dans sa boutique. Il te proposera de réparer l'armure cassée de Jess. Réponds Oui. Il te demande 2163 florins. Si tu les as, et qu'il t'en reste, tu peux répondre Oui, sinon, réponds Non, et sors de la boutique, on va faire autrement...
Une fois dehors, tu vois au-dessus de la maison un coffre. Normalement il doit être ouvert. Il faut que tu reviennes à côté de ce coffre, pour sauter sur le toit de la boutique de Lurvy, et sauter dans la cheminée. Retourne donc jusqu'à ce coffre. Saute ensuite sur le toit, puis dans la cheminée. Tu atterris dans l'arrière boutique, et tu vois Lurvy en train de bricoler. Il est très ennuyé de voir que tu as découvert son petit secret. En fait, il retape des vieilles choses et les revend. Contre ton silence, il te propose de réparer des objets cassés, si tu en as. Retourne au magasin, il te suit. Il te propose de réparer l'armure de Jess. Il retourne dans l'arrière boutique, puis il revient avec une armure flambant neuve ! ! ! Tu es à présent équipé de l'Armure Ancienne. Ressors de la boutique de Lurvy. Utilise l'Arche de téléportation pour aller sauvegarder.

Chapitre 39

Le Bois des Murggs

Une fois que tu as sauvegardé, utilise l'Arche qui t'emmène à côté du Manoir de Feu. C'est l'Arche qui est sur le côté à gauche, en bas.
Descends au sud, tu arrives au niveau du Manoir de Feu. Va sur la gauche, et traverse le petit pont. Remonte au nord, le long du fleuve. Traverse les ruines. Si tu n'es pas déjà rentré dans la petite caverne, fais le maintenant (cf. fin chapitre 34). Sinon continue à monter. Juste à côté de l'entrée des ruines, il y a des colonnes de différentes hauteurs. Sers toi d'elles pour accéder à un coffre où tu trouveras un faucon doré (39). Saute ensuite dans l'eau à droite. Descends le cours d'eau et va à gauche. Remonte sur la berge, et retourne vers l'entrée des ruines. Ressaute sur les colonnes que tu as utilisées pour atteindre le coffre, mais cette fois continue de monter au nord en sautant sur différentes colonnes. Tu arrives à un coffre. Il y a une Essence Magique. Saute sur la droite, où il y a un gros bloc de pierre. Soulève-le avec ton gant magique pour continuer ta route. Continue à droite. Saute sur différentes plates-formes, tu découvres trois coffres. Dans le premier il y a un lingot de 30 florins, dans le second un élixir de force, et dans le troisième, un lingot de 30 florins. Reviens sur la gauche, pour continuer ta route sur la droite. Monte enfin les escaliers qui sont tout à droite. Tu arrives à l'entrée du Bois des Murggs. L'entrée explose, tu peux à présent entrer dans le bois.

Monte les escaliers sur la gauche, et va pousser le bloc de pierre sur la droite de façon à le faire rouler sur le bloc en bas. Les deux blocs explosent. Avant d'aller à droite, monte au nord ouest. Passe à travers les arbres, deux Murggs t'attendent. Il y a un coffre et une grosse boule piquante. Une fois que les deux Murggs sont partis, brûle le buisson de gauche, et entre dans la grotte. Utilise la corniche de droite, pour sauter sur la petite plate-forme où se trouve le coffre. Ouvre le coffre et récupère une herbe. Saute, et actionne l'interrupteur au milieu de la salle. Deux Murggs apparaissent, ainsi que quatre champignons. Elimine les champignons, et un bloc gris apparaît. Saute sur l'interrupteur puis sur le bloc pour remonter sur la corniche de gauche. Ressors dehors.
Une fois dehors, dirige-toi vers la droite. Monte les différentes plates-formes pour arriver jusqu'à un buisson. Brûle-le. Continue à monter. Tu arrives à une grotte, tout en haut. Entre et frappe le bloc de pierre avec ton fléau. Le bloc glisse légèrement vers le bas. Ressors.
Reviens sur tes pas, descends ensuite sur la droite, vers une grotte. Entre. Descends tout en bas, pour activer l'interrupteur. Ensuite, monte vite tout en haut du couloir, avant que les plates-formes grises ne disparaissent. Arrivé en haut, utilise une bombe pour déblayer le chemin. Entre, et une tribu de Murggs t'attaque. Débarrasse-toi d'eux. Tu es de l'autre côté de la grotte où tu as poussé le bloc tout à l'heure. Actionne ensuite le levier qui est sur la gauche. Reviens sur la droite de la salle, monte les petites plates-formes en évitant la flamme. Continue sur la gauche, en passant sur le bloc avant qu'il ne remonte. Saute dans la grotte du milieu, traverse le pont. Il y a trois coffres. Dans celui de gauche, il y

a une herbe, au milieu il y a un élixir de force, et dans celui de droite il y a un lingot de 30 florins. Reviens dans la salle précédente. Retourne frapper le levier à gauche de la salle. Puis reprends le chemin sur la droite pour aller tout à gauche, en passant sur le bloc, évite les boules, saute sur les blocs qui mènent à une ouverture en bas. Sors dehors, et descends les petits escaliers jusqu'au coffre. Ouvre le coffre et prends le vaisseau de vie - 33. Reviens dans la grotte précédente, et sors par l'ouverture en haut à gauche.
Ici, commence par éliminer tous les champignons. Descends un peu, et tu vois un champignon qui est protégé derrière des barrières. Tue-le avec ton arc. Le bloc à droite disparaît. Descends les escaliers. Tu rencontres d'autres Murggs. Elimine les et traverse le pont sur la gauche, et va en haut à gauche. Monte les escaliers. Tu arrives dans une salle avec un levier. Actionne le levier. Quatre Murggs apparaissent. Dégomme-les. Jette une bombe sur le levier. Le bloc gris se soulève, passe vite dessous et redescends en bas. Il y a un dernier Murgg. Il s'enfuit. Reviens sur tes pas dans la salle précédente. Descends en bas. Tu retrouves le Murgg qui s'enfuit à nouveau. Suis le sur la gauche. Dans la salle, il y un coffre et un golem en bas. Ressors de la salle, va à droite, suis le pont de bois, descends, traverse le pont à gauche, et tu arrives dans la salle avec le Golem.
Le Golem se réveille. Ne lui laisse pas de répit. Fais le forcing... Utilise ton épée infernale (si tu l'as) avec l'anneau d'Olga (si tu l'as). Monte ensuite en haut, ouvre le coffre. Il y a une essence magique. Actionne le levier, descends en bas. Va à gauche, monte les escaliers tout en haut. Sors de la grotte.
Monte sur la gauche par les différentes plates-formes, monte un peu au nord. Trois Murggs apparaissent. Ils s'enfuient et laissent un coffre. Continue au nord, et brûle le buisson qui te barre la route. Entre dans la grotte. Débarrasse-toi des Murggs, et sors par la sortie en bas à gauche. Tu te retrouves dehors. Ouvre le coffre. Récupère l'Arc en Saule. Monte les escaliers à gauche, et utilise l'Arche de Téléportation. Sauvegarde.
Reviens ensuite dans la grotte d'où tu viens. Tue les Murggs et dirige-toi sur la droite. Prends le passage qui descend au niveau du point de régénération et de la plate-forme de téléportation. Tue les Murggs, puis saute sur un des rochers qui entoure le point de régénération pour sauter sur la plate-forme de téléportation. Tu arrives dans une salle où il y a quatre ponts suspendus. Il y a trois ponts qui vont de bas en haut et un pont qui traverse la salle de gauche à droite. Il y a trois blocs de pierre. A chaque extrémité de chaque pont il y a une plate-forme de téléportation. Il y a deux interrupteurs sur les trois ponts au milieu de la salle. Lorsque tu actionnes les interrupteurs, les blocs de pierre montent et descendent. Les interrupteurs actionnent les blocs de cette façon :

Pont de Gauche

Interrupteur Haut : monte ou baisse le bloc du milieu
Interrupteur Bas : monte ou baisse le bloc de gauche

Pont du milieu

Interrupteur Haut : baisse le bloc droite, monte le bloc du milieu
Interrupteur Bas : monte le bloc de gauche et celui de droite

Pont de droite

Interrupteur Haut : baisse le bloc du milieu, monte le bloc de gauche
Interrupteur Bas : descends le bloc de gauche

Utilise la plate-forme en haut du pont de droite. Dans la salle suivante, débarrasse toi des Murggs, et utilise la plate-forme de téléportation en bas à gauche. Tu arrives dans une salle qui tremble de tous les côtés. Des rochers et des cailloux tombent de partout. Elimine les Murggs et utilise la plate-forme de téléportation sur la droite. Tu arrives dans la salle avec les ponts. Utilise la plate-forme de téléportation en bas du pont de gauche. Tu arrives dans une grotte avec pleins de Murggs. Ils sont en train de boire. Ils t'attaquent. Si tu veux, tu peux sortir sans tous les tuer. Sors en bas à droite. Dehors, brûle le buisson puis descends les escaliers. Continue sur la droite, puis remonte par le premier escalier. (il y a en a deux, remonte par celui de gauche). Monte les petites plates-formes vers le nord, jusqu'à un buisson. Brûle le et monte sur la droite, brûle deux autres buissons. Saute sur la droite pour entrer dans la grotte.
Descends dans la salle. Il y a une porte avec une grille ouverte. Tu arrives devant un Murgg qui abaisse un levier. La grille se baisse. Trois Murggs t'attaquent. Dégomme les, puis tue le dernier Murgg. La grille s'ouvre, remonte. Un autre Murgg te fait face. Il casse le mur sur la droite, et huit Murggs t'attaquent. Après les avoir éliminés, va à droite, où il y a une plate-forme de téléportation. Utilise la pour te retrouver dans la salle avec les ponts. Si le bloc du milieu et abaissé, utilise l'interrupteur pour le lever. Traverse le pont, et actionne l'interrupteur en haut, pour baisser le bloc de droite. Utilise la plate-forme de téléportation en haut. Tu arrives dans une salle avec plein de jarres. Casse les pour le plein de

vie, si tu en as besoin. A droite de la plate-forme de téléportation, il y a un passage dans le mur, bien caché. Va à droite. Ici les Murggs réapparaissent tout le temps. Utilise la plate-forme de téléportation. Tu arrives dans la salle avec les rochers qui tombent. Utilise la plate-forme de téléportation de droite. Tu arrives en haut du pont de gauche. Actionne l'interrupteur du haut, et le bloc du milieu descend. Actionne l'interrupteur en bas du pont. Les trois blocs sont abaissés. Utilise la plate-forme de téléportation en bas du pont. Tu arrives dans la salle de tout à l'heure, avec les Murggs. Sors tout de suite en bas à droite. Brûle le buisson, descends les escaliers. Continue sur la droite, remonte par le premier escalier (comme tout à l'heure). Monte au nord jusqu'au buisson. Cette fois au lieu de monter sur la droite, entre dans la grotte sur la gauche.
Dans la salle, dégomme tous les champignons, et descends tout en bas. Traverse le pont, et utilise la plate-forme de téléportation. Tu arrives dans la salle des ponts.
Traverse la salle tout à droite. Utilise la plate-forme de téléportation. Tu arrives dans une grotte avec un pont à droite. Dirige-toi vers le pont. Une tribu de Murggs arrive. Reviens sur tes pas, d'autres Murggs arrivent, tu es encerclé. C'est la bataille ! ! Traverse ensuite le pont à droite, et sors par l'ouverture en bas à droite.
Une fois dehors, descends quelques marches et dirige-toi sur la droite. Continue à droite. Tu te retrouves au niveau de l'Arche de téléportation. Pousse le pilier blanc sur la gauche de l'Arche vers la droite. Tu peux à présent sauvegarder. Ne tombe pas en bas, sinon, il faut refaire tout le chemin à travers les grottes. Après avoir sauvegardé, remonte au nord de l'Arche, puis va à droite, saute au dessus de quelques plates-formes pour atteindre un coffre. Dans le coffre, il y a un

Chapitre 40

L'Arbre Géant des Murggs

A peine arrivé, tu es fait prisonnier.... Il t'enferme dans une cellule. A côté de ta cellule, il y a un homme. C'est un serrurier. Il s'appelle Keysmith. Regarde le mur au fond de ta cellule. Il est fissuré. Utilise une bombe pour faire une ouverture et sortir. Tu arrives dans un labyrinthe. Dégomme les Murggs. Il y a un coffre en haut à gauche. Tu y trouveras un lingot de 30 florins. En bas, à côté de l'entrée, il y a un coffre avec une essence Magique. En haut de la salle, au milieu, tu trouveras un fortifiant dans un coffre. A droite de ce coffre, il y a un coffre qui devient vivant. Il libère un lingot de 30 florins. La sortie se trouve au milieu du labyrinthe, par un escalier. Si tu es un peu perdu, je vais essayer d'être clair. Va à l'entrée. Puis, droite, suis le couloir, monte un peu, à gauche, monte, en haut va tout à droite, monte tout en haut, à droite derrière un mur, juste au dessus de l'escalier, à droite, descends, sur la droite, monte, à gauche, longe le couloir à gauche, monte, à droite, descends un peu, remonte, à droite, descends, droite, descends le couloir, continue en bas, gauche, descends, droite, en bas, un peu à gauche, remonte, continue à gauche, monte, gauche, monte, à gauche, et tu arrives à l'escalier.
Tu arrives dans la tour du Grand Arbre. Trois Murggs t'attaquent. Ensuite, la porte en bas s'ouvre, sors en bas. Dans la salle suivante, il y a des boules piquantes. Dirige-toi en bas à droite, saute sur le tonneau pour sauter sur la plate-forme, puis saute sur la gauche. Ouvre le coffre. Il y a une herbe. Ressaute ensuite sur le coffre, sur la plate-forme, et reviens sur la droite, de façon à mettre en action la boule du milieu, pour libérer le passage en bas. Sors. Tu te retrouves dehors au pied de l'arbre.
Va à gauche, entre dans la première ouverture que tu trouves dans l'arbre. Elimine les Murggs dans le couloir. Avance jusqu'à la porte. Elle est bloquée. Ressors, et va à gauche. Passe entre la grosse racine et l'arbre pour continuer sur la gauche. Entre dans l'ouverture. Tu arrives dans une salle avec une boule qui tourne. Monte sur la plate-forme, suis la boule, et saute à droite en direction du coffre. Dans le coffre, il y a une herbe. Continue ta route en haut, jusqu'à un coffre. Dans ce coffre tu trouveras un florin !! Tu te fais ensuite attaquer par des Murggs. Elimine-les. La porte s'ouvre. Redescends dans la salle et tue les Murggs qui restent. Monte ensuite par les escaliers en haut à gauche. Deux Murggs sont cachés derrière le mur du bas, tue les pour ouvrir la porte en bas. Dans la salle suivante, descends tout en bas, sors par la porte dans la salle où il y a un levier. Des Murggs t'attaquent, élimine les et actionne le levier. Monte ensuite par les petits escaliers à droite, et dirige-toi à droite. Tu arrives dans une salle avec un interrupteur en hauteur, une plate-forme grise, et un levier tout en haut de la salle. Actionne le levier pour mettre en marche les plates-formes grises. Des Murggs apparaissent, tue-les. Reviens ensuite dans la salle de gauche, et saute sur la plate-forme grise pour sauter sur la plate-forme de bois à droite. Saute ensuite sur l'autre plate-forme mobile, pour actionner l'interrupteur en bas. La plate-forme en dessous de l'interrupteur se lève. Saute dessus avant qu'elle ne retombe, pour sauter sur la droite. Continue ta route, et descend les escaliers à droite. En évitant les deux grosses boules, monte en haut de la salle. Il y a deux coffres sur la droite. Un des coffres devient vivant. Tue-le. Dans un coffre, il y a une herbe. Dans l'autre tu trouveras un fortifiant Reviens dans la salle où tu as récupéré le tonneau. Monte par les escaliers à gauche. Elimine les Murggs, puis continue dans le couloir. Dirige-toi en bas à droite. Tu arrives dans une salle avec d'autres Murggs. Des blocs tombent et t'empêchent de t'enfuir. Elimine les Murggs. Descends tout en bas, pour te retrouver dehors, dans les branches de

l'arbre.
Dirige-toi vers la gauche, puis saute en bas. Continue à gauche, tout au bout tu arrives sur le toit d'une cabane. Saute dans la cheminée. A l'intérieur il y a un coffre. Il est verrouillé. Descends par les escaliers à gauche.
Tu viens d'arriver dans ton ancienne prison. Tu retrouves tes copains les Murggs. Débarrasse-toi d'eux. Tu ne peux pas utiliser les leviers. Va vers Keysmith. Ouvre-lui la porte, il s'en va.
Remonte les escaliers, Keysmith est en haut, il a ouvert le coffre et a récupéré ses outils. Il a déverrouillé la porte et sors dehors. Une fois dehors, va à gauche, et monte les escaliers, continue, pour te diriger vers les cabanes. Entre dans la première. Keysmith est là, et à décidé de rester ici. Tu lui dis qu'il y a une porte de bloquée dans le Hall d'entrée. Il s'en va. Ressors de la cabane, puis à droite. Entre dans la cabane tout à droite. Régénère toi et sauvegarde.
Retourne à gauche et dirige-toi à l'entrée de l'arbre. Entre dans l'arbre, Keysmith te dit qu'il ne veut pas avancer tant qu'il y aura des Murggs. Tue tous les Murggs. Retourne le voir, et vous vous dirigez vers la porte. Il débloque la porte, et s'en va. Continue ton chemin. Saute sur la plate-forme grise. Elle t'emmène très haut dans l'arbre. Dans la nouvelle salle, ouvre le coffre en haut à droite, en évitant les boules de feu. Il y a un lingot de 30 florins. Descends en bas, ne cherche pas à éliminer tous les Murggs, ils reviennent continuellement. Descends tout en bas à gauche. Il y a deux piliers gris. Pousse celui de gauche en haut, pour débloquer le passage à gauche. Va à gauche, monte et tu te retrouves face à une nouvelle porte bloquée. Descends et sors par le bas. Tu arrives dehors.
Dirige-toi tout à droite de l'arbre, jusqu'à un coffre. Dans le coffre il y a un faucon doré (41). Descends par l'échelle juste en dessous, et actionne l'interrupteur qui déplie une échelle jusqu'au sol. Retourne tout à gauche, et entre par l'ouverture. Tu arrives dans une salle avec une plate-forme mobile au milieu, des Murggs de chaque côté. Elimine les Murggs avec ton arc, puis saute sur la plate-forme mobile, et saute dans le trou. Tu atterris dans la salle d'en dessous. Il y a trois coffres. Dans celui du milieu, il y a un lingot de 30 florins. Dans le coffre de gauche, il y a 1 florin. Dans le coffre de droite, il y a un vaisseau de vie - 34. Tu peux sauter d'une plate-forme à l'autre en sautant en diagonale. Sors par la sortie en bas. Va à gauche, saute en bas, puis continue à gauche. Saute au pied de l'arbre. Retourne sur la droite de l'arbre, pour grimper à l'échelle que tu as déroulée tout à l'heure. Retourne dans la salle d'où tu viens. Dégomme encore une fois les Murggs. Saute sur la plate-forme mobile pour sauter de l'autre côté. Traverse la salle, en évitant les boules piquantes. Actionne le levier sur la gauche, la porte en haut s'ouvre. Continue ta route en haut, et va sur la gauche. Une tribu de Murggs t'attaque. Elimine-les. Une fois que tu t'es débarrassé des Murggs, un tonneau tombe dans la salle de gauche. Prends le tonneau, et retourne dans la salle de droite. Utilise le tonneau pour accéder aux deux coffres. Dans le coffre de gauche, il y a un lingot de 30 florins. Dans le coffre de droite, il y a une herbe. Retourne dans la salle où tu as récupéré le tonneau. Jette une bombe sur la dalle de pierre en haut à droite. Saute dans le trou. Tu arrives dans une salle avec six coffres. Deux d'entre eux sont vivants... Dans les quatre autres coffres, tu trouveras une herbe, un fortifiant, 10 Florins et une herbe. Sors ensuite par la porte en bas. Elle se referme. Tu es attaqué par quelques Murggs. Débarrasse-toi d'eux. La plate-forme de droite vient de se baisser. Saute dessus pour sauter sur la plate-forme de bois. Saute à gauche, suis la boule piquante pour pouvoir accéder à l'interrupteur tout en bas. Actionne l'interrupteur pour ouvrir les portes de la salle. Sors en bas. Tu te retrouves dehors, dans les branches de l'arbre.
Dirige-toi sur la gauche, tout à gauche, tu arrives à un coffre, dans lequel tu trouveras un vaisseau de vie - 35. Au dessus du coffre, tu vois une petit cabane, pour l'instant fermée à clef. Reviens dans la salle où tu as actionné l'interrupteur. Passe par la porte à droite, descends et élimine les Murggs dans la salle suivante. Monte les escaliers, tu arrives dans une salle avec des grosses boules. Elimine les Murggs sans te faire toucher par les boules. La porte d'en haut s'ouvre. Continue ton chemin, et saute dans le trou. Tu arrives dans la salle en dessous. Actionne l'interrupteur pour ouvrir la porte en haut. Ouvre le coffre. Récupère la clef. C'est la clef de la cabane que tu as vue juste avant dans l'arbre. Redescends ensuite en bas, sans tomber, ouvre le coffre et prends l'herbe. Continue en bas, élimine les Murggs. Va à gauche, dans la salle de tout à l'heure, puis ressors dehors. Va à gauche, pour aller jusqu'à la petite cabane. Utilise la clef, entre. Tu retrouves quelques copains... elimine-les. Un coffre tombe. Tu récupères la clef Elévateur. Ressors de la cabane. Saute tout en bas de l'arbre, et rends-toi à la cabane pour te régénérer et sauvegarder.
Retourne à l'entrée principale de l'arbre. Monte jusqu'en haut du couloir. Utilise la plate-forme mobile pour monter.... Va dans la salle de droite, puis descends tout en bas. Va à gauche, pour arriver à la porte qui était verrouillée. La clef semble ne pas très bien fonctionner. Réponds Oui à la question. Sors par en bas. Tu es dehors. Va à droite, puis descends par l'échelle jusqu'au pied de l'arbre. Entre dans la petite cabane juste à gauche, à côté de l'arbre. Tu retrouves Keysmith. Après quelques recommandations (marche doucement, et porte une grosse banane...), remonte par l'échelle de droite dans l'arbre. Retourne à la porte bloquée. Cette fois, la clef entre dans la serrure. Réponds Oui à la question. Utilise la plate-forme, elle monte tout en haut de l'arbre. Tu te fais attaquer par des Murggs, élimine-les. La porte du bas s'ouvre. Sors par en bas, tu es dans l'arbre. Monte par l'échelle tout en haut... Tu arrives devant ZAZAN....

BOSS n°11 : ZAZAN

C'est un gros singe.... Pas trop compliqué à battre. Evite les rochers qu'il t'envoie sur la tronche....Eloigne-toi de lui lorsqu'il tourne sur lui-même en tendant les bras. C'est à ce moment qu'il est le plus dangereux. Frappe le dès qu'il s'arrête. Si tu as ton Epée Légendaire, ça ira très vite, sinon, ça sera un peu plus long... Après un certain nombre de coups, des Murggs viennent à sa rescousse. C'est bon signe, la fin est proche...
Une fois que tu as réglé son compte au Roi des Murggs, deux coffres tombent. Dans celui de gauche, il y a l'Armoirie Agathe, et dans celui de droite l'Armoirie Grenat.
Redescends de l'arbre, dirige-toi vers le Bois des Murggs, et sauvegarde au niveau de l'Arche de Téléportation. En sortant de l'Arche, retourne au-dessus de l'Arche pour te diriger vers la droite, redescend pour arriver à un coffre, juste au-dessus d'une boule piquante. Dans ce coffre, tu trouveras un vaisseau de vie - 36. Redescends tout en bas, jusqu'à l'entrée du Bois. Va à droite, en direction du village d'Inoa.

Chapitre 41

Torla : La Montagne de Feu

Lorsque tu arrives au village, il y a un tremblement de terre. Parle un peu avec tout le monde. Il semblerait que le Mont Torla vienne d'entrer en éruption.. Va faire le plein chez Naomi. Lorsque tu sors, Yuri t'attend à la porte. Il t'indique comment aller au Mont Torla. Il te dit aussi que le mont est en feu. Il te parle aussi du bâton de glace que tu trouveras au Manoir de Glace (cf. chapitre 30). Va sauvegarder chez Jess. En route pour le Mont Torla...
Sors du village par le nord. Dirige toi à gauche du sanctuaire, et monte au nord du marécage. Escalade la montagne en direction de Magyscar. Une fois en haut, dirige toi vers la droite, en direction de Magyscar. Casse le bloc de pierre. Pendant que tu es ici, retourne à l'intérieur de Magyscar pour récupérer un faucon doré (42). Il est dans le coffre, protégé par des buissons, dans la salle de droite.... Tu te souviens, chapitre 21... Pour ressortir, prends le chemin qui te mène au Boss. Cette fois tu devrais y arriver plus vite grâce à ton bâton de feu. A la fin, lorsque tu tombes dans le trou, au lieu d'arriver dans la salle du Boss, tu arrives dans une grotte avec une plate-forme de téléportation. Celle-ci te ramène à l'entrée de Magyscar, ressors.
Continue à droite. Un peu en bas, tu trouveras un coffre avec un lingot de 30 florins.
Sers-toi des plates-formes qui sont au nord du coffre, pour continuer à droite. Continue sur la droite, traverse le pont de bois. Descends les plates-formes. Il y a un arbre vivant sur un ensemble de plates-formes. Passe par derrière ces plates-formes pour revenir par-devant et continuer ta route vers la droite. Tu traverses un deuxième pont de bois. Saute au nord, pour accéder à deux coffres. Dans le premier il y a un fortifiant, dans le second il y a une herbe. Reviens sur tes pas. Sur la droite il y a une fosse avec des plates-formes de pierre, et en haut l'entrée de la grotte. Longe la fosse par la gauche jusqu'en bas. Avance-toi vers la première plate-forme de pierre. Celle ci se soulève grâce à un jet de vapeur. Saute sur la première, puis les autres se soulèvent chacune à leur tour. La dernière, quant à elle, ne se soulève pas. Saute dessus, pour l'actionner. (Si elle ne se soulève pas, redescends en bas pour recommencer...)Elle se soulève, tu peux sauter sur la corniche de droite où se trouve l'entrée de la grotte. Entre.
Tu es à l'intérieur de la montagne de Torla. Prends ton bâton de feu, et allume la torche sur la gauche. La grille en haut se soulève. (Si tu allumes la torche de droite, la seconde grille du haut se baisse, il faut alors éteindre la torche avec ton bâton de glace). Frappe les piliers de feu avec ton bâton de glace. Casse les ensuite avec ton fléau, pour pouvoir passer. Sors par l'ouverture au nord. Dans la salle suivante, utilise les plates-formes en face de toi pur accéder à la corniche tout en haut. Tue la tortue puis saute sur la petite plate-forme où se trouve un interrupteur et une grille. Actionne l'interrupteur pour faire lever la grille. Passe par l'ouverture. Tu arrives dans une salle avec de la lave et des boules de feu qui sautent dans la lave. Prends ton bâton de glace et frappe les boules de feu pour les transformer en bloc de glace. Saute ensuite dessus pour accéder jusqu'à la plate-forme en haut. Attention les blocs se cassent au bout d'un certain temps. Ils ne cassent pas tant que tu es dessus. Donc prends ton temps... Passe par l'ouverture en haut à gauche. Tu arrives dans une salle avec deux chemins et une ouverture au milieu. Monte sur la gauche, tue les tortues. Saute sur la plate-forme violette pour te régénérer et sauvegarder.
Redescends ensuite, et dirige-toi à droite, monte les escaliers. Tu arrives dans une salle avec des " Lanceurs de flammes ". Saute dessus pour les stopper. Saute ensuite sur la plate-forme de gauche, stoppe les " lanceurs ". Va tout à gauche, pour ouvrir le coffre. Dedans, il y a une herbe. Reviens à droite, et sors par la sortie en bas à droite. Dans cette salle, tue la tortue, puis descends sur la petite plate-forme en bas, où il y a le panneau. Dans la lave, il y a un coffre. Tu peux soit ouvrir le coffre tout de suite en te brûlant un peu les pattes, soit attendre plus tard (il faudra que tu reviennes ici), une fois que tu auras récupéré les bottes magiques, qui te permettent de marcher dans la lave. Dans le coffre il y a un vaisseau de vie - 37. Remonte, puis dirige-toi sur la gauche de la salle, là où tu es entré tout à l'heure. Remonte tout en haut, en évitant les boules de feu, et sors par l'ouverture en haut à gauche. Tu arrives dans une salle où tu es passé précédemment. Saute sur la corniche en face, et sors par l'ouverture.

Saute sur la petite plate-forme au milieu de la lave, où se trouve le " lanceur de flammes ". Saute dessus pour l'arrêter. Saute ensuite sur la droite, puis monte en évitant les flammes. Continue à monter et redescends sur la gauche. Saute sur la corniche de gauche. Monte quelques marches et reviens pour te mettre en face du " lanceur de flammes ". Saute dessus pour l'éteindre. Et saute sur la droite, sur la petite corniche. Continue ton chemin en haut à gauche. Une fois en haut, des oiseaux de feu t'attaquent. Tue les avec ton bâton de glace. Avance sur les différentes plates-formes jusqu'à gauche, puis avance jusqu'à la grille. Elimine les oiseaux de feu pour que la grille se lève. Sors de la salle. Dans la nouvelle salle, utilise ton bâton de glace sur les deux piliers de feu. Pousse le pilier de gauche sur la droite, puis en haut, et à droite. Pousse l'autre pilier en haut, puis à droite. Il se place à côté d'un petit socle. Saute sur le socle, puis sur le pilier pour aller en haut. Comme tout à l'heure, il faut glacer les boules de feu au-dessus de la lave, pour monter dessus et accéder à la sortie tout en haut. Sers-toi des deux boules du milieu pour monter petit à petit. Sors de la salle. Tu arrives dans une salle avec un bloc gris sur la gauche, avec un rocher dessus. Allume les neuf torches de la salle. Le bloc gris se baisse. Prends le rocher qui est dessus, et pose à côté. Ne le jette pas dans la lave. Prends ton bâton de glace, et éteint les torches qui sont allumées. Le bloc se relève. Saute sur le petit rocher, pour sauter sur le bloc, et atteindre la corniche. Sors par l'ouverture.

Dans la nouvelle salle, élimine les oiseaux de feu. Avance en haut, vers la plate-forme grise. Une fois que tu as éliminé tous les oiseaux, la plate-forme disparaît. Tombe dans le trou. Tu arrives dans une petite rivière souterraine. Descends tout au sud, élimine les slimes. Sers-toi des plots dans l'eau pour aller sur la corniche où se trouve un levier. Frappe le levier, pour mettre en marche la plate-forme mobile. Saute sur la plate-forme mobile, elle t'emmène en bas. Sors par l'ouverture en bas. Tu arrives dans la salle où se trouve la plate-forme violette. Il y a deux coffres. Dans le coffre de droite, il y a les bottes magiques, elles te permettent de marcher dans la lave. Dans le coffre de gauche, il y a une clef. Saute sur la plate-forme violette, régénère toi et sauvegarde.

Redescends ensuite en bas, et entre dans le passage du milieu. Avance dans le couloir en évitant les flammes. Sors en haut. Dans cette nouvelle salle. Tue tous les oiseaux de feu avec ton bâton de glace.. N'oublie pas que tu peux marcher dans la lave à présent. Monte sur la plate-forme en face et prends le petit rocher. Va à gauche, et jette le rocher dans la lave, pour monter sur la corniche de gauche, où se trouvent deux jarres, et un autre rocher. Prends le rocher, descends. Dépose-le à l'endroit où tu as ramassé le premier rocher. Va ensuite rechercher l'autre rocher et dépose-le sur le rocher précédent de manière à construire un petit escalier. Monte, saute en direction de la porte. Ouvre la porte et sors de la salle. Dans cette grande salle, il faut que tu allumes sept torches dans un ordre précis, pour déverrouiller la sortie. Va voir la statue au milieu de la salle. A chaque fois que tu allumes une torche, une grille se baisse, te bloquant à chaque fois un passage. Allume les torches de la manière suivante. Si tu te trompes, ressors de la salle pour tout remettre à zéro.

1 : la torche à côté de la statue.
2 : la torche tout en haut à droite.
3 : la torche en dessous de la plaque octogonale.
4 : la torche légèrement en haut à gauche de la statue.
5 : la torche en bas à gauche.
6 : la torche à côté de la sortie en haut à gauche.
7 : la torche en haut au milieu de la salle.

Place-toi ensuite sur la plate-forme octogonale, et sors en haut à gauche. Dans cette salle, il y a un pont de bois, deux piliers de feu. Saute dans le trou à côté du pont. Tu tombes dans une salle avec de la lave. Elimine les oiseaux de feu. Utilise tes graines magiques sur les petits socles pour faire pousser des plantes. Saute ensuite de plante en plante pour atteindre le coffre en haut. Dans le coffre il y a un faucon doré (43). Utilise la plate-forme de téléportation en bas, pour revenir en haut. Utilise ton bâton de glace et frappe les deux piliers de feu.

Traverse le pont, élimine les oiseaux de feu et brûle les herbes avec ton bâton de feu. Reviens vers les piliers. Pousse le pilier de gauche sur la droite, puis en haut. Il glisse sur le pont. Saute sur le petit rocher puis sur le pilier pour sauter sur la corniche. Continue ta route en haut... Dans la nouvelle salle, élimine les oiseaux de feu. Saute sur le " lanceur de flammes " pour les arrêter. Continue sur la droite, attention aux flammes. Continue en haut à droite. Monte les escaliers, et sors.

Tu arrives dans une salle avec deux escaliers, une grille baissée et une statue au milieu. La statue te dit que les pièces de droite et de gauche sont plongées dans l'obscurité. Monte par l'escalier de droite.

Dans cette salle, il faut allumer les quatre torches. Utilise ton bâton de glace sur les deux piliers de feu. Pousse le pilier de droite sur la gauche, puis en bas. Saute sur le rocher juste devant le pilier, puis sur le pilier. Saute enfin à droite, pour allumer la torche en bas à droite. Ressaute sur le pilier pour sauter sur la gauche, et allume la torche en bas à gauche. Redescends. Pousse le pilier que tu n'as pas encore bougé sur la droite, puis en haut. Il se place vers la torche en haut à droite. Saute sur le petit rocher puis sur le pilier. Saute à côté de la torche. ATTENTION AU BUG ! ! ! ! ! Pour allumer cette torche ainsi que celle de gauche, il faut sauter et frapper en MEME TEMPS. Appuie simultanément sur les touches de saut et d'action. A première vue, c'est un petit problème d'affichage qui est à l'origine de cette manipulation

douteuse.. Les torches ont été placées un peu trop hautes... Redescends, puis pousse le pilier sur la gauche. Pousse le pilier du bas sur la gauche, puis en haut, et enfin à gauche. Saute sur le rocher, puis sur le pilier, et allume la dernière torche. De la même manière que celle de droite. Ressors de la salle par les escaliers.
Dans la salle avec la statue, monte les escaliers à gauche. Même chose, il faut allumer les quatre torches. Frappe le pilier de feu avec ton bâton de feu. Pousse-le à gauche, en bas, à droite. Saute dessus pour allumer la première torche en bas à droite. Redescends. Pousse le pilier en haut. Saute dessus pour allumer la torche en haut à droite. Même technique que dans l'autre salle. Appuie simultanément sur les boutons de saut et d'action. Redescends, pousse le pilier à gauche. Saute dessus, allume la troisième torche. Redescends et pousse le pilier en bas. Saute dessus pour allumer la dernière torche. En bas à gauche. Ressors de la salle. Parle à la statue. Elle te régénère. La grille en haut se soulève. Sors par la grille
Descends sur la droite, en évitant les boules de feu. En bas, élimine les oiseaux de feu. Ouvre le coffre pour récupérer le Livre de Feu. Utilise la plate-forme de téléportation et tu te retrouves dans l'antre de WILDA, le Dragon de Feu.

BOSS n°12 : WILDA

Pour l'éliminer, utilise ton bâton de glace. Place-toi en dessous de sa tête. Il ne pourra pas te toucher, ou très rarement. Lorsqu'il baisse la tête au niveau du sol, frappe-le. N'oublie pas que tu peux " charger " ton bâton de glace pour lui infliger encore plus de dégâts. Lorsqu'il crache du feu, il souffle, et te pousse vers la gauche. Saute et dirige-toi sur la droite, pour ne pas te retrouver coincé sur la gauche. Reviens vite sous sa tête, et frappe-le. De temps en temps, des rochers tombent du plafond. Au bout d'un certain nombre de coups, Wilda est complètement congelé.
Wilda te donne un coffre. Dedans, il y a l'Armoirie Emeraude. Il pense que tu es le Libérateur qui pourra anéantir Melzas. Avant de mourir, il te renvoie chez toi...

Chapitre 42

Les Jumeaux Bergus et Nestus

Tu te retrouves dans ton lit. Meia arrive et te réveille. Elle t'apprend que Bergus a été enlevé par les Murggs. Sauvegarde.
Rends-toi à la maison de Meade. Il te raconte ce qui s'est passé. Monte à l'étage. Parle à tout le monde. N'oublie pas Nestus dans son lit. Septimus arrive. Il explique que les rêves de Bergus et Nestus se rejoignent car ils sont jumeaux. En entrant dans le rêve de Nestus, qui dort, on peut se retrouver dans le rêve de Bergus, et ainsi le libérer. Tu es projeté dans le rêve de Nestus.

Dans le rêve de Nestus, tu arrives dans une salle avec une plate-forme violette, et trois statues vertes qui clignotent. Avance en haut, et Meia te parle. Elle t'explique que les jumeaux sont "opposés ". Dans ce rêve tu te promèneras entre deux donjons, un gris et un bleu. Ils représentent Bergus et Nestus. Les pièces des deux donjons sont identiques, mais inversées. Ce que tu fais d'un côté, se répercute de l'autre côté...Utilise la plate-forme violette pour sauvegarder.
Sors par le haut de la salle. Débarrasse-toi des Murggs, dirige-toi ensuite dans la salle de gauche. Il y a quatre interrupteurs et une plate-forme de téléportation. Ils s'allument chacun à leur tour. Ils t'indiquent une séquence que tu devras reproduire. Utilise la plate-forme de téléportation, et tu te retrouves dans la même salle, mais à l'envers. Saute sur les interrupteurs dans l'ordre suivant : En bas à droite, en haut à droite, en haut à gauche, et en bas à gauche. Cela correspond à la séquence des quatre interrupteurs de tout à l'heure, mais à l'envers. La grille en haut de la salle s'est ouverte. Monte dans la salle du haut. Il y a une boule de feu qui effectue un chemine. Redescends dans la salle précédente, et utilise la plate-forme de téléportation.
Tu reviens dans la salle du début. Dirige-toi dans la salle en haut. Il y a quatre interrupteurs. Il faut reproduire le chemin qu'a effectué la boule dans l'autre salle, mais à l'envers. Actionne les interrupteurs de la manière suivante : Haut à gauche, haut à droite, bas à droite, bas à gauche.
La grille en haut s'est ouverte. Il y a un pont en bois. Redescend dans la salle en dessous. Utilise la plate-forme de téléportation pour retourner dans l'autre donjon. Dirige-toi tout au nord, et traverse le pont en bois. Entre dans l'ouverture.
Dans la salle, il y a un tonneau, un bloc gris, un interrupteur, une sortie à gauche et une en haut. Prends le tonneau, et actionne l'interrupteur pour faire tomber le bloc. Utilise le tonneau pour franchir la corniche, et sort par la gauche. Traverse la nouvelle salle sur la gauche, sors à gauche.
Tu arrives dans une salle avec une plate-forme de téléportation, une plate-forme mobile qui ne bouge pas, et un interrupteur. Utilise la plate-forme de téléportation pour te retrouver dans l'autre donjon. Dans la nouvelle salle, sors à

gauche, traverse la salle tout à gauche. Tu arrives dans la même salle que tout à l'heure, mais à l'envers. Actionne l'interrupteur en haut à droite. La grille en haut se lève. Sors en haut. Monte les escaliers. Sors par l'ouverture.
Tu arrives en dehors de la tour, sur une plate-forme suspendue, grillagée. Descends. Il y a un tonneau, deux interrupteurs, un miroir. Prends le tonneau, il apparaît de l'autre côté du miroir. Jette le sur l'interrupteur, de ton côté, de façon à ce qu'il tombe sur l'interrupteur de l'autre côté. Une fois que les deux interrupteurs sont actionnés, le miroir se brise. Descends en bas, et sors.
Tu arrives en haut de deux escaliers. Descends à droite pour actionner l'interrupteur. Tu vois la salle avec les trois statues. Une d'elles disparaît et se matérialise dans une autre salle. Redescends ensuite par les escaliers de gauche. Sors.
Dans la salle actionne l'interrupteur pour mettre en marche la plate-forme mobile. Saute dessus pour atteindre le bas de la salle. Sors. Tu te retrouves au pied d'une tour. Traverse le pont en bois, jusqu'en bas.
Dans la salle suivante, il y a une plate-forme de téléportation et deux interrupteurs. Utilise la plate-forme de téléportation pour te retrouver dans la même salle, à l'envers dans l'autre donjon. Regarde la séquence qu'exécutent les interrupteurs, puis retourne dans la salle précédente en utilisant la plate-forme de téléportation. Active les interrupteurs de la manière suivante : Gauche, droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite, gauche.
La grille du bas s'est ouverte. Prend cette direction.
Il y a quatre torches qui s'allument successivement., et une plate-forme de téléportation. Utilise cette plate-forme pour arriver dans une salle identique dans l'autre donjon. Allume les torches dans l'ordre suivant.
: En haut à droite, bas à droite, haut à gauche, et bas à gauche.
Un coffre tombe, ouvre le et récupère la clef. Dirige-toi dans la salle du haut, avec une porte en bois verrouillée. Utilise la clef pour ouvrir la porte. Traverse le pont ,et entre dans la tour.
Dans la salle suivante saute sur la plate-forme mobile, pour atteindre le haut de la salle. Sors, et monte les escaliers. Sors en haut. Tu arrives au pied de la tour.
Il y a quatre interrupteurs, quatre torches, un miroir. Les torches s'allument en formant une séquence. Tu dois activer les interrupteurs de manière à éteindre les torches, dans l'ordre inverse... Actionne les interrupteurs de la manière suivante : 2 4 1 3
Le miroir se brise, sors par en bas. Tu arrives en haut de deux escaliers. Actionne l'interrupteur en bas de l'escalier à droite. Une deuxième statue disparaît pour se matérialiser dans la salle de tout à l'heure. Descends ensuite par l'escalier sur la gauche. Sors.
Traverse les salles suivantes, tout en bas, pour arriver à la salle où se trouvent quatre interrupteurs et une plate-forme de téléportation. Utilise la plate-forme de téléportation, pour arriver dans une salle identique dans l'autre donjon. Dirige-toi dans la salle au nord, puis sur la droite. Il y a une plate-forme de téléportation et un interrupteur. Actionne l'interrupteur, et une grille sur la droite disparaît. Utilise la plate-forme de téléportation et tu arrives dans l'autre donjon. Actionne l'interrupteur du bas, utilise la plate-forme de téléportation. Tu reviens dans le donjon précédent. Retourne dans la salle de gauche, descends, puis va à droite. Traverse la salle avec le lance-flammes sur la droite. Dirige-toi au nord, puis à gauche. Actionne l'interrupteur pour faire disparaître la deuxième grille. Utilise la plate-forme de téléportation. Actionne l'interrupteur, utilise la plate-forme de téléportation pour revenir dans le donjon précédent. Reviens dans la salle avec le lance-flammes. Monte à l'aide d'un socle sur la plate-forme au centre. Continue ton chemin au nord. Traverse le pont et entre dans la tour. Débarrasse-toi des Murggs. Continue à avancer et sors en haut. Monte les escaliers, sors.
Tu arrives au pied de la tour. Il y a cinq torches qui s'allument devant un miroir. Une boule de feu apparaît. Utilise cette boule, en te déplaçant, pou allumer les torches dans l'ordre suivant : 3 5 2 4 1
Le miroir se brise, sors par en bas. Descends par les escaliers de droite pour actionner l'interrupteur. Tu vois la troisième et dernière statue se dématérialiser et réapparaître dans la salle où se trouvent les deux premières statues. Descends par les escaliers de gauche. Sors.
Débarrasse-toi des Murggs, et sors en bas. Traverse le pont de bois. Dirige-toi dans la salle tout en bas, où se trouve le lance-flammes. Elimine les Murggs. Sors en bas, pour arriver dans la salle avec les trois statues. Ouvre les coffres. Dans celui de gauche, il y a un faucon doré (44). Dans celui de droite il y a un vaisseau de vie - 38. Utilise ensuite la plate-forme de téléportation qui t'emmène dans la salle du Boss.

BOSS n°13 : LES JUMEAUX DE LA TERREUR

Le Boss est constitué de deux monstres ailés. Ils se déplacent continuellement en même temps, et l'un en face de l'autre. Concentre-toi sur un monstre à la fois, l'autre subira les dommages en même temps. Frappe le, puis place-toi en dessous de lui. Ne te place jamais entre les deux, sinon ils vont te cramer avec un laser surpuissant. Contente-toi de monter et descendre sur un côté pour éviter les attaques.
Une fois que tu as éliminé le Boss, Bergus apparaît dans une bulle. Approche-toi de lui pour le réveiller. Tu sors du rêve

de Bergus.
Tu te retrouves dans une cabane à côté de l'arbre des Murggs. Bergus te raconte ce qu'il lui est arrivé. Il regarde la statue tout en haut. Il remarque qu'il a les yeux fermés. Frappe la statue avec ton fléau. Des rochers tombent. Frappe la statue jusqu'à ce qu'elle explose. En bas à gauche, il y a un levier. Place-toi à côté de lui pour attirer les rochers jusqu'à ce que l'un d'entre eux tombe sur le levier. La porte s'ouvre. Sors, Bergus te suit. Dehors, Bergus s'en va en direction du village. Pars sur la droite. Tu es devant la sortie bouchée de la mine. Descends au sud, puis avant de descendre par l'échelle, saute sur la droite, il y a un coffre. Dans le coffre il y a un faucon doré (45). Continue ton chemin jusqu'au village d'Inoa.

Chapitre 43

Un village dévasté

Lorsque tu arrives au village, tout le village est en feu, dévasté. Tu découvres Bonaire à terre, mort. Tu trouves Bergus qui te demande de tuer les Murggs qui saccagent le village. Trouve les Murggs et tue-les. Il y en a quatre. (Aide-toi de leurs cris pour t'aider à les trouver). Tu trouves Mira, auprès de sa maison. Retrouve ensuite Bergus devant la maison de Beaumont. Parle à Bergus et à Beaumont. Entre dans la maison. Tu retrouves tous les survivants.
Rumi te remercie d'avoir sauvé Bergus. Beaumont te propose ensuite une petite réunion. Accepte. La réunion se déroule autour de la table. Ronan apparaît. Après une longue discussion, tu te réveilles le lendemain dans ton lit. Sauvegarde, puis sors dehors.

Chapitre 44

La révélation de Ronan

Va chez Naomi, parle lui, prends l'Armure d'Argent. Naomi te la donne. Dirige-toi vers la fontaine, où se trouve Meia. Elle te parle de Ronan. Avant d'aller au Sanctuaire, si tu n'as pas d'Essence Magique en poche, va donc faire un tour chez Lurvy, vers les falaises de la Folie, pour en acheter....
Dirige-toi jusqu'au Sanctuaire. Entre, tu rencontres Ronan. Parle avec lui.
Pendant ce temps, Meia, Beaumont, Kisha et Septimus arrivent à l'extérieur du Sanctuaire. La porte est fermée, et ils n'arrivent pas à rentrer....
De ton côté, tu es confronté à Ronan, il se transforme en un être hideux..... J'espère pour toi que tu as ton Epée Légendaire, sinon, ça risquerait d'être un peu coton....

BOSS n°14 : RONAN

L'attaque de Ronan se décompose en plusieurs phases. Il commence par faire un bouclier avec des boules piquantes qui tournent autour de lui. Détruis ce rempart avant tout, et frappe-le au corps. Dans le même temps, il t'envoie un rayon blanc de sa main gauche, assez dévastateur. Surveille la direction de sa main, pour éviter le coup. Une autre attaque consiste à t'envoyer des rayons bleus, qui te retombent sous forme de pluie sur la tronche... Observe les ombres au sol pour les éviter. Pendant qu'il lance cette attaque, tu ne peux pas le frapper. Frappe le jusqu'à ce que mort s'en suive....Equipe-toi de ton Epée et de l'anneau d'Olga pour avoir le maximum de force.
Une fois que tu t'es débarrassé du monstre qu'était devenu Ronan, tu te retrouves dans le sanctuaire. Ronan est en face de toi. Il pousse un cri, et s'effondre à terre. Mort.
Tu te diriges dehors. Tu retrouves du monde... Beaumont, Septimus, Meia et Kisha. Les autres villageois arrivent.

Chapitre 45

La révélation de Cephas

Vous vous retrouvez tous ensemble dans le sanctuaire. Après une discussion, Beaumont propose de faire un rêve commun, pour être plus fort face à Melzas. Il faut un héros commun. Ce sera donc.... Alundra.... Puis les villageois se mettent en cercle et commencent à rêver. Une épée apparaît. C'est l'Epée Sacrée. Si tu as possédé l'Epée Légendaire ; l'épée sacrée n'apparaîtra pas dans ton inventaire. Une fois que tu as parlé à tous les villageois, sors en bas. Monte les

escaliers, pour sortir du sanctuaire.
Dehors, Meia te rejoint, et te dit qu'elle a un horrible pressentiment. Elle retourne au sanctuaire. Cephas, le gardien du cimetière arrive. Il te dit que Nava et lui, sont des Zolist. Ils ne sont pas comme les villageois. Ils sont très très vieux. Il te dit d'aller récupérer la septième armoirie chez Nava.
Avant de te rendre chez Nava, va voir Lurvy à sa boutique, pour faire le plein de tout ce qu'il pourrait te manquer. N'oublie pas une essence magique. Utilise les arches de téléportation. Une fois que tu as fait le plein, rends toi chez Nava, au bord de la plage....

Chapitre 46

La cachette de Nava

Arrivé chez Nava, tu trouves la maison vide. Descends les escaliers qui sont au fond de la maison. Tu arrives dans la cachette de Nava.
Suis le couloir sur la droite, continue ton chemin dans l'eau. Elimine les slimes dans l'eau, puis sors en bas à gauche.
Tu arrives dans une salle avec quatre gros insectes. La grille se referme derrière toi. Elimine les monstres.
A partir de maintenant, les choses vont un peu se compliquer. Tu es dans un labyrinthe où se coupent et se recoupent différentes grottes. Donc, tu peux facilement te perdre et tourner en rond, avant de t'y retrouver.
Pour commencer, tu dois d'abord te rendre à une salle où se trouvent douze globes violets, ils sont sur un escalier. On y va :
Dans la première salle, là où tu as éliminé les quatre insectes, prends le passage du milieu.
Dans la salle suivante, élimine les monstres, et prends la sortie de gauche.
Dans la nouvelle salle, débarrasse-toi des monstres, et jette une bombe sur la dalle de cailloux qui est tout en haut, au milieu. Il y a une sortie. Sors par ce trou.
Dans la salle suivante, élimine tes copains et sors par le milieu.
Tu arrives dans une salle d'eau. En face il y a un escalier avec douze globes. En haut de l'escalier, il y a une porte qui s'ouvrira lorsque tu auras allumé les globes. Pour allumer ces globes, tu dois trouver dans les différentes grottes, des globes identiques à allumer. A chaque fois que tu allumeras un globe dans une grotte, un globe sur l'escalier s'allumera.
Sors à gauche.
Tu reviens dans la salle du début. Elimine les monstres. Un globe (1) tombe. Allume-le. Attention pour l'allumer, saute et frappe en même temps. Appuie sur la touche " Croix " et " Carré " en même temps. Sors à gauche.
Elimine les insectes. Utilise le tonneau en haut à gauche, pour accéder au globe (2) sur la droite. Allume-le. Sors au milieu.
Elimine les monstres d'eau pour faire apparaître un globe (3) au milieu de la salle. Allume-le. Sors en haut à gauche.
Dans la salle suivante, il y a trois sorties, et trois ouvertures dans les murs (il y a de la lumière au sol). Si tu prends l'ouverture du milieu, tu arrives au coffre. Dans le coffre, il y a une herbe. Prends l'ouverture de gauche. A travers le mur, monte jusqu'au globe (4) en haut à droite. Allume-le. Reviens en bas de la salle. Sors par la gauche.
Elimine les poissons. La plate-forme où se trouve le globe (5) tombe. Allume-le. Sors au milieu.
Elimine les bestioles si tu veux, et sors à gauche.
Débarrasse-toi des insectes. Un coffre, deux tonneaux, et un globe (6) apparaissent. Dans le coffre il y a un faucon doré (46). Sors à droite.
Commence par éliminer les poissons. Place-toi près d'une berge, attends les, ils viendront vers toi. Une fois qu'il y a de la place, récupère le tonneau en bas à gauche. Saute sur la corniche en haut à gauche. Saute sur la plate-forme centrale, puis saute sur la berge en haut à droite. Jette le tonneau sur le globe (7) en bas à droite. Il s'allume. Sors en haut à droite.
Entre par l'ouverture à droite du gros rocher au milieu de la salle. Avance jusqu'au globe (8).Allume-le. Reviens et sors en haut à gauche.
Elimine les insectes, et utilise les piliers en sautant de l'un à l'autre pour arriver jusqu'au globe (9). Allume-le. Sors par la grotte du milieu.
Dans la salle suivante, sors à droite.
Elimine les bestioles. Allume le globe (10) sur la gauche. Sors à gauche.
Tu arrives dans une salle avec des dalles de pierre. Elimine les monstres, puis casse les dalles en haut à gauche. Il y a un globe (11). Allume-le. Casse ensuite la dalle en haut au milieu. Il y a une sortie. Sors ici.
Dans la salle suivante, sors au milieu ;
Tu es dans la salle des globes. Il y en a onze d'allumés. Sors à droite.
Dans la salle suivante, sors à gauche.

Dans cette salle, il y a le dernier globe (12) au milieu de la salle. Contourne la salle par la corniche jusqu'à droite. Va jusqu'au bout, et saute vers le globe. Allume-le. Sors en haut à droite.

Et voilà ! ! ! terminé. Monte les escaliers, et franchis la porte. Tu arrives dehors, sur l'île de Nava. Descends au sud, jusqu'à une plate-forme de sauvegarde. Régénère toi et sauvegarde.
A gauche, de la plate-forme de sauvegarde, coupe les herbes pour trouver un socle où tu pourras utiliser une graine magique. Saute tout en haut, pour atteindre le coffre. Dans le coffre, il y a un vaisseau de vie - 39. Redescends, puis dirige-toi vers la gauche. Tu arrives à la cachette de Nava. Pour le moment passe derrière la maison, et va à gauche jusqu'au coffre. Dans le coffre, il y a le Livre de Vent. Reviens à droite, et entre dans la maison.
Tu vois le vieux Nava écroulé à terre. Parle lui. Il te dit que Zorgia vient de partir.
Il était venu lui demander la dernière Armoirie. Il te donne une pierre Zolist. Dirige-toi vers le mur, en face. Place la pierre. L'Armoirie Diamant apparaît. Prends-la. A présent, tu as les sept armoiries.
Nava te raconte ensuite l'histoire de Melzas. Il te parle du sanctuaire du Lac, érigé en l'honneur de Melzas. Il t'explique aussi que les sept armoiries sont en fait les sept fragments d'un sceau magique qui protègent le lac du Royaume de Melzas. Puis la fenêtre se brise. Zorgia apparaît. Après un petit discours à Nava, zorgiz te parle de son plaisir de tuer... Ensuite, il te provoque en duel.

BOSS n°15 : ZORGIA

Ce combat est assez long si tu ne disposes pas de l'Epée Légendaire... Dans la zone de combat, apparaissent des disques bleutés qui te courent après en permanence. Evite-les. Ne les quitte pas des yeux. Lorsque Zorgia touche le sol, il t'envoie une attaque mortelle d'énergie rouge. Sauve-toi vite. Il t'envoie aussi des pluies de météorites. Toujours même technique, sauve-toi.... Suis Zorgia, et frappe le dès qu'il touche le sol. Pense à éviter les disques bleus....
Une fois que tu as éliminé Zorgia, tu réapparais dans la maison de Nava. Zorgia s'évanouit dans une lumière bleutée... Nava s'écroule à terre. Puis l'esprit de Nava apparaît derrière toi.. Il te dit que le moment est venu de placer les sept armoiries sur leur piédestal respectif, autour du Lac... La bataille finale approche.

Chapitre 47

Les Sept Armoiries

Tu te retrouves dans la maison de Nava. Dirige-toi au nord, en direction de Magyscar. (Les escaliers au dessus du marais à droite de la mine...). Tu arrives à une pancarte qui indique le Lac à gauche. Pour l'instant, vas au nord, jusqu'à l'arche de téléportation. Utilise l'arche, et sauvegarde. Profite pour aller à la boutique de Lurvy. C'est l'Arche à droite, en bas. Une fois chez Lurvy achète tout ce qu'il te manque... Puis reviens à l'arche de Magyscar.
A présent dirige-toi vers la pancarte, qui indique le Lac. Va à gauche, casse les blocs blancs. Elimine les ogres. Place deux armoiries à leurs emplacements. Les armoiries se placent toutes seules... Sur la gauche, traverse un petit pont pour placer trois autres armoiries. Reviens sur le pont et saute dans l'eau à gauche. Nage au sud, jusqu'à une berge. Monte et place la sixième armoirie (Grenat). Ouvre le coffre au-dessus. Dedans il y a un faucon doré (47).
Pour placer la dernière armoirie, saute dans l'eau, et laisse toi glisser dans la rivière. Utilise l'arche de téléportation qui est à côté du tourbillon, sauvegarde, pour te rendre à l'arche de Magyscar. De là, descends au sud, à la pancarte qui indique le Lac sur la gauche, descends les escaliers. Au niveau du marais, va à gauche vers la mine. Monte à l'entrée de la mine, prends les escaliers de droite. Va à gauche.
On va faire un petit break...Entre par l'ouverture sur la passerelle. Dans la mine, va à droite en évitant les boules piquantes. Casse les blocs sur lesquels se trouve un interrupteur. Saute ensuite sur l'interrupteur. Saute sur la gauche, pour aller jusqu'au coffre tout à gauche. Dans le coffre il y a un lingot de 30 florins. Reviens sur la droite, passe dans la salle suivante. Monte les escaliers à gauche. Dans la salle au-dessus, il y a une grille en bas verrouillée. Descends par les escaliers à droite. Elimine les slimes qui sont dans l'eau. Ca peut durer un bon petit moment... Ils semblent réapparaître indéfiniment, mais c'est parce qu'il y en a beaucoup ! ! ! Alors tue les jusqu'au dernier... Un coffre tombe. Dans le coffre il y a une herbe. (Ouaaaaiiis génial..... Tout ça pour ça....). Le meilleur reste à venir. Retourne dans la salle de gauche. Tu vois que, à présent, la grille en bas est ouverte. Passe par cette grille et sors par l'ouverture en bas.... Tu tombes directement dans la maison à droite de la mine.... AHHHH ! Il y a un coffre, ouvre le et prends le faucon doré (48). Actionne le levier, et sors de la maison. Tout à gauche de la mine, un peu en bas, il y a une maison dans laquelle tu peux écouter toutes les musiques du jeu. Derrière cette maison, donc entre la montagne et la maison, il y a un coffre sur la droite. Dans ce coffre, il y a un fortifiant.
Remonte les escaliers. Continue tout à gauche. Tu arrives en haut de la rivière. Entre dans la grotte à gauche. Elimine

les slimes, en te plaçant sur la petite plate-forme au milieu. Au fur et à mesure que tu tues les slimes, la plate-forme se lève. Utilise tes bombes pour faire le ménage...En haut, monte les escaliers, continue ton chemin, élimine les slimes. Continue toujours à gauche, puis monte par les escaliers tout à gauche. Tu arrives dans une salle avec des slimes. Monte les escaliers à droite. Sors dehors. Tu arrives sur l'îlot où se trouve le dernier piédestal. Monte au nord. Place l'armoirie Emeraude.
Dès que tu as placé la dernière armoirie, il se produit un tremblement. La mer s'ouvre. Le Palais de Melzas apparaît. Utilise les escaliers pour aller au nord, tu traverses un long pont de pierre. Tu arrives au Sanctuaire du Lac.

Chapitre 48

L'enceinte du Sanctuaire du Lac

Une fois devant la porte du Palais, tu peux aller à droite ou à gauche. A gauche, tu arrives dans un cul-de-sac. Va à droite. Tu tombes dans un trou. Nage au nord.
Tu arrives dans une salle avec cinq tonneaux. Utilise les tonneaux pour te faire un escalier sur la gauche. Elimine les deux monstres. Monte les escaliers, il y a un monstre ailé et trois squelettes. Utilise ton arc pour actionner le levier sur le mur en haut. Saute et tire en même temps. Un bloc descend devant les escaliers. Elimine tes ennemis. Une porte en bas s'ouvre. Sors par cette porte.
Tu es à l'extérieur, descends en bas, jusqu'à la prochaine tour. Débarrasse-toi des monstres, et le petit bloc à côté des escaliers se baisse. Sors par la porte de gauche.
Tu es à l'extérieur. Va à l'ouest jusqu'à la prochaine tour. Dans cette salle, il y a un escalier bloqué par trois colonnes d'énergie rouges. Il y a deux leviers, et trois coffres. Actionne le levier de gauche. Le coffre de gauche tombe. Ouvre le et prends la clef. Actionne le levier de droite, le coffre est vivant et vide. Actionne le levier de gauche, pour faire tomber le troisième coffre. Il est vivant mais te donne un lingot de 30 florins. Sors à droite; retourne dans la tour précédente.
Descends les escaliers. Tues les monstres. Sors par la porte à droite de l'escalier d'où tu arrives. Elimine les monstres volants. Prends les tonneaux et place les sur les interrupteurs de l'autre côté. Un bruit se fait entendre. Sors de la salle (saute sur les tonneaux).
Descends les escaliers, élimine les monstres. Ouvre la porte du bas avec ta clef. Sors. Dans la salle suivante, il y a trois colonnes de lumière. Avec ton arc, tire sur l'oeil contre le mur. Les colonnes de lumière s'éteignent. (Toutes les colonnes de lumières rouge s'éteignent). Ouvre le coffre et récupère une herbe. Sors de la salle.
Elimine les monstres, monte les escaliers, va à gauche. Traverse le couloir. Au bout il y a un interrupteur et une chaîne. Frappe la chaîne plusieurs fois (tant que tu vois un impact). Saute sur l'interrupteur. La chaîne se déroule. Retourne à droite. Remonte les escaliers.
Sors la gauche, dirige-toi vers la tour suivante. Tu arrives dans la salle avec l'escalier qui était coincé par les colonnes de lumière. Monte par l'escalier. Continue à gauche.
Tu arrives dans une salle avec deux coffres bloqués par deux colonnes de lumière bleues. Sors à gauche. Continue ta route à gauche.
Elimine les monstres. Sors en haut. Continue, entre dans la tour suivante. Il y a un coffre qui devient vivant. Tue-le. Frappe le levier, et ressors. Reviens dans la tour précédente.
Descends par les escaliers. En bas de la salle, il y a une colonne. Pousse la vers la droite. La grille sur la gauche se soulève. Passe par cette porte. Elimine les squelettes et actionne le levier. Il y a un coffre caché contre le mur de droite. Dans le coffre il y a un fortifiant. Ressors de la salle. Monte les escaliers à droite, et sors par l'ouverture en haut.
Elimine les squelettes. Pousse la colonne juste en dessous de l'interrupteur en haut à gauche. Passe dans le passage caché derrière la colonne. Continue à gauche. Tu arrives dans la salle de tout à l'heure. Sors en haut. Débarrasse-toi des deux créatures et actionne l'interrupteur. Reviens dans la salle précédente, et reviens par la droite dans la salle avec la colonne que tu as poussée. Sors en haut.
Monte les escaliers, tu arrives de l'autre côté de la salle où tu as été tout à l'heure. Ouvre le coffre et récupère une clef. Redescends les escaliers. Sors par la porte en bas. Traverse la salle suivante et sors en bas. Tu arrives dans la salle où tu as poussé la colonne sur la droite. Descends tout en bas, et ouvre la porte avec la clef.
Dans la salle suivante, utilise ton arc pour tirer sur l'oeil d'argent. Les colonnes de lumière bleues disparaissent. Ouvre le coffre et récupère une herbe. Toutes les colonnes de lumières bleues ont disparues. Ressors de la salle.
Prends la sortie en haut à gauche. Tue les deux monstres. Prends le passage caché sur la droite. Monte jusqu'à la salle de droite. Elimine les squelettes. Reviens dans la salle du bas, et prends le tonneau. Remonte dans la salle, et pose le tonneau sur un des interrupteurs. Saute sur l'autre interrupteur. Un coffre tombe. Dans ce coffre il y a une clef. Sors de la salle par en bas.
Dirige-toi tout à droite. Dans ce couloir, il y a deux barrières métalliques. Ouvre la première avec ta clef. Ressors à

gauche. Remonte les escaliers, puis sors en bas à droite. Continue à droite.
Maintenant qu'il n'y a plus les deux colonnes de lumière bleue, tu peux ouvrir les coffres. Dans celui de gauche, il y a une herbe. Dans celui de droite, il y a une clef.
Ressors par la gauche.
Continue ta route jusqu'à la tour d'où tu viens. Descends les escaliers, et retourne dans le couloir où il y a les deux barrières métalliques. Utilise la clef sur la seconde barrière métallique. Continue à droite.
Au bout du couloir, il y a un interrupteur et une chaîne rouillée. Frappe la chaîne (jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'impact), et saute sur l'interrupteur. La chaîne se déroule. A l'extérieur, tu vois la porte d'entrée du Palais du Lac qui s'ouvre...
Ressors à gauche, remonte les escaliers. Dans la salle suivante, sors en bas à droite. Continue à droite, monte les escaliers. Va à droite. Tu arrives dehors. Tu es au-dessus de l'entrée. Saute en bas, il y a un bout de la rampe qui est " cassée ", et entre dans le Palais.

Chapitre 49

L'entrée du Palais de Melzas

Tu arrives dans le petit parc devant l'entrée du Palais de Melzas. Actionne l'interrupteur qui est à droite. Tu vois une colonne de lumière rouge qui s'éteint. Continue à droite, passe derrière une colonne blanche. Il y a une dalle blanche sur le sol. Ici, tu peux traverser le buisson, pour atteindre le coffre au dessus. Ouvre le coffre, et récupère une clef. (Petite remarque : l'endroit où tu peux traverser les buissons est un peu différent du reste du buisson. De plus, tu peux traverser que dans un sens). Traverse ensuite le buisson en passant devant le coffre, et va à gauche. Reviens sur la gauche, ouvre la grille avec la clef. Va en direction des grands escaliers. Dirige toi à droite, il y a un coffre. Passe à travers les buissons. Dans le coffre il y a une clef. Cette clef ouvre la grille qui est juste à gauche. Ouvre la grille.
Monte les escaliers jusqu'à la porte fermée du palais. Il y a deux coffres. Dans celui de gauche, il y a un faucon doré(49)
Remonte par l'échelle, et va à la boutique de Naomi. Prends l'Armure d'Argent. Si tu as besoin de quelque chose, c'est le moment de te servir... Va ensuite sauvegarder. Reviens ensuite au puits et utilise la plate-forme de téléportation (tu devrais tomber dessus...) pour revenir au Palais de Melzas.
Sors, et dirige toi tout à gauche. Il y a une petite fontaine, descends dans les buissons. Tu arrives au niveau d'une plate-forme de téléportation. Utilise la, et tu te retrouves de l'autre côté du parc. Va à droite. Tu arrives à un coffre. (Tu étais de l'autre côté tout à l'heure...). Ouvre le coffre et prends la clef.
Retourne sur la gauche. Traverse le buisson en bas à gauche. Continue à gauche, passe la grille ouverte. Dirige vers l'autre grille fermée. Utilise la clef pour l'ouvrir. Continue à gauche, jusqu'au coffre. Dans le coffre il y a une clef. Saute sur le coffre, passe au dessus du buisson. Va en haut. Monte les escaliers de gauche. Saute ensuite en face au sud. Il y a un interrupteur. Actionne le. La grille en haut à gauche s'ouvre. Entre par cette porte. Il y a un point de régénération. Fais le plein si tu en as besoin.
Reviens à l'entrée, là où se trouve les trois grilles au milieu. Va à gauche. Descends au sud, vers la statue. Passe à travers les buissons. Ouvre la grille avec la clef, et utilise la plate-forme de téléportation. Tu arrives juste en bas. Continue sur la droite, jusqu'à l'interrupteur. Actionne l'interrupteur. La dernière colonne de lumière rouge s'éteint. La porte du Palais s'ouvre...
Traverse les buissons, et remonte vers l'escalier de droite. Utilise la plate-forme de téléportation pour aller jusqu'au village et sauvegarder. Reviens au Palais, et entre par la porte centrale.....

Chapitre 50

L'intérieur du Palais de Melzas

Tu entres dans Grand Hall du Palais. Il y a six gros piliers ronds. Des escaliers de chaque côté. Entre par la porte du milieu. Tu arrives dans une salle ou Melzas apparaît. Tu vois ensuite des machines qui s'arrêtent. Des pièces, des pièges qui s'arrêtent. Le temps vient de s'arrêter. Tu es ensuite projeté dans le Hall d'entrée. Les six piliers s'allument d'une lumière rouge.... La porte se referme derrière toi.... Il faut éteindre les six rayons lumineux.

Rayon Lumineux n°1 :
Monte par un des escaliers, peu importe les deux mènent au même couloir. Sors par la porte en haut. Tu arrives dans un couloir. Va tout à droite du couloir. Il y a une porte fermée. Entre par la porte qui est juste à côté. Tu vois un coffre sur une étagère. Saute, en passant sur la droite, sur l'étagère pour ouvrir le coffre. Dans le coffre il y a une clef.

Retourne dans le Hall d'entrée. Sors par la porte en bas de l'escalier à droite. Tu arrives dans une bibliothèque. Il y a un coffre en haut à gauche, et un tonneau. Saute et attrape le tonneau. Jette ensuite le tonneau sur la chaise en dessous du coffre. Monte sur la chaise, sur le tonneau, et sur l'étagère. Dans le coffre il y a une herbe. Reprends le tonneau. Pose-le à cheval sur le tabouret en bas à gauche. Saute sur le tabouret, sur le tonneau, puis sur l'étagère à droite, et encore à droite. Actionne le levier. Une étagère se baisse. Au-dessus il y a un parchemin accroché. Il t'indique comment les " gens " sont placés pendant le dîner... Va à droite du levier. Il y a un autre parchemin qui te parle des tours destinées à maîtriser le temps... Sors par la droite.
Traverse la salle suivante avec les trois créatures inanimées, et sors à droite. Dans la salle suivante, casse l'armure du milieu, en-haut. Il y a un coffre avec une herbe. Saute ensuite sur le coffre, puis sur l'armure de droite. Saute sur la corniche en haut, et ouvre la porte avec ta clef. Monte les escaliers, et sors en-haut. Dans la salle suivante, il y a trois piliers en bas. Pousse le pilier de droite un peu en haut. Pousse le pilier du milieu sur la gauche, et repousse celui de droite, sur la droite. Monte par l'échelle, et monte les escaliers sur ta gauche. Monte ensuite tout en haut, en évitant les boules piquantes. Monte par l'échelle en haut.
Tu arrives dans une salle avec une machine arrêtée. Ouvre le coffre, et récupère la clef. Actionne le levier. Pour le moment, il ne se passe rien... Redescends par l'échelle, puis redescends tout en bas. Retourne au Hall d'entrée. Profite du passage par le hall pour aller faire une petite sauvegarde au village. Je sais c'est un peu loin, mais on n'a pas le choix...
Remonte ensuite par un des escaliers, et sors. Dans le couloir, casse l'armure à droite et celle de gauche. Il y a deux interrupteurs. Actionne-les. Tu vois deux portes battantes qui changent de position. Redescends dans le hall d'entrée. Sors par la porte à gauche. Tu arrives dans la salle à manger. Sors par la porte en bas à gauche. Traverse le couloir, sors à gauche. Dans la salle suivante, casse l'armure à gauche. Récupère le tonneau. Place le tonneau devant l'amure du milieu. Saute sur le tonneau, sur l'armure, puis sur la plate-forme en haut à droite. Ouvre le coffre et récupère un fortifiant. Prends le tonneau, et jette le devant la plate-forme dans le coin en haut à gauche. Saute sur le tonneau, puis sur la plate-forme. Ouvre la porte avec la clef. Sors.
Monte les escaliers à droite, sors en haut. Dans la salle suivante, casse les deux caisses juste à côté de l'interrupteur à droite. Prends le tonneau en dessous et jette-le sur l'interrupteur. Prend le deuxième tonneau et jette sur la petite plate-forme dans le coin en haut à gauche. Saute sur la plate-forme, sur le tonneau, sur la droite, puis en face. Il y a quatre statues, un interrupteur. Actionne l'interrupteur. Monte les escaliers. Saute sur le coffre. Dans le coffre il y a une herbe. Retourne récupérer le tonneau que tu a jeté sur l'interrupteur tout en bas à droite. Remonte, avec le tonneau, les escaliers tout en haut. Utilise les trois tonneaux pour te faire un petit escalier, et atteindre l'échelle. Monte par l'échelle.
Tu arrives dans une seconde salle avec une machine. Ouvre le coffre et prend la clef. Actionne le levier. Les deux machines se mettent en marche.... Saute sur l'interrupteur. La porte en bas s'ouvre. Sors par cette porte. Tu arrives dehors, au niveau de l'horloge. Saute en bas, tu tombes sur un interrupteur. Un premier rayon lumineux dans le Hall d'entrée vient de s'éteindre. Entre par la porte juste derrière toi.

Rayon Lumineux n°2 :
Descends les escaliers. Continue... Tu arrives dans un couloir.
Descends les escaliers. Actionne le levier. La porte en bas s'ouvre. Remonte les escaliers, et va à droite du couloir. Sors à droite. Dans le couloir suivant, descends tout en bas, sors par la porte en bas. Tu te retrouves dehors.
Monte les escaliers à droite, entre par la porte en haut. Tu arrives dans un couloir. Passe par la porte tout de suite en haut à gauche.
Tu arrives dans une salle avec un interrupteur, et un pilier en haut. Place-toi derrière le pilier, et pousse le sur la gauche, puis en bas, de manière à le placer sur l'interrupteur. Attention aux lance-flammes. Quatre globes descendent. Il y en a un vert et quatre oranges. Il faut tous les allumer en vert. Place-toi sur la droite des globes, sur une petite table. Saute et tir avec ton arc pour les faire changer de couleur. Les trois globes oranges deviennent verts, et le globe vert devient orange. Place-toi ensuite, sur le lance-flammes qui est en face du globe orange. Saute et tir avec ton arc pour le faire passer au vert. Le coffre sur la droite descend. Ouvre-le et prend l'Elixir de Magie.
Ressors de la salle, puis dans le couloir, va à droite jusqu'à la prochaine porte fermée. Ouvre-la avec ta clef. Entre. Elimine les monstres. Actionne le levier pour changer de position les plates-formes mobiles. Place ensuite une bombe de chaque côté du levier. Une devant, et l'autre derrière. Monte vite sur la plate-forme mobile en haut. La première bombe explose. La plate-forme se déplace à gauche. Saute vite sur la seconde plate-forme mobile. L'autre bombe explose. Tu arrives vers l'interrupteur. Actionne-le. Un deuxième rayon lumineux vient de s'éteindre dans le hall d'entrée. Sors de la salle.

Rayon Lumineux n°3 :
Dans le couloir, va à droite. Entre dans la porte suivante. Il y a six interrupteurs au sol. Pousse vite le pilier sur un des interrupteurs, avant que ceux-ci ne remontent du sol. (Dans ce cas, ressors de la salle et rentre à nouveau). Place

ensuite les tonneaux sur les interrupteurs, et saute sur le dernier interrupteur. Un coffre tombe. Dans le coffre il y a une Dans le couloir, va à droite. Il y a un socle pour une graine magique. Jette une graine magique, pour sauter de l'autre côté du trou.(Si tu veux sauvegarder, saute dans le trou, tu reviens dans la salle à manger, à gauche, du hall d'entrée. On se retrouve ici, une fois que tu as sauvegardé). Une fois que tu as sauté au-dessus du trou, entre par la porte à gauche.
Elimine les deux monstres. Saute sur la petite marche en bas à gauche, puis saute les lance-flammes pour atteindre l'interrupteur en haut à droite. Profite du moment où ils sont éteints pour sauter... Le globe en haut, indique le sens de défilement des flammes. Tir avec ton arc dessus pour changer l'ordre... Lorsque tu as actionné l'interrupteur, la porte sur la gauche s'ouvre. Sors à gauche.
Actionne l'interrupteur sous la boule piquante pour ouvrir la porte en bas. Sors en bas. Dans le couloir, va à gauche. Dans le couloir suivant, va à gauche, puis entre dans la salle en haut à gauche.
Tu arrives dans une salle avec quatre plates-formes qui tournent, un interrupteur en haut à gauche. Saute sur le petit piédestal sur la droite, et saute sur une plate-forme qui tourne. Si tu regardes bien les quatre plates-formes, tu verras qu'il y en a une qui évite de justesse la grosse boule piquante. Saute dessus, puis sur le piédestal en haut à gauche, à côté de l'interrupteur. Saute sur l'interrupteur. La porte à droite s'ouvre. Sors par cette porte.
Dans la salle suivante, casse les six armures. En-dessous, il y a six torches à allumer. Utilise ton bâton de feu pour les allumer. Un coffre va tomber sur la dernière torche que tu vas allumer. Alors, dans la mesure du possible, allume en dernier, la torche qui est en haut à droite. Utilise le mobilier tout en haut, pour sauter sur la torche où se trouve le coffre. Ouvre le coffre, il y a une clef. La porte d'en bas vient de s'ouvrir. Sors par cette porte. Dans le couloir, dirige toi à droite. Dans le couloir suivant, entre par la première porte ouverte.
Tu arrives dans un petit couloir avec deux armures. Monte l'escalier.
Dans la salle suivante, il y a douze interrupteurs. Il faut les actionner assez rapidement, car ils s'enfoncent dans le sol. Actionne les dans l'ordre suivant :

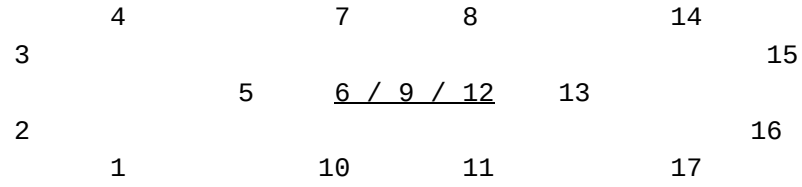
```
            4
          5    3
12   11   10  6  2    1
          9    7
            8
```

Si tu en loupes un au passage, ressors de la salle, recommence tout...

Une fois que les interrupteurs sont actionnés, la porte du bas s'ouvre. Sors par cette porte. Dans le couloir suivant, va tout à gauche. Utilise la clef sur la porte en haut à gauche. Entre dans la salle.
Il y a trois plates-formes mobiles, un pilier, un interrupteur. Monte derrière le pilier, et pousse le sur la plate-forme mobile de gauche. Pousse-le ensuite sur la plate-forme de devant, et enfin sur la dernière plate-forme de gauche. Place ensuite le pilier sur l'interrupteur. Les deux blocs gris en haut se séparent. Derrière il y a un interrupteur. Actionne-le pour éteindre un troisième rayon lumineux dans l'entrée. Sors de la salle.

Rayon Lumineux n°4 :
Dans le couloir, entre par la porte juste en face. Va tout à droite, actionne l'interrupteur au bout. Ressors. Dans le couloir précédent, va à droite. Sors par la porte en haut à droite. Traverse la salle, descends par les escaliers en haut à gauche. Sors à droite, traverse la salle avec les lance-flammes, sors en bas. Va à droite, saute dans le trou. Tu arrives sur la table de la salle à manger. Actionne le levier tout en bas à droite. Huit torches tombent sur les tables. Quatre sur chaque table. Allume d'abord les torches de la table du haut, de droite à gauche. Puis allume les torches de la table du bas, de droite à gauche. L'ordre correspond à ce que tu as lu tout à l'heure sur un parchemin dans la bibliothèque. La porte en haut gauche vient de s'ouvrir. Sors par cette porte.
Débarrasse-toi des monstres ailés, puis un coffre tombe. Ouvre le coffre, il y a un vaisseau de vie - 40. Ressors à droite, puis va dans le hall d'entrée faire un petit tour, histoire de sauvegarder au village...
Reviens au hall d'entrée. Monte les escaliers à droite. Casse l'armure dans le coin à droite. Actionne l'interrupteur qu'elle cache. La porte battante qui est juste en dessous, revient à sa position initiale. Dirige-toi dans le couloir à droite. Entre par la porte, juste avant le trou. Dans la salle, un interrupteur et deux tonneaux tombent. Actionne l'interrupteur pour ouvrir la porte à droite. Sors par la porte.
Dans le couloir suivant, utilise ton fléau pour casser la première rangée des blocs de pierres. Derrière, il y a une armure. Casse-la. Encore derrière se trouve un pilier. Saute derrière le pilier. A présent casse le reste des blocs de pierre. Pousse le pilier sur l'interrupteur du haut. Place-toi ensuite sur le deuxième interrupteur en bas. Sors par la porte qui vient de s'ouvrir. Tu te retrouves dans le couloir précédent, de l'autre côté du trou. Va à droite.
Dans le couloir suivant, entre par la première porte. Débarrasse-toi des monstres. Un coffre tombe. Dans le coffre il y a

une clef. Ressors par en bas. Dans le couloir, il y a une porte tout à droite. Cette une chambre, a première vue il n'y a rien d'intéressant à l'intérieur...Sors du couloir à gauche.
Reviens dans le petit couloir avec les deux interrupteurs au sol. Monte les escaliers. Tu arrives dans une salle avec toute une série d'interrupteurs. Comme tout à l'heure, il faut allumer les interrupteurs avant qu'ils ne s'enfoncent dans le sol. C'est un peu plus coton cette fois-ci... Il y a plusieurs façons de faire le parcours. Tu peux soit laisser le pilier en place, soit le placer entre des interrupteurs. Après plusieurs essais, le chemin le plus pratique semble être le suivant, mais bon, chacun voit son cas...



Une fois que tu as actionné les interrupteurs (ouf ! !), la porte en bas s'ouvre. Sors par cette porte. Tu arrives dans un couloir avec des boules piquantes. Va tout à droite en évitant les boules. Utilise ta clef sur la porte du haut. Sors par cette porte.
Dans la salle suivante, il faut amener le pilier sur l'interrupteur. Casse les blocs très vite. Une jarre tombe sur la droite. Si tu ne casses par les blocs assez vite, la jarre va tomber avant que le bloc n'atteigne la corniche en haut, et ainsi le bloquer. Par contre si tu casses les blocs assez vite, la jarre va tomber après le passage sur gros bloc. A partir du moment où tu casses un premier bloc, un décompte se met en route... Saute ensuite sur la jarre, puis sur le gros bloc. Pousse le pilier sur ce gros bloc, puis pousse-le à terre. Pousse enfin le pilier sur l'interrupteur. Va actionner l'interrupteur sur la corniche. Un quatrième rayon lumineux dans le hall d'entrée vient de s'éteindre. Sors de la salle. Dans le couloir, descends par l'ouverture en bas.

Rayon Lumineux n°5 :
Dans la salle, va à gauche, il y a un interrupteur, actionne-le. Une porte battante en bas, vient de pivoter. Ressors par la droite. Dans le couloir, retourne tout à gauche. Sors par la porte en haut à gauche. Traverse la salle avec les interrupteurs, descends par les escaliers en bas à droite. Dans le petit couloir, sors par la porte tout en bas. Dans le couloir d'après, saute dans le trou. Tu tombes dans la bibliothèque.
Sors par la porte de droite, tu arrives dans une salle avec quatre armures et un coffre. Tue les monstres. La porte en bas s'ouvre. Sors par la porte. Dans la salle suivante, élimine les monstres et sors par la droite.
Casse l'armure qui est en haut, au milieu. Il y a un coffre avec une herbe. Saute ensuite sur le coffre, puis sur l'armure à droite, et sors par la porte en haut à droite. (Tu es déjà passé par là tout à l'heure). Monte-les escaliers. Dans la salle suivante, pousse les escaliers comme tout à l'heure. Monte l'échelle. Elimine-les monstres. Monte tout en haut des escaliers, utilise les interrupteurs pour ralentir le mouvement des boules piquantes. Arrivé en haut, monte par l'échelle en haut à gauche. Dans la salle des machines, saute sur l'interrupteur pour ouvrir la porte en bas. Sors par cette porte. Tu arrives dehors, sur le toi du Palais, en-dessous de l'horloge. Monte les escaliers sur la gauche, et va jusqu'au coffre. Il y a des escaliers derrière la petite tour où se trouve le coffre. Dans le coffre il y a une clef. Redescend ensuite jusqu'au hall d'entrée. Le chemin est assez simple en fait.. (Tu arrives par la bibliothèque.) Arrivé au hall d'entrée, va te régénérer et va sauvegarder.
Reviens ensuite dans le hall d'entrée puis sors par la porte à gauche. Traverse la salle à manger. Sors en bas à gauche. Traverse la salle suivante, élimine les monstres, et sort par la gauche. Dans la salle suivante, utilise le tonneau dans l'armure en bas à gauche, pour monter sur la plate-forme en haut à gauche, et sortir. Monte les escaliers.
Dans la salle suivante, utilise le tonneau pour monter en haut à gauche. Monte les escaliers, sors en haut. Dans la nouvelle salle, utilise le tonneau pour monter en haut à gauche. Monte les escaliers tout en haut. Pour éviter de te faire toucher par les grosses boules, place toi sur l'extrémité des escalier. Tu passes à côté des boules. Saute ensuite sur la plate-forme qui monte et qui descend pour atteindre l'échelle. Monte par l'échelle.
Dans la salle des machines, sors en bas, tu arrives dehors, sur un balcon. Monte les escaliers de droite. Une fois en haut, saute dans le vide, sur la droite. Tu tombes sur un toit. Il y a deux ouvertures. Il y a un coffre juste en-dessous du toit. Saute en bas, dans le coin droite du toit. Dans le coffre il y a une élixir de magie. Entre par la porte. Dans le couloir, entre par la porte tout de suite à droite. Tu arrives dans une salle avec des globes oranges et verts qui tournent. Prends ton arc et place-toi de manière à frapper les globes pour les faire changer de couleurs. Ils doivent, évidemment, être verts. Le coffre en haut se baisse. A l'intérieur il y a une essence magique. Ressors de la salle. Tout au bout du couloir à gauche, tu arrives dans le hall d'entrée. Dans le couloir, saute dans le trou, tu atterris dans la bibliothèque. Repasse par la salle à manger pour retourner sur le toit d'où tu viens...
On reprend. Entre dans une des deux ouvertures sur le toit. Tu arrives dans la salle où tu as actionné deux interrupteurs

tout à l'heure. Elimine les monstres, et dirige-toi sur la droite. Sors en bas à droite. Tu es de l'autre côté du toit. Saute en bas, sur le balcon. Dirige-toi à droite, entre par la porte ouverte.
Tu arrives dans le hall d'entrée, sur un niveau supérieur. Continue à droite. Sors à droite.
Tu reviens dehors. A droite il y a un socle avec une graine. Utilise une graine. Saute sur la plante, puis saute sur le toit. Arrivé en haut du toit, saute sur la droite. Tu tombes sur un autre toit. Entre par l'ouverture. Tu arrives dans un grenier. Elimine les monstres, puis dirige-toi sur la droite. Sors par une ouverture à droite. Tu te retrouves dehors.
Saute sur le balcon en bas, descends les escaliers, et entre par la porte au bout des escaliers. Traverse le petit couloir, sors en haut. Tu arrives dans un couloir, va à droite. Monte par les escaliers en haut à droite (par l'ouverture), continue à monter les escaliers jusqu'en haut. Tu arrives dehors. Actionne l'interrupteur. Le cinquième rayon lumineux dans le hall d'entrée vient de s'éteindre. Redescends ensuite les escaliers, et retourne dehors.

Rayon Lumineux n°6 :
Entre par la porte en haut des escaliers. Tu arrives dans un couloir. Va à gauche. Ouvre la porte verrouillée et entre. Tu arrives dans une salle avec trois monstres. Elimine-les. Sors par la porte en bas à droite. Actionne les quatre interrupteurs. Les quatre grilles en haut de la salle, se sont levées. Ressors par la gauche, puis dans la salle précédente, sors par l'ouverture en haut à droite. Dirige-toi à droite, passe sous les quatre grille. Actionne l'interrupteur. Le dernier rayon lumineux dans le hall d'entrée vient de s'éteindre. Ressors de la salle. Il y a un trou dans le coin en haut à gauche. Saute dedans. Saute dans la partie de gauche du trou, tu atterris dans une salle à droite de la bibliothèque. Ouvre le coffre, il y a une essence magique. Ressors de la salle, et retourne dans le hall d'entrée. Va te régénérer et sauvegarde. (C'est un ordre ! ! ! !)

Chapitre 51

La confrontation finale

Bien ! Te revoilà dans le hall d'entrée. La porte au milieu est ouverte. Entre par la porte. Tu arrives dans une grande salle. Melzas t'apparaît. Après quelques remarques, il t'envoie un de ses serviteurs...Le sol tremble, des rayons lumineux sortent du sol, un trou se forme, tu es propulsé en l'air. Un dragon apparaît.

BOSS n°16 : DRAGON AILE

Lorsqu'il plane au-dessus de toi, il crache du feu. Pour éviter de te faire toucher, place-toi en dessous de lui. En l'air, il lui arrive de foncer sur toi, évite-le en courant à l'opposé. Frappe-le dès qu'il touche le sol. Au sol, il lance des boules de feu, mets-toi sur le côté. Il tourne en rond, profite pour le frapper le plus possible. Rien de particulier pour ce boss. Si tu as ton épée Légendaire, ce sera un peu plus facile. Pense à utiliser ton anneau d'Olga (puissance d'attaque) ou tes super bracelets (puissance défensive).

Une fois que tu as vaincu le dragon, tu vois les villageois qui discutent entre eux. Bergus et Nestus t'entendent et te voient. Chacun à leur tour, les villageois d'entendent. De ton côté tu ressens les voix et les prières de tes amis. Leurs prières te redonnent toute ta force physique et toute ta puissance magique.
Melzas s'en prend alors à toi...

BOSS n°18 : MELZAS

Voilà Melzas en personne qui vient t'affronter... Ses attaques consistent en plusieurs apparition. Il se dédouble soit en trois, soit en quatre entités. Pour le battre, c'est très simple. Il suffit de frapper la dernière apparition de Melzas. C'est lui, l'unique... Si tu frappes une autre entité, attention à la casse... Il te lance d'énormes rayons lumineux. Un cercle de feu se forme au centre de la salle, et explose, etc.... Bref, ne loupe pas ton coup.
Une fois que tu as vaincu Melzas, une autre entité apparaît..... Le cerveau....

BOSS n°19 : LE CERVEAU

Ici, attention les dégâts... Un cerveau avec deux mains, deux yeux.... UNE SEULE technique pour le détruire. Place-toi au milieu de son " corps " face à la tête entre les mains, saute puis frappe sans relâche le cerveau.... Fais attention à ses mains qui t'agrippent. Rien d'autre à dire sur ce boss. A l'occasion, coupe-lui une main, si ça peut te soulager...

Une fois que tu en as fini avec ce boss, tu reviens dans la salle précédente, où Melzas t'attend. En fait, il est un peu dégoûté... Lars t'appelle, et te dit qu'il faut en finir avec Melzas. Pour cela tu dois le brûler.
Dirige-toi vers Melzas, puis utilise ton bâton de feu sur lui..... Terminé ! !

Tandis que le Palais de Melzas commence à se détruire, sors vite dehors.
A présent, tu peux profiter du spectacle final..

Fin

Liste des BOSS

1.Le GELATINOÏDE : Un slime géant

Les Slimes se regroupent pour former un Slime géant : Le GELATIINOÏDE. Frappe-le 21 fois. Tranquillement. Attends qu'il ait fini de clignoter pour le refrapper. Ensuite il se divise en quatre Slimes plus petits. Continue à frapper sans relâche. Ceux-ci vont se dissoudrent en quatre Slimes d'une taille plus habituelle... Pas de problèmes particuliers pour ce premier Boss...

2. L'ANCIEN GARDIEN : Un Golem de pierre / Demi Boss

Pour en venir à bout, évite les rochers qui tombent, regarde les ombres et tout se passera très bien. Frappe-le dès que tu peux. N'hésite pas à le suivre pour le frapper avant son attaque. Tu gagneras un peu de temps.

3. SARA : Le fantasme de Bonaire

Sara se transforme en monstre. L'attaque se divise en trois phases. Dans la première phase, elle te jette des espèces d'éclairs. Il y en a trois, évite-les, c'est tout. Dans la deuxième phase, elle se multiplie pour t'encercler. J'espère que tu as de la magie, c'est le moment de t'en servir... Utilise la magie Terre, lorsque les monstres sont tous à l'écran, et forment un cercle autour de toi. Enfin, la dernière phase, où elle apparaît toute seule, mais elle se déplace très rapidement. Essayes de la frapper, en tout cas, évite-la surtout. Voilà, recommence. Surtout utilise bien la magie Terre lors de la deuxième phase, où tous les monstres sont autour de toi. Il suffit de l'utiliser deux fois, et tout baigne...

4. Le PROTECTEUR DU SANCTUAIRE : Un Golem de pierre / Demi Boss

Même technique que L'ANCIEN GARDIEN dans la Crypte de Lars. Cours-lui après et frappe-le avec ton fléau sans répit. Evite les rochers et tout ira bien.

5. Le GUETTEUR DANS L'EAU : Une grosse flaque d'eau

Une fois les sommations faites, une tête apparaît dans l'eau, c'est ton petit Boss... Au cours de son attaque, il se transformera en une immense montagne d'eau avec des yeux. Il t'enverra des mains d'eau pour te frapper, ainsi que des bulles d'eau très pénibles. Pour en venir à bout, utilise ton épée de force. Tu peux charger ton épée même en t'agitant dans tous les sens. Ca te permet de te préparer à l'attaque, sans être coincé dans un coin. Tu peux frapper les mains lorsqu'elles t'attaquent, et exploser les bulles avec ton épée. Mais le mieux est de frapper le Bosse quand il est sous sa forme de montagne d'eau. Frappe-le avec la charge de ton épée, et il suffira de quelques coups pour gagner. Sinon ce sera très long. Pas de panique pour ce Boss. Reste tranquille, suis-le lorsqu'il se déplace sous l'eau, et évite les attaques des mains d'eau surtout.

6. La SANGSUE : Un gros aspirateur / 6 bis : Kline en Loup-Garou.

Le Boss crache des slimes un peu partout, ne t'en occupes pas trop. Concentre-toi. Il va tenter de t'aspirer, toi et Kline. Pour ne pas te faire bouffer et pour protéger Kline, place-toi entre le monstre et Kline, colle -le. Quand le monstre vous aspire, saute en permanence. Tant que tu ne touches pas le sol, tu n'es pas aspiré. Dans le même temps, jette une bombe par terre. Celle ci est alors aspirée par le Boss. Envoie deux bombes de suite pour que le Boss arrête sa soufflerie... Reprends tes esprits, puis replace-toi auprès de Kline, il bouge... Recommence l'opération jusqu'à ce que Septimus te rappelle à la réalité. Kline vient de se réveiller et il s'est transformé en Loup-Garou ! ! !

7. REPTILICUS MAXIMUS : Un gros lézard

Pour venir à bout de ce Boss, frappe-le avec ton fléau. Pour commencer, lorsque tous les hommes lézards sont autour de toi, utilise ta magie de terre. Fais-le tout de suite car au début, il y a huit hommes lézards. Une fois que tu les as dégommé, seulement quatre vont se régénérer. Ce sera déjà un peu plus simple... Ne t'occupes plus d'eux maintenant, évite leur coup et c'est tout. Concentre-toi sur le Boss. Evite tout ce que tu peux, bouge tout le temps. Cours après le Boss, ne lui laisse pas de répit. De temps en temps il saute en l'air. Lorsqu'il retombe, tout tremble, et tout le monde est paralysé. Si tu arrives à sauter juste avant qu'il ne retombe, tu pourras te déplacer. Profite que personne ne bouge pour le frapper. Au bout d'un moment, il va s'immobiliser et changer de couleur. C'est à la fois bon et mauvais signe. C'est bon signe car il n'a plus beaucoup de vie. C'est mauvais signe car il va se régénérer, et là, tout est à refaire. Donc, quand tu vois qu'il change de couleur, frappe-le sans t'arrêter. Ceci l'empêchera de se générer. Continue et c'est bientôt gagné ! ! !

8. La SANGSUE : Toujours le même aspirateur...

Cette fois-ci pas question de laisser s'échapper le Boss. Bats-toi de la même façon que pour Kline. Place -toi entre Giles et le Boss. Lorsqu'il vous aspire, saute et jette des bombes. Il faut maintenant trois bombes consécutives pour que la Sangsue arrête son aspiration. En plus Giles bouge pas mal...

9. Le MILLEPATTE : Le cadavre du ver

Frappe-le avec ton fléau, ou avec ton épée " chargée " sur toutes les parties de son corps. Lorsque tu les as eues, elles deviennent marron. Frappe ensuite la tête. Il va se régénérer plusieurs fois, jusqu'à ce que mort s'en suive. Lorsqu'il s'arrête, mets-toi face à lui, car il va frapper un grand coup avec son corps sur tout l'arrière.. Quand il pond un nid, place une bombe à côté du nid et ne t'en occupe plus. Dans le nid, il y a des petits yeux très pénibles une fois éclos. On ne les voit pas très bien, et ils font du dégât. De temps en temps, il envoie une boule qui rebondit de partout, reste concentré.

10. Le GOLEM : Une statue Géante.

Pas d'affrontement direct avec ce boss. Tu es sur un pont de pierre. Au nord, le Golem de pierre te poursuit en détruisant au fur et à mesure le pont. Des rochers de différentes tailles tombent sur le pont. Il faut que tu te fasses un passage entre les rochers pour échapper au Golem. Si tu as ton Epée Légendaire, un seul coup suffira pour casser les plus gros rochers. Sinon utilise ton épée avec l'Anneau d'Olga. L'anneau permet de décupler tes forces. Il te suffira alors de frapper deux fois les gros rochers.
Une fois arrivé au bout du pont, le Golem explose....

11. ZAZAN : Le Singe Géant.

C'est un gros singe.... Pas trop compliqué à battre. Evite les rochers qu'il t'envoie sur la tronche....Eloigne-toi de lui lorsqu'il tourne sur lui-même en tendant les bras. C'est à ce moment qu'il est le plus dangereux. Frappe le dès qu'il s'arrête. Si tu as ton Epée Légendaire, ça ira très vite, sinon, ca sera un peu plus long... Après un certain nombre de coups, des Murggs viennent à sa rescousse. C'est bon signe, la fin est proche...

12. WILDA : Le Dragon de Feu.

Pour l'éliminer, utilise ton bâton de glace. Place-toi en dessous de sa tête. Il ne pourra pas te toucher, ou très rarement. Lorsqu'il baisse la tête au niveau du sol, frappe-le. N'oublie pas que tu peux " charger " ton bâton de glace pour lui infliger encore plus de dégât. Lorsqu'il crache du feu, il souffle, et te pousse vers la gauche. Saute et dirige-toi sur la droite, pour ne pas te retrouver coincé sur la gauche. Reviens vite sous sa tête, et frappe- le. De temps en temps, des rochers tombent du plafond. Au bout d'un certain nombre de coups, Wilda est complètement congelé.

13. LES JUMEAUX DE LA TERREUR : Deux Monstres ailés.

Le Boss est constitué de deux monstres ailés. Ils se déplacent continuellement en même temps, et l'un en face de l'autre. Concentre-toi sur un monstre à la fois, l'autre subira les dommages en même temps. Frappe le, puis place-toi en dessous de lui. Ne te place jamais entre les deux, sinon ils vont te cramer avec un laser surpuissant. Contente-toi de

monter et descendre sur un côté pour éviter les attaques.

14. RONAN :Le Monstre de Ronan.

L'attaque de Ronan se décompose en plusieurs phases. Il commence par faire un bouclier avec des boules piquantes qui tournent autour de lui. Détruit ce rempart avant tout, et frappe-le au corps. Dans le même temps, il t'envoie un rayon blanc de sa main gauche, assez dévastateur. Surveille la direction de sa main, pour éviter le coup. Une autre attaque consiste à t'envoyer des rayons bleus, qui te retombent sous forme de pluie sur la tronche... Observe les ombres au sol pour les éviter. Pendant qu'il lance cette attaque, tu ne peux pas le frapper. Frappe le jusqu'à ce que mort s'en suive....Equipe-toi de ton Epée et de l'anneau d'Olga pour avoir le maximum de forces.

15. ZORGIA : Le bras droit de Melzas.

Ce combat est assez long si tu ne disposes pas de l'Epée Légendaire... Dans la zone de combat, apparaissent des disques bleutés qui te courent après en permanence. Evite-les. Ne les quitte pas des yeux. Lorsque Zorgia touche le sol, il t'envoie une attaque mortelle d'énergie rouge. Sauve-toi vite. Il t'envoie aussi des pluies de météorites. Toujours même technique, sauve-toi.... Suis Zorgia, et frappe-le dès qu'il touche le sol. Pense à éviter les disques bleus....

16. LE DRAGON AILE : Le garde du corps de Melzas.

Lorsqu'il plane au-dessus de toi, il crache du feu. Pour éviter de te faire toucher, place-toi en dessous de lui. En l'air, il lui arrive de foncer sur toi, évite-le en courant à l'opposé. Frappe-le dès qu'il touche le sol.
Au sol, il lance des boules de feu, mets-toi sur le côté. Il tourne en rond, profite pour le frapper le plus possible. Rien de particulier pour ce boss. Si tu as ton épée Légendaire, ce sera un peu plus facile. Pense à utiliser ton anneau d'Olga (puissance d'attaque) ou tes super bracelets (puissance défensive).

17. MELZAS : Le Grand Méchant.

Voilà Melzas en personne qui vient t'affronter... Ses attaques consistent en plusieurs apparition. Il se dédouble soit en trois, soit en quatre entités. Pour le battre, c'est très simple. Il suffit de frapper la dernière apparition de Melzas. C'est lui, l'unique... Si tu frappes une autre entité, attention à la casse... Il te lance d'énormes rayons lumineux. Un cercle de feu se forme au centre de la salle, et explose, etc.... Bref, ne loupe pas ton coup.
Une fois que tu as vaincu Melzas, une autre entité apparaît..... Le cerveau....

18. LE CERVEAU : Melzas devenu encore plus méchant...

Ici, attention les dégâts... Un cerveau avec deux mains, deux yeux.... UNE SEULE technique pour le détruire. Place-toi au milieu de son " corps " face à la tête, entre les mains, saute puis frappe sans relâche le cerveau.... Fais attention à ses mains qui t'agrippent. Rien d'autre à dire sur ce boss final. A l'occasion, coupe-lui une main, si ça peut te soulager...

Carte du village d'Inoa

Histoire de se repérer un peu, tout au moins au début du jeu, on s'habitue rapidement au village... Voici une petite carte...

The Crow

© Gray Matter 1997

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

80087D16 007D Invincibilité

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivantes en guise de mot de passe :

Invincibilité

Debug mode

Voir les cinématiques

The Granstream Saga

© Sony / SHADE Inc. 1998

BATTRE LE TUEUR

Pour battre le Tueur, il vous suffit de vous protéger avec votre bouclier et d'attendre deux choses.
{l Après ses deux coups circulaires, vous pouvez riposter et frapper deux fois.
Après son coup frontal avec le bras gauche, vous pouvez riposter et frapper deux fois.

BATTRE LE GARDE

Pour battre le Garde, il suffit d'attaquer tout le temps, sans relâcher le bouton. Il n'aura pas le temps de riposter et se contentera d'envoyer occasionnellement un rayon laser que vous pourrez contrer avec le bouclier.

BATTRE LE SUPER GARDE

Plus complexe à vaincre que les autres monstres, le Super Garde possède un bouclier. Attaquez-le de face plusieurs fois jusqu'à ce qu'il tombe et laisse tomber son bouclier. Ensuite, faites tout ce qui est possible pour empêcher qu'il le reprenne. Virevoltez de gauche à droite en permanence sans cesser de lui porter des coups.

The Grinch

© Konami / Universal Studios 2000

CODES ACTION REPLAY

```
80010058 00C8 : oeufs pourris infinis
800100AA 00FF : débloquer tous les niveaux
8008F6CA 002B : arrêter le temps
8001005A 0BB8 : tous les cadeaux
8001005C 01F4 : tous les cadeaux de whoville
8001005E 02EE : tous les cadeaux de la forêt who
80010060 02EE : tous les cadeaux du dépotoir
80010062 03E8 : tous les cadeaux du lac who
800101F8 FFFF
800101FA FFFF : tous les gadgets
800102B6 4140
800102B8 4544 : tous les plans des jumelles
800102BA 4140
800102BC 4544 : tous les plans du lance-oeufs pourris
800102BE 4140
800102C0 4442
800102C2 4645
800102C4 4948
300102C6 004A : tous les plans de la fusée ressort
300102C7 0040
800102C8 4241
800102CA 4544
800102CC 4846
800102CE 4A49 : tous les plans du pistolet à bave
800102D0 4140
800102D2 4442
800102D4 4645
800102D6 4948
300102D8 004A : tous les plans de l'escalapieuvre
300102D9 0040
800102DA 4241
800102DC 4443
800102DE 4645
800102E0 4847
800102E2 4A49
800102E4 4C4B
800102E6 4E4D
300102E8 004F : tous les plans du grinchmarin
300102E9 0040
800102EA 4241
800102EC 4443
800102EE 4645
800102F0 4847
800102F2 4A49
800102F4 4C4B
800102F6 4E4D
300102F8 004F : tous les plans du grinch copter
```

```
800100F4 0404
800100F6 1009
800100F8 0909
800100FA 0010 : tous les plans
800100BE FFFF
300100C5 000A
800100C6 0A0A
800100C8 0A0A
800100CA 0A0A
800100CC 0A0A
300100E5 000A
800100E6 050A
300100EE 000A
300100FE 000A : valider toutes les missions
```

PLUS DE CADEAUX

Utilisez la catapulte à oeuf pour tirer sur les enfants et récupérer leurs cadeaux.

CADEAU CACHÉ

Vous trouverez un cadeau en haut de l'arbre de Noël dans la ville.

ENTRER DANS LA MAIRIE

Utilisez la catapulte à oeufs pour tirer sur l'horloge et entrer dans la mairie.

RÉCUPÉRER LES PLANS

Dans le niveau Town Hall, dirigez-vous vers le mur qui possède une texture légèrement différente des autres, et retirez les tapisseries pour trouver les plans.

The Italian Job

© SCi / Pixelogic 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu principal, pour débloquer l'accès à toutes les options de triche, faites :

REGAGNER DE L'ÉNERGIE

A londres, allez à la décharge et faites la course avec la voiture rouge pour restaurer votre énergie.

MISSION SECRÈTE

A Turin, trouvez le rond-point et prenez la première à droite et continuez jusqu'au parking. Renversez tous les cônes pour débloquer une mission secrète en suivant les flèches à l'écran.

MINI VOITURE

Dans Turin, allez dans le parking sous-terrain puis terminez la mission des plot dans le temp demendé. Un homme viendra vous demander de livrer des pizzas dans un temps imparti. Après cette mission, allez sous le porche de la planque du chateaupour découvrir la mini voiture.

The King of Fighters '95

© SNK

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

`800BF5AC 00CF`	Energie infinie joueur 1
`800BF5AE 00CF`	Energie infinie joueur 2
`800F4540 633C`	Temps infini
`80087F60 3534`	Ralenti

JOUER AVEC LES BOSS

Après avoir répondu Yes à "Team Edit" sur l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncé le bouton Start et faites : Bas + , Gauche + , Droite + , Haut +

SÉLECTIONNER 3 FOIS LE MÊME PERSONNAGE

Après avoir répondu Yes à "Team Edit" sur l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncé le bouton Start et faites : Haut + , Droite + , Gauche + , Bas +

The King of Fighters '96

© SNK

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMBATTRE AVEC LES BOSS

A l'écran de sélection des personnages, dans n'importe quel mode, maintenez enfoncé le bouton Start et faites : Haut +

DÉSACTIVER LE MODE SURVIVOR

A l'écran de sélection du mode, appuyez sur le bouton Start de la manette 2.

The King of Fighters '97

© SNK

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS (VERSION JAP)

Pendant la sélection des personnages, après avoir choisi le mode de chargement d'énergie, appuyez deux fois rapidement sur L1, L2, R1 et R2 : vous aurez 5 nouveaux personnages.

JOUER AVEC KYO '95

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Kyo et maintenez enfoncé le bouton Start, puis appuyez sur

The King of Fighters '98

© SNK 1998

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Pour avoir les personnages cachés, à l'écran de sélection des personnages, mettez-en un en surbrillance et appuyez sur L1.

The King of Fighters '99

© Agetec / SNK 1999

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Sur l'écran de choix des personnages, mettez en surbrillance n'importe lequel des combattants suivants. Maintenez enfoncé le bouton L1 et appuyez sur n'importe quel autre bouton :
'94 Joe Higashi
'94 Robert Garcia
'94 Ryo Sakazaki
'94 Yuri Sakazaki
'95 Kyo
Evil Chris
Evil Rugal Berstein
Evil Shermie
Evil Yashiro Nanakase
Real Bout 2 Andy Bogard
Real Bout 2 Mai Shiranui
Real Bout 2 Terry Bogard
Real Bout Bout 2 Billy Kane

TEMPS ILLIMITÉ EN MODE SURVIVAL

Mettez en surbrillance l'option mode survival, maintenez enfoncés Start + et appuyez sur .

The Last Blade

© SNK 1999

JOUER AVEC LES BOSS

A l'écran de sélection des personnages, appuyez simulténament sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Remportez le jeu, puis allez à l'écran de sélection des personnages et maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2. Les personnages suivants feront leur apparition : Kojiroh, Tanuki Akari, et Deku Shigen.

The Last Report

© Microïds

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Prenez les lèvres chez vous et actionnez-les au dessus de la porte qui mène à l'extérieur. vous pourrez ainsi choisir votre niveau.

The Legend of Dragoon

© Sony 2000

+ D'INFOS FORUM

EXPÉRIENCE FACILE

Restez dans le bateau fantôme et combattez les flammes bleues pour gagner facilement beaucoup d'expérience.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La guerre de Seldio

Célesse

1 poussière d'étoile : sur une pierre tombale.

Après la cinématique d'ouverture, vous prenez le contrôle de Dart. Traversez le village de Célesse en ruines. Tuez les derniers soldats qui traînent. Parlez à tout le monde surtout au maître Tasman. Vous apprenez que Shana a été enlevée et emmenée à la prison d'Héléna.

Forêt

Le marchand peut vous apprendre à vous servir de vos objets pendant les combats. La sortie de la forêt est en bas à gauche.

Prison d'Héléna

Cachez-vous dans la carriole du marchant pour entrer. La prison est composée de 2 tours circulaires. Quand vous serez dans l'une d'elles, vous tournerez en rond en allant toujours du même côté. En montant dans les tours, vous rencontrez Lavitz qui devient votre équipier. Montez encore et ramassez la clé de la cellule de Shana. Délivrez votre amie dans la tour de droite (sa cellule est surveillée par trois gardes). Shana se joint à l'équipe. Regagnez l'entrée de la prison. Le chef vous y attend et vous défie au combat. Pendant l'affrontement, Fruegel appelle 4 gardes pour l'aider.

Boss : Fruegel 88 HP

Prairie

Les gardes d'Héléna sont toujours à vos trousses. Cachez-vous dans les hautes herbes et attendez qu'ils s'en aillent. Plus loin, vous trouverez une cabane où vous pourrez vous reposer. L'arbre au nord ne pourra être coupé qu'avec une hache. Vous en trouverez une dans la cabane. Malheureusement le tronc tombe à l'eau. Faîtes le tour, vous pourrez enfin traverser la rivière. En parlant à la famille, vous vous rendrez compte de la gentillesse de Lavitz qui offre sa maison comme refuge.

Grotte à chaux

Glissez sur la 1ere chute d'eau en maintenant la direction droite. Le coffre contient une épée mortelle pour Dart. Avancez jusqu'au bout de la grotte. Les lucioles au milieu permettent de regagner des HP. Juste après le point de

sauvegarde, vous devrez affronter un boss.

Boss : Urobolos (terre) 280 HP
Pour venir facilement à bout de serpent, faîtes combattre les persos équipés d'un anti-poison et défendre les autres. Ainsi les attaques à base de poison n'auront d'effet sur personne (en position de garde, les effet secondaires ne sont pas perçus). A la fin du combat, une mystérieuse force vient protéger Shana du serpent et vous recevrez une amulette de guerre.

Castel-Indels, Capitale Bayle

6 poussières d'étoiles : dans le puits derrière l'hôtel, chez le marchand d'armes, au rez-de-chaussée du château, au 1er étage du château, dans la pièce accessible en bateau, dans la cuisine de Lavitz.

C'est la première grande ville du jeu. Vous y trouverez des marchands d'armes et d'objets, un hôtel, un hôpital,une bibliothèque et un bar. Faîtes un tour, avant de rejoindre le château. Le roi Albert vous attend au 2ème étage. Le ministre Noish vous révèle une partie de la guerre des dragons. Suivez Shana sur le balcon. Lavitz arrive et vous apprend de mauvaises nouvelles : une guerre se prépare à Hoaxe. Avant de partir, Lavitz tient à vous inviter chez lui. Sa maison se trouve derrière l'hôtel.

Ville d'Hoaxe

2 poussières d'étoiles : dans la cave d'une maison, au QG.

Visitez la ville et rencontrez Kaiser. Dart et Lavitz sont désignés volontaires pour le tour de garde du soir. Comme prévu, l'ennemi attaque à la nuit tombée.

Boss : Sandor d'élite (ténèbres) 280 HP
Arrivé à la moitié de ses points de vie, cet ennemi se multiplie. Pour être sûr de frapper la bonne cible, visez celui qui jette des sorts.

Boss : Kongol (terre) 320 HP
Kongol frappe fort et à la moindre erreur de timing de votre part, il attrapera votre personnage et lui infligera des dégâts. Il peut également saisir Dart et Lavitz en même temps pour une super attaque.

Avant d'achever Kongol, Rose arrive et réveille le pouvoir dragoon de Dart. Vous recevez un super bracelet à la fin du combat. En quittant la ville, Rose vous enseigne le combat en utilisant les techniques de dragoon.

Marais

1 poussière d'étoile : dans la cheminée

Prenez la direction du 7ème fort, c'est-à-dire tout droit. Vous devez livrer 6 batailles avant d'atteindre le fort. Le dernier affrontement vous opposera au commandant accompagné de 2 soldats. Arrivé au fort, vous ne pourrez que constater les dégâts. Retournez à l'entrée des marais et bifurquez vers le volcan.

Volcan Villude

Suivez le chemin jusqu'au point de sauvegarde quelques écrans plus loin. Plus loin vous êtes attaqué par Virage.

Boss : Virage : tête 370 HP, corps 245 HP, bras 48 HP
Ce monstre se compose de 3 parties distinctes. La tête, le corps et un bras. Le bras porte des petites attaques et se régénère si vous le détruisez. La tête peut infliger jusqu'à 100 points de dégâts, faîtes très attention, mais si vous la détruisez, Virage meurt.

Revenez sur vos pas pour aller aider l'homme coincé sur les falaises. C'est Dabas, un marchand de Lohan. Il vous remet une broche saphir en remerciement. Plus loin, vous tombez sur l'oiseau de feu aperçu à l'entrée.

Boss : Oiseau de feu (feu) 640 HP
Ce boss peut faire appelle à des boules de feu (30 HP chacune). Usez et abusez de l'absorption astrale de Rose pour en venir rapidement à bout. Vous gagnez une pierre rouge.

Dabas, le marchand de tout à l'heure, vous attend à la sortie pour faire affaire.

Antre du dragon

En marchant sur une toile d'araignée géante, vous tombez directement dans l'antre de Feyrbrand. L'eau potable constitue une source de récupération. Profitez-en pour regagner vos HP. La grotte se divise en deux parties. Pour détruire les plantes qui bloquent le chemin, vous devez toucher les sortes de champignons. Après le point de sauvegarde, vous rencontrez Greham, une vieille connaissance de Lavitz. Greham a en effet trahi le père de ce dernier il y a 12 ans. Le combat est inévitable mais avant la bataille, Greham révèle qu'il est un dragoon. Il commande Feyrbrand, le dragon de Jade aperçu au début du jeu. Selon lui, l'empereur Diaz lui aurait donné ce pouvoir. Le problème est que Diaz est censé être mort depuis 11 000 ans.

Boss : Greham (vent) 352 HP, Feyrbrand (vent) 488 HP
Pas de technique particulière à adopter ici. Utilisez les pouvoirs de dragoon.

A la fin du combat, Lavitz reçoit le pouvoir de dragoon. Il peut maintenant commander Feyrbrand. Remontez à la surface. Au sud, se trouve une cotte de mailles dans une caisse.

Lohan

4 poussières d'étoiles : derrière le panneau secret de la bibliothèque, sur l'armure dans le magasin de Dabas, dans un panier au marché, dans une jarre près de l'entrée de la ville.

Shana est souffrante. Seule de la dragonie pourrait la soulager. Fouillez la ville à la recherche d'informations sur cette plante. Dabas en a entendu parler. Son magasin se trouve à l'ouest de la ville. Si vous désirez jouer au jeu de la pocket station, vous devez parler une seconde fois au marchand. Achetez une bouteille d'eau au vendeur de rue. Vous pouvez marchander et faire chuter le prix jusqu'à 100 PO.

Antre du dragon

Revenez à la source purifiante. Prenez un peu d'eau et remontez. Traversez la rivière et allez arroser la plante bizarre qui bloque le chemin.

Chapelle de Shirley

Rose vous demande de sortir vos âmes de dragons. Elles résonnent, ce qui prouve qu'un dragon n'est pas très loin. En allant toujours tout droit, vous découvrez un panneau à code. Vous ne connaissez pas la combinaison donc passez votre chemin. Ouvrez le coffre en haut des escaliers. Pendant le trajet du wagonnet, vous pourrez lire le code à taper : 352. Retournez le taper sur le panneau pour faire apparaître une échelle. Tournez la statue en or vers le devant et celle en bronze vers la gauche. Drake vous tombe dessus et pense que vous êtes là pour lui prendre son trésor.

Boss : Drake (vent) 1220 HP
De temps en temps, Drake sort 3 bombes de son coffre. Détruisez-les au plus vite car elles font beaucoup de dégâts en explosant. Lorsqu'il crée une toile pour se protéger, vous ne pourrez pas le toucher. Seules les attaques dragoon lui feront perdre des points de vie.

Après le combat, Shirley arrive. Elle vous apprend qu'il existe un autre moyen de sauver Shana. Il faut pour cela posséder l'âme du dragon d'argent blanc. Mais avant de vous la donner, Shirley veut s'assurer que vous êtes digne de la recevoir.

Boss : Shirley (lumière)
Ce n'est pas vraiment un combat. Contentez-vous de défendre et de répondre à ses questions. En cas de mauvaise réponse, Shirley reposera la question.

Après l'interrogatoire, Shirley vous confie l'âme du dragon d'argent blanc. Elle vous demande de soigner Drake avec. Dans la pièce du fond, vous trouverez une nouvelle arme pour Rose.

Antre du dragon

Traversez simplement ce lieu pour rejoindre Lohan.

Lohan

Foncez à l'hôpital. Shana devient une dragoon elle aussi. Dart décide de s'inscrire au tournoi des héros. Trouvez l'arène de Lohan (à l'est de la ville) et parlez à Ginger qui s'occupe des inscriptions. Allez attendre l'heure du tournoi en bas des escaliers. Vous retrouvez Haschel, un ami de longue date.

Boss : Gorgaga 180 HP
D'entrée de jeu, Gorgaga vous empoisonne. Soignez-vous et débarrassez-vous de ce tricheur.

Boss : Serfius (feu) 200 HP
Lorsque Serfius aura perdu la moitié de ses HP, sa défense sera 2 fois plus efficace.

Boss : Danton (terre) 235 HP
N'attaquez pas Danton lorsqu'il se protège avec ses bras car il contre-attaquerait aussitôt. Il possède également une attaque qui ne vous laisse qu'un seul point de vie.
Pensez à vous soigner immédiatement après.

Boss : Atlow (ténèbres) 310 HP
Atlow est très rapide, il attaque deux fois au premier tour.

Boss : Lloyd
Vous ne pouvez pas battre Lloyd. Celui-ci esquivera chacune de vos attaques. Vous êtes obligé de vous incliner et de finir second du tournoi.

Allez présenter Haschel aux filles. Lavitz vous donne 3 tickets à utiliser aux stands. Détendez-vous un peu puis parlez à Lavitz lorsque vous serez prêt à partir. En voulant quitter la ville, vous apprenez que le roi est prisonnier à Héléna et que son exécution est prévue pour bientôt. Sous les conseils de Haschel, l'équipe décide de le libérer. Haschel part avec vous.

Prison d'Héléna

Lavitz réussit à se faufiler à l'intérieur et à baisser le pont-levis. Allez à l'ouest prendre l'ascenseur. En montant à l'échelle, vous trouverez une armure de cuir. Entrez dans la porte, puis faîtes le tour des 4 portes pour récupérer de nombreux objets, notamment un anneau guérisseur dans celle de droite. Montez ensuite dans l'ascenseur central. Vous tombez dans une embuscade. Parlez à Shana et inspectez le mur.

Boss : Jiango (terre) 1280 HP
Jiango peut attaquer vos 3 persos en même temps. Il est très résistant. L'absorption astrale de Rose est fortement conseillée.

En mourant, Jiango s'effondre sur le mur et le casse. Vous pouvez vous échapper par cette ouverture. Tuez les quelques gardes qui s'opposent à vous. Suivez celui qui s'enfuit et continuez jusqu'au point de sauvegarde.

Boss : Fruegel (terre) 1000 HP, Guftas (ténèbres) 500 HP, Rodrigue (vent) 380 HP
Tuez d'abord Guftas car il peut causer la confusion. Puis occupez-vous de Rodrigue. Terminez par Fruegel. Lorsqu'il ne lui restera plus beaucoup de points de vie, Lavitz l'achèvera.

Au même moment un individu en noir s'en prend au roi. Lavitz intervient de nouveau et se sacrifie pour sauver son roi. L'individu n'est autre que Lloyd, le vainqueur du tournoi. Ce dernier parvient à s'enfuir, laissant Lavitz mort. Le roi Albert reçoit le pouvoir dragoon de Lavitz et le remplace au sein de l'équipe.

Célesse

Vous vous réfugiez dans le village de Célesse. En écoutant Albert et Rose vous apprendrez beaucoup sur Lloyd et sur l'arme qu'il a utilisé pour tuer Lavitz (chasse-dragon). Prenez la route vers le Château Noir au sud de Lohan.

Château Noir de Kazas

6 poussières d'étoiles : 1ère porte à gauche, à l'étage de la 1ère porte de droite, chez le marchand d'armes (3ème à droite), dans la 1ère maison, 2 dans la porte en bas à droite du village.

Les gardes vous empêchent de rentrer dans le château proprement dit. Vous devez faire le tour par la ville pour essayer de trouver une autre entrée. Dans la dernière maison en bas, un enfant vous posera 3 questions avant de vous laisser passer. Répondez 3, 3 et 2. Il vous indique un chemin qui mène à l'intérieur du château. Frayez-vous un chemin jusqu'au château. Si vous touchez un garde vous aurez à le combattre. Avancez jusqu'au hall d'entrée. Prenez de suite à droite. Vous êtes au centre de recherche. Les scientifiques vous expliquent que la colonne centrale est la source d'énergie du château. Récupérez un peu de cette énergie pour faire fonctionner les ascenseurs. Profitez de la lumière blanche pour vous revitaliser. Utilisez l'ascenseur pour descendre (placez de l'huile dans le réceptacle rose). Courez pour traverser la plate-forme avec les rochers. Une pierre rouge est de l'autre côté. Descendez et videz les coffres de leurs contenus. Revenez dans le hall. Montez par l'ascenseur de gauche et faîtes le tour de la balustrade. Le scientifique que vous rencontrez ensuite donne plutôt dans le ridicule. Prenez simplement la pierre bleue dans le coffre et retournez de nouveau dans le hall. Cette fois, l'affrontement avec les gardes est inévitable. Vous pouvez alors utiliser l'ascenseur nord. Dans une salle, vous trouverez une arme pour Haschel. Montez encore. Débarrassez-vous des 3 gardes qui s'entraînent et continuez. Prenez l'ascenseur pour atterrir dans la chambre du capitaine. Parlez-lui. C'est l'homme qui a enlevé Shana, mais il ne faisait qu'obéir aux ordres. Il tient à présent à vous aider et vous donne une pierre jaune. Ces pierres, dit-il, fonctionnent comme des clés dans le château. Redescendez et allez à droite. Passez par les escaliers et allez jusqu'à la navette(vous croiserez un garde d'élite sur le chemin). Videz les coffres et revenez là où s'entraînaient les 3 gardes. Utilisez l'ascenseur de gauche pour monter au 3ème étage. La salle suivante abrite un point de sauvegarde. Parlez au Père Faza et placez les pierres de couleurs dans les emplacements. Ceci ouvre une porte au bas de la statue. Montez et suivez le couloir.
Au bout, vous rencontrez une nouvelle fois Kongol.

Boss : Kongol (terre) 1030 HP
Cette fois, Kongol est plus rapide et il porte une armure. Il peut également créer une barrière qui annule toute attaque magique.

Si votre équipe a subi beaucoup de dégâts dans la bataille, rien ne vous empêche d'aller vous reposer au centre de recherche. Après le combat, vous parvenez enfin à la salle d'audience. Doel est là.

Boss : Empereur Doel (tonnerre) 600 HP
Economisez au maximum vos points de vie car au bout d'un moment, Doel se transforme en dragoon et est alors bien plus puissant.

Boss : Dragoon Doel (tonnerre) 1800 HP
Lorsque Doel aura perdu la moitié de son énergie, il se protégera derrière un bouclier magique. Attendez que ce bouclier se dissipe en défendant à chaque tour.

Après un long combat, Doel succombe à ses blessures. Haschel hérite du pouvoir dragoon du tonnerre.

Chapitre 2 : L'Ombre Platine

Château-Double de Fletz

5 poussières d'étoiles : au bar, en haut des escaliers (1er écran), chez le marchand d'armes, à la bijouterie, chez le marchand d'objets.

Allez au bar en haut des escaliers à droite. Il est fermé pour l'instant. Faîtes un tour de ville en attendant qu'il ouvre.

Vous verrez une scène avec la princesse Emilie. Retournez au bar. Kaffi, la serveuse, vous parlera de la ville et vous conseillera de rencontrer Fester. Sa maison est celle à côté de l'hôtel. Questionnez-le au sujet de la Lune Perpétuelle. Il vous explique le mystère qui plane autour de cette lune, et de son lien avec le Monstre du Mal. Fester vous quitte et vous autorise à utiliser son télescope. Allez ensuite rendre visite à Nello (maison en bas, à gauche). Il vous expose son projet. Au matin, l'équipe décide de se rendre à Donau. Avant de partir, faîtes un tour au bar. Martel est une collectionneuse de poussières d'étoiles. Elles échangent des objets contre vos poussières.

Lande

Dans le 1er écran, prenez une tenue de guerre pour Haschel. Au nord, vous vous faîtes arrêter par 3 voleurs.

Boss : Gang Gehrich : Mappi (ténèbres) 640 HP, 2 Voleurs doués (ténèbres) 330 HP chacun
Tuez d'abord les deux voleurs.

A la fin du combat, Mappi réussi à s'emparer de l'âme du dragoon rouge de Dart et s'enfuit. Dart ne peut plus utiliser le pouvoir dragoon. Vous décidez d'aller enquêter sur Mappi à Donau.

Donau, ville fleurie

2 poussières d'étoiles : dans un puits près de l'entrée, dans la maison du maire

Après un accueil des plus chaleureux et une petite séquence cinématique, entrez dans la 1ère maison de droite. Kate vous raconte comment son mari Lynn a disparu, kidnappé par les brigands. Elle vous donne une lettre à remettre au maire. La mairie se trouve en haut des escaliers, à l'ouest de la ville. Donnez la lettre au majordome pour qu'il vous laisse passer. En sortant, vous serez rejoint par une nouvelle équipière : Méru. Vous savez maintenant que le repère des bandits se trouve dans la Vallée de la folle Gravité, mais pour y entrer vous aurez besoin d'une autorisation du roi.

Château-Double de Fletz

2 poussières d'étoiles : sur l'armure de droite dans le hall du château, sur la statue dans la tour de droite (accessible le lendemain)

Rendez-vous à l'entrée du château. Vous ne pourrez pas passer tant que le portier sera là. Faîtes un tour en ville à la recherche de Fester. Vous le trouverez devant le télescope du magasin d'items. Suivez-le dehors parlez-lui une nouvelle fois. Il vous conduira au roi Zior qui vous délivrera un permis. Lorsque vous sortez du château, Libria vous interpelle et vous amène voir la princesse Lisa qui a une faveur à vous demander. Après un bon dîner et une nuit de repos, vous êtes libre d'explorer les lieux avant de partir.

Vallée de la Folle Gravité

Montrez votre laissez-passer au garde pour qu'il ouvre la porte. Dans la vallée, repérez les lucioles de roches en haut à gauche, ils peuvent s'avérer utiles pour regagner de l'énergie. Entrez ensuite dans le creux de l'arbre et naviguez de roches en roches et de téléporteurs en téléporteurs. Un Virage vous accueille à l'arrivée.

Boss : Virage : Corps 600 HP, Tête 1600 HP, Bras 320 HP chacun
Encore une fois, si vous détruisez la tête, le reste suivra. Le bras gauche reste cependant une priorité car il peut infliger la mort d'un seul coup.

Parlez à tout le monde et partez.

Terre natale des Gigantos

1 poussière d'étoile : sur la bougie de droite du temple

A peine arrivé, on vous tire dessus. Réfugiez-vous à gauche. Actionnez l'interrupteur pour faire cesser les flèches dehors. Montez les escaliers. Les brigands vous attendent en haut. Vous devez battre un gangster et deux petits brigands. Gehrich est apparemment l'élève de Haschel. Continuez. Vous devez vous séparer de Haschel pour l'instant.

Poursuivez par le nord. Vous verrez une séquence avec Mappi et Gehrich.

Boss : Gehrich (terre) 2000 HP, Mappi (ténèbres) 1200 HP
Eliminez Mappi qui peut vous tuer en un coup puis réglez son compte à Gehrich.

Kongol fera une nouvelle apparition, mais cette fois d'un le rôle du gentil. Il sauvera l'équipe d'une mort certaine. Dans un dernier souffle, Gehrich révèle la vérité sur la princesse Emilie. Celle du château n'est pas la vraie princesse mais quelqu'un qui se fait passer pour elle. Descendez au sous-sol où Lynn est enfermé. L'âme dragoon est également ici, c'est l'objet qui brille. Vous pouvez maintenant repartir vers le château.

Lande

Lynn vous invite à assister à son mariage à Donau. Vous n'êtes pas obligé d'y assister.

Château-Double de Fletz

La cérémonie de l'anniversaire d'Emilie s'apprête à commencer. Profitez de la ville pour vous reposer et vous ravitailler car vous vous apprêtez à rencontrer l'un des boss les plus difficiles du jeu. Vous n'aurez cette fois aucun problème pour entrer dans le château. Seulement, une fois à l'intérieur vous ne pourrez plus sortir. L'accès aux étages vous est interdit à moins de mentionner le nom de la princesse Lisa. Passez par la porte de droite. Vous devez accéder à la chambre de Lisa sans vous faire voir des gardes. Redescendez de la tour accompagné de Lisa. Rendez-vous au sommet de la tour de gauche, dans la chambre d'Emilie. Les gardes devant la porte vous laisseront passer. Examinez de plus près la peinture à droite, vous serez transporté dans une dimension parallèle. Parlez à tout le monde et actionnez la boule d'énergie pour faire apparaître un pont. Albert s'occupe de réveiller la vraie princesse Emilie. Descendez à la chambre du soleil où se tient la cérémonie. Les gardes vous laisseront passer étant donné qu'Emilie est avec vous. Au passage, pensez à sauver votre partie dans le hall. Vous arrivez de justesse à la cérémonie. L'usurpatrice se voit dans l'obligation de révéler son vrai visage.

Boss : Lénus (eau) 3500 HP
Lénus est rapide. Elle peut attaquer plusieurs fois par tour. Les attaques de Dart à base de feu seront particulièrement puissantes face à Lénus.

Lénus parvient à s'échapper avec la dague. C'est une volienne. Le roi vous charge de récupérer l'objet. Vous serez aider par l'amiral Puler qui vous attend à Donau.

Donau

Embarquez dans sur La Reine Furie amarrée au port.

La Reine Furie

2 poussières d'étoiles : dans un coffre près de Kongol, sur un tuyau du pont principal

Vous contrôlez Shana. Vous pouvez jouer avec la cuisinière à un petit jeu de découpe de légumes. Montez dans la salle des commandes et parlez à Dart. Vous reprendrez le contrôle de celui-ci. Allez trouver Rose en haut du mât. Elle ne vous apprendra pas grand-chose au sujet du Monstre du Mal. Vous dirigez maintenant Rose. Descendez parler à Haschel. C'est maintenant au tour de Haschel d'être dirigé. Retrouvez Kongol pour le taquiner. Emmenez Kongol voir Albert, puis Albert voir Méru. Pour finir, dirigez Méru jusqu'à Dart. Rejoignez Rose et une cinématique se déclenchera. Un
bateau fantôme se rapproche et percute de plein fouet La Reine Furie.

Le bateau fantôme

En remontant sur La Reine Furie vous trouverez un marchand et un point de récupération et un point de sauvegarde. Prenez la porte de droite, elle mène à la cabine du commandant. Revenez et descendez ensuite les escaliers. Entrez dans la 1ère cabine. Ouvrez le coffre et tuez les 3 squelettes qui apparaissent. Sortez et entrez dans la seconde porte. Cette fois ce sont 2 squelettes à abattre. Poursuivez le petit magicien au bout du couloir. Ouvrez le coffre de gauche.

Trois magiciens en sortent. Ils ne sont pas très difficiles à abattre. Examinez l'objet scintillant en haut à droite. Un code vous est révélé. Mémorisez-le et revenez sur le pont. Entrez dans la porte qui fait face à La Reine Furie. Le coffre dans cette pièce est fermé. Le code pour l'ouvrir est composé de 3 des 4 chiffres donnés par les fantômes. Si vous ne trouvez pas la combinaison au bout de 10 tentatives, celle-ci sera modifiée. Vous devrez de plus vous battre contre des squelettes. Sachez également que le coffre peut être ouvert plusieurs fois à condition de retourner voir les fantômes pour la combinaison (à chaque ouverture le nombre de tentatives autorisées diminue également). Lorsque vous en aurez marre du coffre, allez dans la cabine du capitaine. Son fantôme vous implore de l'aider à protéger la princesse Louvia du Monstre du Mal afin qu'il puisse enfin trouver le repos éternel. Ramassez la clé par-terre et revenez sur le pont. Des fantômes s'en prennent à Rose, voyant en elle le Démon du Mal. Ouvrez la porte en bas à gauche et prenez le contenu du coffre. Sortez par la gauche. Vous êtes une nouvelle fois arrêté par des fantômes. Ceux-ci tentent de protéger Shana de Rose. Ils font une transposition du passé et tentent en fait de protéger Louvia du Monstre du Mal.

Boss : Commandant fantôme (ténèbres) 1700 HP, 4 chevaliers fantômes (ténèbres) 300 HP chacun
Les chevaliers réapparaîtront sans cesse donc concentrez vos attaques sur le commandant. Pour remporter le combat, il faut que les 5 fantômes soient à terre en même temps.

Après le combat, Shana intervient et fait cesser le carnage. Les fantômes s'en vont et vous pouvez accéder à la pièce de gauche. Vous y trouverez une arme pour Rose et un berceau. En examinant le berceau, vous faîtes apparaître le fantôme de la nurse. Elle aussi prend Shana pour la princesse Louvia et se réjouit de la voir encore en vie puis disparaît.
Le bateau fantôme commence alors à couler. Vous devez rejoindre au plus vite La Reine Furie. Malheureusement, Rose et Dart n'y parviennent pas et tombent à l'eau.

Village de Lidiéra

1 Poussière d'étoile : dans la cage de la grande tente (entrez par le toit)

Dart et Rose ont réussi à se réfugier dans une grotte. Dart est encore inconscient. Rose veille sur lui et se remémore la guerre des dragoons. Elle est apparemment beaucoup plus vieille qu'il n'y paraît. Les deux amis sont découverts par un petit garçon, Pete. Celui-ci les amène dans son village. La mère de Pete est malade. Elle aurait besoin de se faire soigner à l'hôpital de Fueno, là où se rendait La Reine Furie. Vous décidez de l'y conduire, mais avant prenez le temps de faire un tour du village. Le bateau de Pete peut vous amener sur la jetée ou sur la terrasse. Sur la jetée, vous trouverez un point de sauvegarde dans une tente. Lorsque vous sortez du village, vous êtes rejoint par Pete et sa mère qui vous suivront jusqu'à Fueno.

Grotte marine

Traversez la grotte pour rejoindre Fueno.

Fueno

2 poussières d'étoiles : sur le tableau de l'hôpital, dans les tonneaux sous l'escalier de l'hôtel.

Pete et sa mère vous remercient de l'escorte et vont à l'hôpital. Dans cette ville, vous trouverez un marchand d'armes et d'objets. Allez au port où La Reine Furie est amarrée. Kayla, très heureux de vous voir en vie, vous indique que l'équipe est ici à Fueno. Retournez en ville. Vous tombez sur Méru, les autres sont à l'hôtel. Allez les rejoindre. Dart s'empresse de retrouver Shana. Elle est dans la chambre en bas à gauche. Votre équipe est reconstituée, vous pouvez poursuivre votre quête. Parlez au capitaine de La Reine Furie. Il vous informe que des événements inhabituels se sont déroulés sur l'Ile-Prison. Peut-être sont-ils liés à Lénus ?

Grotte marine

Le chemin qui mène à l'Ile-Prison est bloqué par de l'eau. Vous ne pouvez pas passer pour l'instant.

Village de Lidiéra

Le maire peut peut-être vous aider. Il est sur la terrasse. Il a en effet mis au point un système de digue pour condamner

l'Ile-Prison mais il accepte de vous indiquer la marche à suivre pour faire baisser le niveau de l'eau. Contournez la maison de Pete et entrez dans la caverne. Tournez la valve et vous pourrez accéder à l'Ile-Prison.

Grotte marine

Dirigez-vous au nord. Plusieurs coffres parsèment le chemin. Continuez au nord. Montez les escaliers. Vous trouvez un point de sauvegarde. Poursuivez. Lénus et Lloyd sont en haut. Lénus travaille pour Lloyd. Elle lui remet la Dague de Lune avant qu'il ne parte à Mille Séseau. Lénus reste et vous barre la route.

Boss : Lénus (eau) 3000 HP, Régole (eau) 3000 HP
Lénus est sous sa forme dragoon. De plus, son dragon l'accompagne. Le combat est plus facile que la précédente rencontre. Lénus n'attaque plus aussi rapidement. Seul Régole peut vous causer de sérieux dégâts. Eliminez-le en premier.

C'est au tour de Méru de devenir dragoon. Elle reçoit l'âme du Dragon de Mer Bleu. Vous devez avertir le roi Zior que vous n'avez pas réussi à récupérer la Dague de Lune. Sortez de la grotte.

Fueno

Embarquez à bord de La Reine Furie et naviguez jusqu'à Donau.

Donau

Traversez la ville et rejoignez Fletz.

Château-Double de Fletz

Allez vers le château. La princesse Emilie fait un discours sur la place du village. Parlez au garde pour entrer. Montez à la chambre du Soleil faire votre rapport au roi. Bien que vous n'avez pas la Dague, une fête sera célébrée en votre honneur pour avoir tué les brigands et le dragon de mer. En attendant le banquet, Dart se retrouve seul avec Shana. Alors que la conversation devient de plus en plus intime, Fester arrive et vous avertit que le banquet est sur le point de commencer. Puis c'est au tour de Libria de venir vous déranger. Elle vous demande de chercher vos amis afin qu'elle puisse s'occuper de leurs vêtements.

Voici l'emplacement de chacun:
-Hatchel et Méru sont dans la cuisine.
-Kongol est dans la salle d'entraînement
-Rose est dans la chambre d'ami
-Albert est dans la chambre d'Emilie au sommet de la tour de gauche.

Trouvez Libria dans la pièce derrière la salle d'entraînement. Elle donnera une robe à Shana. Méru et Rose préfèrent, quant à elles, garder leur tenue actuelle. La fête peut alors commencer. Parlez à tout le monde. Shana n'est pas là, elle attend Dart sur le balcon de droite. Rejoignez-la pour conclure ce chapitre.

Chapitre 3 : Ames et destin

Furni, ville d'eau

2 poussières d'étoiles : dans la jarre de la maison de droite, dans la cave de Téo (vous y accéderez en montant les escaliers, en tirant sur la corde et en glissant sur le toboggan).

Rose a un mauvais pressentiment sur cet endroit. Vous apprenez qu'un loup du nom de Kamuy menace la ville. Une battue est organisée par le chevalier Harris pour s'en débarrasser. Il promet une récompense à qui tuera le loup et ramènera Téo, un jeune garçon disparu, vivant. Trouvez l'hôtel et parlez au réceptionniste. Il est fier d'accueillir le célèbre Dart et ses amis et vous donne un permis pour utiliser les bateaux de la ville. Il vous invite à aller voir le maire. En prenant le bateau, vous pouvez accéder à l'armurerie mais aussi à la maison du maire. Allez-y. Le maire vous

demande retrouver Téo, le meilleur ami de sa fille Fa. Vous passez la nuit ici. Shana s'occupe de coucher Fa et Haschel pense à sa fille. Shana rejoint ensuite Dart sur le toit. Tous deux admirent le clair de lune quand brusquement Shana est prise d'un violent mal de tête. Le lendemain, vous pouvez continuer votre voyage.

Forêt éternelle

Les 2 chemins à gauche et à droite conduisent à des coffres. Prenez au nord et parlez au garçon au centre de la forêt. C'est Téo. Il est apparemment ami avec Kamuy. La battue vient de trouver le loup, mais l'enfant et la bête parviennent à s'enfuir. Allez à l'ouest, puis au nord, là où le loup se trouve. Avancez et parlez à Téo. Les chasseurs débarquent alors et Kamuy vous attaque.

Boss : Kamuy 4000 HP
Le combat est long car le loup possède beaucoup de HP. Il peut lancer des attaques magiques très puissantes dont une capable de paralyser votre équipe.

Devant la tristesse de Téo face à son ami mort, Shana use de son pouvoir de guérison et sauve Kamuy. Le loup se transforme en petit chien. Téo peut maintenant rentrer chez lui accompagné de son ami inoffensif. Allez à Furni chercher votre récompense et revenez dans la forêt. Suivez les directions nord, ouest et sud. Pour une raison inconnue, Rose et Méru se séparent du groupe, chacune de leur côté.

Palais-Cristal de Deningrad

Allez au temple à droite. Parlez à l'évêque Dille (choisissez la seconde option), il vous parlera de l'Arbre Divin, source de toute vie sur terre. Pour en savoir plus, allez questionner Ute le bibliothécaire au fond. La bibliothèque se trouve dans la partie nord du village. Parlez à tout le monde puis à Ute. Ce dernier vous conduit au vitrail de l'église de Nihit, le village natal de Dart. Parlez de nouveau à Ute et il vous en dira plus sur le Monstre du Mal.

Village de Nihit

Après la cinématique, vous contrôlez Rose à Nihit. Allez trouver Luanna, la 2ème soeur sacrée et une survivante du village. Vous assistez à un flash-back de Nihit en flammes. On y voit le Monstre du Mal à la recherche de la princesse Louvia. Rose et Luanna décident de partir ensemble vers Deningrad.

Forêt Voliens

Méru est revenue chez elle mais n'est pas vraiment la bienvenue. On l'accuse d'avoir quitté la forêt sans autorisation. Elle ne peut plus y revenir. Selon les voliens, le Dragon Divin serait en train de se réveiller et grâce à la cinématique qui suit, vous pouvez être sûr que leur prédiction est vraie.

Palais-Cristal de Deningrad

Retour à Dart. En sortant du village, vous tombez sur Rose, Luanna et Sétie une autre soeur sacrée. Une discussion s'impose. Encore une fois, il est question du Monstre du Mal. Brusquement, le sol se met à trembler, le Dragon Divin passe au dessus de la ville. Luanna vous suggère de rencontrer la reine Thérésa. Entrez dans le château. Montez tout en haut. La reine est accompagnée de Miranda la première soeur sacrée. En tant que chevaliers dragoon, vous vous devez de battre le Dragon Divin. Pour cela vous avez besoin de l'une des deux armes prévues à cet effet : l'épée Chasse-Dragon et le bâton Anti-Dragon. Malheureusement Chasse-Dragon est entre les mains de Lloyd. Il ne reste que le bâton. Méru se voit obligée d'avouer qu'elle est une volienne et que le bâton est caché dans son village, au nord de la forêt éternelle. Miranda tient à vous accompagner dans cette aventure. Shana traîne les pieds et vous serez obligé de la chercher dans une salle près du trône. Cette pièce a un rapport avec la guerre des dragons. L'âme du dragon blanc quitte alors Shana et revient à Miranda. Shana reste d'ailleurs au château pour vous attendre.

Forêt éternelle

Retournez là où était Téo et allez à droite pour sortir de la forêt.

Village de Nihit

1 poussière d'étoile : dans la lanterne près de l'entrée

Pas grand chose à faire si ce n'est récupérer la poussière d'étoile.

Forêt éternelle

Cette fois, allez au nord de la forêt. Méru vous ouvre le passage qui mène à son village.

Forêt Voliens

2 poussières d'étoiles : à droite de la chambre de Guaraha, dans la salle de détente sur le pilier de droite.

L'ancêtre Blano accepte de vous voir. Parlez au volien près du point de sauvegarde, il vous conduit en haut. Allez voir les parents de Méru, il vous feront confiance et vous confieront leur fille. Prenez le téléporteur de droite (celui le plus en haut), puis celui de gauche pour arriver chez Guaraha, l'ami de Méru. Il aura une conversation avec Méru. Revenez ensuite vers les parents de Méru et prenez l'autre téléporteur. Vous êtes dans un genre de salle de détente. Continuez à monter. Un certain Bardel tentera de vous barrer le chemin mais s'effacera bien vite en comprenant que vous êtes des dragoons. Blano l'ancien se trouve plus haut. Il vous permet d'utiliser le bâton et vous indique où il est caché. Vous êtes transporté dans un lieu appelé le Territoire Interdit.

Le Territoire Interdit

Parlez à l'ancien et dîtes lui que vous êtes prêts. Avancez au nord et utilisez les téléporteurs pour vous retrouver devant un colisée. Continuez à monter jusqu'au point de sauvegarde. Là, deux chemins s'offrent à vous. Soit vous poursuivez par le nord et vous devrez combattre un gros monstre, soit vous passez par la droite et le parcours sera un peu plus facile.

Par le nord : Vous devez examiner les statues dans l'ordre suivant 6, 1, 3, 4, 5, 2 pour ouvrir le passage. Un gros boss vous attend ensuite. cet ennemi ne peut que combattre pendant 10 rounds après quoi il meurt. Le but est donc de résister pendant 10 rounds à ses attaques.

Par la droite : vous arrivez dans une pièce avec 5 robots qui vous attaqueront si vous les touchez. Vous devez détruire les pods au sol. Continuez. Utilisez les pierres flottantes pour sortir par la droite et rejoignez la pièce au centre de la spirale. Vous avez trouvé le bâton, mais il n'est pas encore à vous.

Boss : Superbe Bijou (terre) 4500 HP
N'utilisez surtout pas vos pouvoirs dragoons car ils n'ont que très peu d'effet sur Superbe Bijou. Contentez-vous d'utiliser des combos. Lorsque ses HP sont au plus bas, Bijou peut récupérer de la vie. Le combat peut ainsi durer assez longtemps.

Vous obtenez le bâton Anti-Dragon. Sortez par la droite. Vous vous retrouvez à l'entrée. Blano n'a pas la force de vous ramener à Deningrad, heureusement les parents de Méru s'en chargent pour lui.

Palais-Cristal de Deningrad

5 poussières d'étoiles : Deux sur l'étalage du premier magasin, à la place de la chambre de Shana, dans la salle d'audience du château, au deuxième étage de l'hôtel.

Entre-temps, le dragon Divin a détruit la ville. Précipitez-vous voir Shana au château. Montez jusqu'à la salle d'audience. Apparemment, Shana a sauvé la reine grâce à son pouvoir. L'équipe décide d'en finir avec le dragon Divin et décide d'aller au mont du Dragon Tueur. Shana reste une fois de plus au château et Miranda la remplace. Retournez à la forêt éternelle.

Forêt éternelle

Parlez au garde à gauche pour qu'il vous laisse passer.

Mont du Dragon Tueur

Montez et entrez dans la caverne. Allez chercher une armure pour Mongol dans l'ouverture du bas, puis allez au nord jusqu'au point de sauvegarde. Continuez. Lloyd est au bout du chemin. Il a déjà commencé le combat contre le Dragon Divin. Il disparaît cependant et vous laisse l'honneur de tuer ce dragon.

Boss : Dragon Divin 5000 HP, Boule Divine 2000 HP, Canon Divin 2000 HP
Le dragon se compose de trois parties : dragon, boule et canon. En achevant la partie dragon vous en viendrez à bout mais il est conseillé de se débarrasser en priorité du canon et de la boule qui peuvent faire très mal. Au premier tour du combat, Dart utilise le bâton Anti-Dragon pour l'affaiblir mais ceci diminue en même temps les pouvoirs dragoon. Ne vous transformez donc pas et attaquez avec vos combos.

Lloyd réapparaît avant que le Dragon Divin ne meurt. Il l'achève lui-même et récupère ainsi l'âme de dragoon avant de disparaître une seconde fois. Vous le rattraperez en redescendant la montagne. Il lance une boule de feu sur Dart et Rose qui tombent sur une corniche en contre-bas. Rose balbutie quelques mots sur le Démon du Mal. Elle en sait sûrement plus qu'elle ne le dit. Grâce à son pouvoir de volienne, Méru descend les chercher et les ramène en haut. Miranda se décide alors à parler de l'objet lunaire du royaume de Deningrad. Il s'agit du Miroir Lunaire. Seule la reine sait où le trouver. Lloyd est probablement parti à sa recherche et la reine court un très grand danger. Retournez au château.

Forêt éternelle

A l'entrée de la forêt, vous assisterez à une scène où Lloyd prend la défense de Wink, la 3ème soeur sacrée. Celle-ci était menacée par Bardel, un Volien. Pour soignez Lloyd, Wink le conduit au château.

Palais-Cristal de Deningrad

Rendez-vous à la salle du trône. La reine a été enlevée par Lloyd. Une séquence vous montre les conditions de l'enlèvement. Vous devez retrouver la reine et Lloyd qui sont partis à la tour de Flandel. La tour se trouve à l'ouest de Deningrad, après le glacier Kashua.

Glacier Kashua

Le coffre en bas à gauche dans le deuxième écran contient une arme pour Méru. Suivez le chemin. Vous tombez sur deux marchands : l'un vend des armes, l'autre des objets. Glissez le long des stalactites. En bas vous trouvez un point de sauvegarde. Avancez. Vous êtes attaqués par un monstre.

Boss : Vendigo (eau) 10 000 HP
Vu le nombre impressionnant de HP de Vendigo, préparez-vous à un long combat. Vendigo peut attraper l'un de vos persos. Pour le délivrer vous devez détruire le canon qui le retient. Transformez Dart en dragoon et utilisez ses plus puissantes magies.

Continuez par le nord-est. Vous arrivez à la Tour Flanvel

Tour Flanvel

Selon Rose, la tour est un ouvrage Volien. Elle aurait été construite il y a 11 000 ans, pendant la guerre des dragoons. Entrez. Utilisez le téléporteur. Vous vous retrouvez dans une salle contenant plusieurs sphères. Vous devez naviguer entre-elles pour atteindre la sortie sur la droite. Continuez et vous débouchez sur une deuxième salle remplie de sphères. La sortie est à gauche. Vous êtes maintenant tout près du miroir. Sauvegardez votre partie et montez par le centre de la pièce. Vous arrivez trop tard. La reine a donné le miroir à Lloyd. Mais celui-ci est encore là.

Boss : Lloyd 6000 HP
Lloyd ne possède pas énormément de HP pour un boss et c'est bien là sa seule faiblesse. Ne vous transformez surtout pas en dragoon, Lloyd pourrait vous tuer instantanément. Vous ne pouvez le battre qu'avec vos combos et vos objets d'attaques.

Comme d'habitude, Dart s'élance pour achever votre ennemi. Mais Lloyd parvient à esquiver la charge et les deux adversaires se retrouvent face à face. Lorsque Dart s'apprête à donner le coup final, Wink s'interpose. Elle est venue vous avertir que Shana a été enlevée par l'empereur Diaz qui attend Lloyd à Velletoile. Devant l'acte de Wink, Lloyd baisse les armes, vous rend les objets lunaires et vous suit. Vous pouvez aller délivrer Shana. Sortez du glacier par l'ouest.

Champ de neige

Allez à l'ouest. Lloyd propose de se réfugier dans la caverne en attendant que la tempête de neige se calme. Il en profite pour vous parler de sa vision du monde. Selon lui, le monde est souillé par le Mal. Pour lui, il faudrait améliorer ce monde. Seule la 108ème espèce en serait capable. Les objets lunaires peuvent provoquer l'arrivée de cette 108ème espèce s'ils sont réunis en présence de l'enfant lunaire. Mais ces objets appartiennent aux voliens, la 107ème espèce, qui craignent d'être dominés par la 108ème. Ils ont donc scellé l'Arbre Divin pour éviter l'avènement de la nouvelle race. Je sais, c'est un peu compliqué.

La tempête se calme à l'extérieur et vous pouvez poursuivre. Si vous vous approchez de l'écriteau de gauche, vous glisserez de la falaise. Allez-y. Pendant la descente vous remarquez deux coffres. Pour les ouvrir, vous devez appuyer au bon moment lors des 4 signaux. Pour ouvrir celui de gauche, appuyez sur les signaux 1, 3, et 4. Pour celui de droite, c'est au 2ème et 4ème signal que vous devez appuyez. Si vous ratez votre coup, vous pouvez toujours remonter et réessayer. En bas, vous trouvez des inscriptions. Seule Rose est capable de les déchiffrer. Elles mentionnent Zénébatos, un ancien tribunal Volien. Au fond, se trouve l'entrée de Fort Magrad. Vous n'êtes pas obligé d'y aller, dans ce cas remontez la falaise, mais pour les plus téméraires, voici ce qui vous attend.

Fort Magrad

C'est ici que les humains ont déclaré la guerre aux voliens. Diaz et les 7 dragoons étaient à la tête des troupes. Ils se battaient pour ne pas être réduits en esclavage par les voliens. Profitez du point de sauvegarde avant de continuer. Rose se remémore le passé. Elle devait se marier avec Zieg la guerre. Ses pensées sont interrompues par les âmes des guerriers morts pendant le combat.

Boss : Casque d'âme 2200 HP, Epée d'âme 3200 HP, Armure d'âme 4000 HP
Chaque partie attaque différemment. L'épée donne des coups très puissants et tue instantanément celui qui la détruira. Le casque jette un sort qui bloque une commande de l'un vos personnages. L'armure utilise la magie pour vous anéantir. Ce combat n'est pas très difficile.

Ouvrez les coffres maintenant accessibles. L'un deux contient une épée très puissante, mais qui fait perdre des HP à chaque tour. Vous pouvez sortir du fort.

Velletoile, capitale

Velletoile était la capitale des humains pendant la guerre. La ville est maintenant en ruines. Suivez le chemin et longez la corniche. En prenant en bas à la bifurcation, vous irez chez des marchands. Continuez par le haut. Vous rencontrez Shirley qui vous attendait. Les âmes de 4 dragoons morts au combat sont toujours à Velletoile. Vous devez les délivrer, mais une mission plus urgente vous attend pour l'instant. Vous reviendrez plus tard. Shirley peut vous soigner si vous revenez la voir. Le chemin se sépare une nouvelle fois. La route de Nord conduit aux âmes à sauver. Prenez à l'ouest pour l'instant. Descendez par les escaliers. Passez par la deuxième sortie pour récupérer un bandeau pour Rose. Revenez aux escaliers et prenez cette fois la troisième sortie. Ce chemin mène à Shana et donc à Diaz. L'empereur échange Shana contre les objets lunaires. Il veut les utiliser pour détruire le monde et en créer un nouveau. Lloyd est surpris, il pensait que les objets serviraient à améliorer le monde déjà existant. Il se rebelle mais se fait vite maîtriser par Diaz qui lui lance une boule de feu et le fait tomber dans la lave. Le moment est venu pour Diaz de révéler son vrai visage. Derrière le masque se cache Zieg mais aussi le père de Dart. Mais ce n'est pas la seule révélation importante du moment. En effet, vous apprenez que Rose est le Monstre du Mal. Dart ne sait que penser de tout cela. Diaz en profite et disparaît avec Shana.

Chapitre 4 : Lune et destin

Ligne de mort

Vous commencez ce chapitre dans le désert. Les combats ne sont pas aléatoires ici. Vous aurez à combattre seulement si vous touchez des ennemis. Pour sortir du désert suivez les directions : sud, est, 3 fois au sud, à l'est, au nord et à l'est. Vous pouvez sauvegarder. Continuez par nord, à l'est, 2 fois au nord, à l'ouest, 2 fois au nord, à l'ouest, au nord, à l'est et 2 fois au nord. Vous avez sûrement remarqué les puits de sable sur le parcours. Certains d'eux mènent à des trésors. Vous trouverez aussi un glaive tout en bas à droite.

Ulara, ville de la brise

3 poussières d'étoiles : dans le bac de roses, dans le magasin d'armes, dans le bac de plantes carnivores.

La ville est protégée par une magie qui la rend invisible. Rose brise cette magie. Utilisez le téléporteur pour y accéder. Caron vous accueille et vous prie d'aller voir Charlène Frahma. Allez au fond, puis en haut à gauche. Miranda vous fait un petit speech sur les fleurs. En continuant à gauche, vous trouverez un vendeur d'armes. La femme, elle, vend des objets. Retournez au deuxième écran et prenez en haut à droite. Les deux femmes vous apprendront beaucoup de choses sur la guerre des dragoons. Continuez par la gauche jusqu'à la maison de Charlène. Elle aussi vous parlera longuement de la Sphère du Sceau, de la Lune perpétuelle et de Zieg. Vous pouvez passer la nuit chez Charlène. Allez plutôt faire un tour dehors. Rose rejoint Dart et lui demande pourquoi il ne l'a pas tuée quand il en avait l'occasion. Dart répond qu'il lui est impossible de se battre contre une amie. Allez chercher Kongol et Albert au magasin puis Miranda et Haschel au bar. Méru discute avec Caron à l'entrée de la ville. Le lendemain, quittez la ville. Vous devez retourner jusqu'à Fletz. Pour cela, il faut traverser la terre natale des Gigantos, la vallée de la Folle Gravité et Lande.

Château-double de Fletz

Entrez dans le château où le roi Zior vous attend. Puler est au sous-sol, prêt à embarquer. Rejoignez-le dès que vous serez bien équipés.

Rouge, village des marches

1 poussière d'étoile : sur le balcon de Martel

Le maire de Rouge vous accueille à bras ouverts. Suivez-le pour lui parler. Il indique une tour apparue soudainement au milieu de la mer. Ce pourrait être l'un des endroits que vous recherchez. Faîtes le tour du village pour récupérer des armes et des armures. Martel, la collectionneuse de poussières d'étoiles, est également ici, si vous voulez lui en échanger. Sortez ensuite du village et prenez à gauche. Vous arrivez là où ont lieu les entraînements d'arts martiaux. Vous avez une très bonne vue sur la tour. L'équipe décide d'y accéder grâce à La Reine Furie, mais lorsqu'elle s'apprête à embarquer, la mer s'ouvre en deux, laissant ainsi un passage plus évident. Lorsque vous serez prêt à partir, utilisez le petit canot par lequel vous êtes arrivés pour atteindre Aglis, la cité de la magie.

Aglis, cité de la magie

La cité est sous le niveau de la mer, protégée par une force magique. Utilisez les téléporteurs pour avancer. Vous rencontrez Ruffy, une créature magique qui vous attendait. Suivez-la et utilisez tous les téléporteurs. Vous trouverez un chapeau magique dans un coffre. Revenez sur vos pas et sortez de la pièce des téléporteurs. Le chemin débouche dans un centre de recherche. Les créatures travaillent sur des machines appelées Bombe-Psy et Verrou. Continuez votre route. Là, c'est Tourbillo, une autre sorte de créature qui vous accueille. Elle veut que vous parliez à Savan, le chef du centre de recherche. Parlez aux autres créatures et continuez jusqu'à rencontrer Savan. Il a besoin de votre courage pour stopper Zieg. Il veut l'arrêter grâce à la Bombe-Psy et sceller la Lune Perpétuelle au moyen du verrou. Savan doit alors tester chacun des membres de l'équipe pour récolter leur courage.

Kongol : Pour passer le test, évitez le combat en retirant l'épée de Doel.
Miranda : Répondez " Pour le monde ", puis " Je ne peux pas mourir maintenant ".
Albert : Répondez " Je ne peux pas ".
Méru : Répondez " Je ne peux pas mourir ".
Haschel : " Répondez " Je ne le pourrais pas ".
Rose n'a pas besoin d'être testée.

Dart : Répondez " Je la sauverai quoi qu'il advienne ".

Tous ces tests ont servi à alimenter la Bombe-Psy de votre courage. Poursuivez à gauche. Savan a les résultats. C'est un sans faute. Vous recevez une bombe-psy X pour cela. Continuez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Vous arrivez à la Sphère du Sceau. Malheureusement, Zieg a pris le contrôle du gardien des lieux. Vous devez l'affronter.

Boss : Dernier Kraken (eau) 10 000 HP, Cléones (eau) 1400 HP
Les attaques à base de feu de Dart sont très efficaces contre ce monstre.
De temps en temps, Kraken invoque deux petits cléones qui ne sont pas très puissants.

Après le combat, vous êtes téléportés hors de la pièce. Vous devez maintenant quitter la cité. Sur le chemin, vous verrez Zieg en route pour Zénébatos. Sortez de la cité par la porte à gauche. Le téléporteur vous transportera à Zénébatos.

Zénébatos, cité de la loi

1 poussière d'étoile : retournez la chercher dans la première tour à Velletoile.

Ne prêtez pas attention au robot qui vous demande de partir. Vous recevez la visite de Coolon. Cette espèce de raie volante est un cadeau de Savan. Vous pouvez vous en servir pour naviguer sur la carte du monde, notamment pour aller sauver les âmes dragoon à Velletoile où vous trouverez la dernière poussière d'étoile du jeu. Montez sur le toit et parlez à la pierre bleue. Les non-voliens ne sont pas autorisés à accéder au Sceau à cause de la loi 703. Vous ne pouvez donc pas y aller et Zieg non plus. Allez à droite et parlez au robot. Si vous ne pouvez pas atteindre le sceau, vous avez quand même accès à d'autres parties de la cité telles que l'usine à lois, le centre législatif et l'applicateur de loi. Pourquoi ne pas changer la loi 703 en votre faveur ? Allez à l'usine à lois. Le robot est en fait un marchand. Profitez-en. Allez ensuite au centre législatif. Faites-vous attraper par un robot pour aller en prison. Kongol vient vous délivrer. En effet, le giganto est trop lourd pour être téléporté en prison et les robots le laissent tranquille. Vous pouvez sortir et ouvrir les coffres. Prenez le téléporteur pour revenir au point de départ. Retournez au centre législatif. Cette fois, évitez les robots si vous ne voulez pas avoir à tout recommencer. Ils ne vous verront pas lorsque vous êtes sur un téléporteur. En haut, vous arrivez dans la salle où toutes les lois sont créées. Faîtes la queue et lorsque votre tour arrive, dîtes que vous ne voulez pas soumettre de loi mais en modifier une. Indiquez le numéro 703. Allez de nouveau à l'usine à lois. Là aussi, vous devez éviter les robots. Présentez votre permis d'application de loi. Pour que la loi prenne effet, il faut porter ce permis à l'applicateur de loi. Encore une fois, évitez les robots et montez au sommet de la zone. Utilisez le disque volant lorsque c'est votre tour et donnez le permis. La loi est maintenant en vigueur. Revenez à l'entrée de la cité, montez sur le toit et parlez à la pierre bleue. Vous pouvez aller à la cour suprême de la Sphère du Sceau. Un robot vous apprend que vous êtes accusé de quelques chose, mais ne vous dit pas de quoi. Sauvegardez et continuez. Vous vous trouvez dans un tribunal et on vous donne alors la raison de votre accusation. Vous êtes coupable d'avoir agit à l'encontre du créateur. Apparemment Zieg est arrivé avant vous. Vous êtes condamné à la peine de mort et la sentence est sur le point de s'appliquer.

Boss : Vector (ténèbres) 4000 HP, Selebus (ténèbres) 3000 HP, Kubila (ténèbres) 3500 HP
Selebus peut redonner de la vie à ses coéquipiers, de plus, elle est capable de pétrifier un de vos personnages. Le mieux est de se débarrasser d'elle en premier. Kubila, lui, invoque assez fréquemment un monstre qui peut tuer en un seul coup. Faîtes attention à lui car en mourant, il entraîne quelqu'un avec lui. Vector ne pose pas de problèmes particuliers.

Rejoignez ensuite la chambre du Sceau. Vous arrivez trop tard, Zieg est déjà là et il a détruit le Sceau. Il ne vous reste plus qu'à sortir de cette cité pour vous rendre à Mayfil. Malheureusement, une autre loi, la 410, vous interdit de vous y rendre. Répétez le schéma de tout à l'heure pour modifier cette loi.

Mayfil, cité de la mort

Zieg arrive avant vous à Mayfil. Avancez en vous servant du téléporteur. Le fantôme de Feyrbrand vous attaque.

Boss : Esprit dragon (vent) 8000 HP
Ce combat est facile, servez-vous de vos combos et vous en viendrez rapidement à bout.

Continuez. Pour atteindre les coffres, sachez que des ponts invisibles relient les plates-formes. Dans la salle suivante, vous devez libérer l'âme de Regole, le dragon de mer.

Boss : Esprit dragon (eau) 11 500 HP
Ce combat est un peu plus difficile que le précédent car Régole utilise de puissantes attaques magiques. Pas de technique particulière à adopter pour le battre.

Le prochain esprit à delivrer est celui du dragon divin.

Boss : Esprit dragon 16 000 HP
Probablement l'un des combats les plus durs du jeu. Le dragon attaque de la même manière que lorsqu'il était vivant mais cette fois vous ne pourrez pas détruire le canon et la boule d'abord. Vous pouvez toutefois faire l'impasse sur ce combat en contournant le dragon.

Le sol de la salle suivante est une grille. Vous voyez à travers des boules d'énergie qui viennent taper contre cette grille. Si l'impact est blanc, cela veut dire que cette case est vide. Si au contraire, c'est du rouge qui apparaît, alors vous pouvez marcher sur cette case. Si jamais vous tombez, ne paniquez pas et remontez par la porte en bas à gauche. Dans la pièce de droite se trouve une source régénératrice et un coffre. Continuez pour arriver dans la pièce du haut puis au téléporteur à gauche. Vous pouvez sauvegarder. Le fantôme de Lavitz est ici., mais votre ami est contrôlé par un démon et vous devez le libérer de cette emprise.

Boss : Lavitz esprit (vent) 5000 HP
N'attaquez pas Lavitz. Lorsque vous le pourrez, parlez lui et frappez quand il est de dos pour ne toucher que le démon. Au bout d'un certain temps, le démon se révèle à vous. Il se nomme Zackwell. Vous devez le vaincre lui aussi.

Boss : Zackwell (ténèbres) 8000 HP
Evitez de frapper Zackwell lorsqu'il se transforme en chauve-souris, vos attaques n'auront aucun effet sur lui. Soyez patient et profitez de ces instants pour vous soigner.
Zackwell reprend sa place dans le dos de Lavitz et lui ordonne de vous tuer. Mais Lavitz refuse et préfère se transpercer la poitrine afin de stopper le démon. Avant de continuer, je vous conseille de retourner sauvegarder et même de refaire le plein d'items à Zénébatos. Si vous continuez vous ne pourrez plus faire marche arrière. Suivez le passage que vous à ouvert Lavitz avant de mourir. Encore un fois, vous arrivez trop tard. Zieg détruit le dernier Sceau. Mais ne perdez pas espoir et poursuivez-le sur la Lune.

Arbre Divin

Après la cinématique, vous atterrissez sur l'Arbre Divin. Montez à son sommet en examinant à chaque fois les points lumineux. Vous trouverez un point de régénération et un autre de sauvegarde. Une chenille géante vous barre la route.

Boss : Chenille 6000 HP, Cocon 2500 HP, Imago 12 000 HP
La chenille lance du gaz paralysant et du poison. Au bout d'un moment, elle s'enferme dans un cocon pour devenir papillon. La forme cocon est inoffensive. Profitez de cette phase pour vous soigner. Imago possède quant à lui une attaque mortelle dont il faut se méfier. Continuez et entrez dans l'ouverture à gauche.

Lune Perpétuelle

Avancez à droite. Le sol se met à trembler puis c'est le black out. Vous vous réveillez dans une forêt, mais vous êtes toujours sur la Lune. Vous pouvez entendre battre le coeur du Dieu de la Destruction. Sortez par le nord-est. Vous êtes maintenant dans une plaine, puis au milieu de la forêt de Mille Séseau, là où a grandi Miranda. Celle-ci vous quitte momentanément. Elle veut vérifier qu'il s'agit bien de sa forêt. Vous aurez droit à un petit flash-back de l'enfance de Miranda.

Boss : Rose de Mort 3200 HP
Vous n'avez pas d'autre solution que de tirer des flèches sur votre adversaire. La rose de mort prend ensuite le visage de la mère de Miranda. Parlez-lui plusieurs fois et pardonnez-lui de vous avoir abandonné.

L'équipe rejoint Miranda et vous pouvez continuer. Aussi étrange que cela puisse paraître, vous atterrissez au beau

milieu d'une auberge de Serdio. Vous pouvez vous y reposer mais aussi trouver un marchand d'armes, un autre d'objet et un hôpital. Lorsque vous serez prêt, suivez la fille dans le miroir à côté du pianiste. Vous entrez alors dans le monde des Mininto. Le coffre à gauche contient 200 G. Prenez deux fois au sud pour rejoindre la fille qui se révèle être Claire. Elle disparaît dans un trou noir et Haschel la suit. A l'intérieur, le père retrouve sa fille qui lui en veut de l'avoir forcée à s'entraîner à longueur de journées.

Boss : Claire (tonnerre) 2000 HP
Claire est possédée par le Dieu de la Guerre. Sa principale attaque ne vous laisse qu'un seul point de vie. Soignez-vous et utilisez vos meilleures combos. Quand vous le pouvez, choisissez la première des deux options proposées pour sauver Claire.

Regagnez l'auberge. La sortie du bas est maintenant libre. Vous êtes devant un château appartenant à l'empereur Doel. Sortez par la gauche. Traversez la caverne. Continuez par le nord-ouest. Le dragon de Rose apparaît brusquement devant vous et vous attaque. L'équipe est divisée en deux. Dart et Rose d'un côté, Albert, Kongol, Méru, Miranda et Haschel de l'autre. Ces derniers se retrouvent dans la cité des Gigantos. Vous aurez une séquence montrant Kongol enfant. Vous dirigez maintenant Albert. Montez les escaliers. Kongol part tout seul affronter son passé.

Boss : Indora (terre) 3000 HP
Indora se bat comme Kongol. Il contre attaquera si vous manquez une combo. Ce combat n'est vraiment pas difficile. Vous gagnerez une hache d'Indora et recevez l'âme de dragoon du dragon d'or. Kongol est maintenant un dragoon, lui aussi.

Descendez dans le trou et ouvrez la grille grâce au levier à gauche.
Prenez l'armure du Dragon d'or dans le coffre. Sortez et sautez dans le trou à gauche. Retournez à l'auberge par le nord. Haschel propose d'attendre ici Dart et Rose. Retour sur Dart. Avancez au nord. Rose ne vous laissera pas sortir par la droite donc continuez au nord. Rose connaît cet endroit. C'est ici qu'elle a rencontré pour la première fois son dragon. Aujourd'hui, le dragon ne semble pas la reconnaître et il attaque.

Boss : Michael (ténèbres) HP inconnus
Rose vous apprend qu'il est quasiment impossible de blesser ce dragon. Au bout de plusieurs rounds, elle se décidera à vous révéler le point faible du dragon. Il faut le frapper dans le coeur juste après son attaque laser. Sachant cela, le combat se terminera rapidement.

Descendez maintenant par le passage de tout à l'heure, puis par le chemin du bas. Vous voici de nouveau à l'auberge. Sauvegardez. Sortez devant le château et parlez aux gardes. Albert demande à rencontrer son oncle Doel. Après quelques explications Doel et Albert en arrivent aux armes.

Boss : Doel l'obscure (ténèbres) 1500 HP, Lame d'ombre (ténèbres) 1000 HP, Epée-lumière (ténèbres) 1000 HP
Vous ne pourrez frapper Doel qu'après avoir détruit ses deux épées.

Le reste de l'équipe rejoint Albert. Sauvegardez à l'hôtel et retournez là où le dragon de Rose vous à attaqué. Vous arrivez devant le palais des voliens. Méru est attirée à l'intérieur où elle doit affronter Archange.

Boss : Archange (lumière) 3000 HP
Archange possède une attaque qui ne vous laissera qu'un seul point de vie. A part ça, elle ne représente pas un grand danger pour vous. Quoi que Méru puisse dire pour sa défense, Archange continuera d'attaquer. Vous êtes donc obligé de tuer cette ennemie.

Utilisez ensuite le téléporteur au centre de la salle. Le lieu où vous arrivez est des plus étranges. On dirait que le sol est constitué de plusieurs écrans de télévision. Continuez jusqu'au point de sauvegarde. Allez à droite. Dart entend la voix de Shana. Vous touchez au but. Un super-vyrage vous bloque le chemin. Vous devez le tuer pour passer.

Boss : Super-Vyrage : corps 15 000 HP, tête 10 000 HP, bras 3000 HP
Bien que Super-Vyrage possède des attaques puissantes, ce combat n'est pas insurmontable à condition d'avoir Miranda dans l'équipe ou à défaut beaucoup de brises curatives. Occupez-vous d'abord du bras, puis frappez le corps, la tête suivra.

La pièce suivante contient la meilleure arme de Miranda et un point de sauvegarde. Continuez. Shana est au milieu d'une boule d'énergie, mais Zieg vous empêche de l'approcher. Il parvient même à voler l'âme de dragon de Dart avant de vous affronter.

Boss : Zieg Feld (feu) 12 000 HP
Zieg n'est pas une grande menace pour vous. Il attaque plus souvent Dart, alors veillez à ne pas le laisser mourir. Vous arrivez finalement à vaincre Zieg. Mais coup de théâtre, celui-ci n'était en fait qu'un pantin contrôlé par Melbu Frahma. Rappelez-vous, on pensait Melbu Frahma mort des mains de Zieg il y a 11 000 ans, or son esprit réussit à se réfugier dans l'âme du dragon de Zieg. Zieg fut pétrifier jusqu'à il y a à peu près 30 ans. Il s'installa à Nihit et eu un fils, Dart. La venue du Monstre du Mal à Nihit permit à l'esprit de Melbu Frahma de se délivrer. Il prit alors possession du corps de Zieg. Voilà toute l'histoire. Revenons maintenant au présent. Melbu Frahma relâche Shana dont il n'avait besoin que pour créer le Dieu de la Destruction dont il souhaite occuper le corps. Deuxième coup de théâtre, Lloyd que l'on croyait mort, revient et tente en vain de tuer Melbu Frahma. En mourant, Lloyd lègue son âme de dragoon à Dart et l'épée Chasse-Dragon à Rose. Avant de vous lancer dans le combat final, vous pouvez retourner sauvegarder et même refaire le plein d'objets à l'auberge.

Boss : Le combat se divise en plusieurs phases.

Prélude : Melbu Frahma 11 200 HP, tentacule 1500 HP chacune.
Débarrassez-vous d'abord des quatre tentacules autour de lui car à force, elle enlève beaucoup de points de vie. Melbu Frahma dispose de plusieurs attaques dont l'invocation de trois vyrages et un lancé de gaz paralysant. Il se protège de temps en temps et contre attaquera si vous le frappez à ces instants.

La 1ère génération : Melbu Frahma 9500 HP
Melbu Frahma attaque maintenant un personnage à la fois avec une épée laser. Une autre de ses attaques consiste à aspirer un personnage, le retenir quelques rounds et le lancer sur un autre.

La 2ème et 3ème génération : Vous n'avez pas à combattre pendant ces générations.

La 4ème génération : Melbu Frahma 9000 HP, Bombe étoile 1800 HP chacune
Cette phase alterne entre le jour et la nuit. Le jour, Melbu lance des attaques à base de feu, la nuit il crée des bombes en forme d'étoiles.
Il utilise aussi son canon laser et peut même bloquer une commande de l'un de vos personnages.

La 5ème génération : Vous n'avez pas à combattre pendant cette génération.

La 6ème génération : Melbu Frahma 11 000 HP, monstre 1500 HP chacun

Melbu possède maintenant ses coups les plus dévastateurs. Il peut causer la confusion à vos trois personnages en même temps. Deux petits monstres très dangereux viennent également l'aider. Tuez-les en priorité.

Après un si long et tragique combat, vous avez bien mérité une cinématique de fin. On y voit ce que chacun devient. Kongol s'entraîne avec Haschel. Miranda retourne au château. Méru continue son voyage. Albert se marie avec Emilie. Dart et Shana, quant à eux, retournent à Célesse.

OBTENIR L'ÂME DE DRAGOON DE KONGOL

Demandez à la créature ailée de Zénébatos de vous déposer au village de Lohan. Allez parler à l'homme qui vous avez vendu la fiole pour récupérer l'eau. Ce-dernier vous proposera l'âme de Dragoon de Kongol en échange de 1000 PO.

BOSS CACHÉ : MAGICIEN FAUST

Lorsque vous aurez en votre possession les 50 poussières d'étoiles, allez à Zenbatos, parlez au dragon nommé Coloon et demandez-lui de vous emmener à Fletz. Entrez alors dans le château et prenez la bâteau jusqu'au village de Rouge. Lorsque vous y serez, parlez à Martel, la collectioneuse de poussières d'étoiles, et donnez-lui les 50 poussières que vous possédez afin qu'elle puisse soigner sa fille. En remerciement, elle vous donnera une pierre mystérieuse. Retournez alors dans le bâteau et appelez à nouveau Coloon. Cette fois-ci, demandez-lui de vous emmener à Deningrad. De là, rendez-vous à la tour Flanvel et montez au sommet de celle-ci. Sauvegardez devant l'endroit où vous avez affronté Lloyd et prenez le téléporteur à votre droite. Vous tomberez sur un vieil homme qui prétend être le magicien Faust mais en réalité, ce n'est que le clone de celui-ci. Utilisez alors la pierre de Martel pour le faire disparaître (sans la pierre, vous aurez combattu le clone qui vous aurait tué à coup sûr car il est immortel). La seule manière de se débarasser de lui est d'utiliser cette pierre. Descendez ensuite et sauvegardez dès que possible. Explorez l'endroit jusqu'à ce qu'une plate-forme s'effondre et vous fasse tomber dans les profondeurs de la tour. Vous rencontrerez alors le vrai magicien Faust. Acceptez de l'affronter et un combat débutera. C'est le boss le plus difficile. Il possède des attaques magiques dévastatrices et il est extrêmement rapide (il peut attaquer 4 fois de suite). La manière la plus simple de le tuer est d'acheter 3 casques de légende dans la ville de Lohan. Cependant, chacun de ces casques coûte 10 000 g. Ces casques permettent d'immuniser vos personnages contre la magie. Même Faust ne pourra rien contre vous.

The Lost Vikings 2

© Interplay / Melbourne House 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. NTRO
2. ISTS
3. 2NDS
4. TRSH
5. SWIM
6. WOLF
7. BR4T
8. K4RN
9. BOMB
10. WZRD
11. BLKS
12. TLPT
13. GYSR
14. B35V
15. R3TO
16. DRNK
17. YOVR
18. OV4L
19. TIN3
20. D4RK
21. H4RD
22. HRDR
23. LOST
24. OBOY
25. HOM3
26. SHCK
27. TNNL
28. H3LL
29. 4RGH
30. B4DD
31. D4DY

CODES ACTION REPLAY

800B8234 0003	Energie infinie Erik
800B8250 0003	Energie infinie Baleog
800B826C 0003	Energie infinie Olaf

The Lost World : Jurassic Park

© Electronic Arts / Dreamworks Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

```
80014D74 0000
80014D76 0000    Vies infinies
800243FC 0000
800243FE 0000    Energie infinie
```

99 VIES ET CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe suivant pour l'accès au niveau correspondant :

Compy

Human Hunter

Velociraptor

T-Rex

Human Prey

TOUS LES NIVEAUX

Entrez ce code pour avoir accès à tous les niveaux :

The Mission

© Microïds / EMG 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE NIVEAUX

Codes 1 joueur :

Niveau 2	1135114264 ou 8841148896
Niveau 3	1795197397 ou 4798145298
Niveau 4	1151115457

Codes 2 joueurs :

Niveau 2	6548341195
Niveau 3	4422346287
Niveau 4	3679352666

VIE INFINIE

Entrez le code 6966372788 pour accéder au menu de triche, puis entrez les codes suivants

3176522168	Invincibilité
8841148896	Choix du niveau

The Mummy

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

Munitions illimitées
`8005D3AC 2400`

LES ARMES MAGIQUES

Certains ennemis ne peuvent être tués avec des armes conventionnelles. Vous devrez utiliser des armes magiques pour les vaincre.

PASSAGES DISSIMULÉS

Certains passages peuvent être creusés par des pilleurs de tombe. Ne vous approchez pas trop près, sinon ils risquent d'arrêter de creuser.

UTILISER LES TORCHES

Les torches peuvent servir à autre chose qu'à vous éclairer. Vous pouvez les utiliser pour contrer les attaques de vos ennemis ou pour vous débarrasser des momies.

TOUTES LES ARMES

Mettez le jeu en pause. Choisissez de quitter puis de rejouer le niveau. Choisissez ensuite les modes de jeu bonus puis appuyez sur , , , , , , , , pour avoir toutes les armes. Vous pouvez aussi terminez le jeu avec n'importe quel pourcentage pour obtenir toutes les armes.

NIVEAU BONUS DU CAIRE

Mettez le jeu en pause. Choisissez de quitter puis de rejouer le niveau. Choisissez ensuite les modes de jeu bonus puis appuyez sur . Vous pouvez aussi terminer le jeu avec au moins 50 %.

MUNITION INFINIES

Mettez le jeu en pause. Choisissez de quitter puis de rejouer le niveau. Choisissez ensuite les modes de jeu bonus puis appuyez sur . Vous pouvez aussi terminer le jeu avec au moins 55 %.

VIES INFINIES

Mettez le jeu en pause. Choisissez de quitter puis de rejouer le niveau. Choisissez ensuite les modes de jeu bonus puis appuyez sur . Vous pouvez aussi terminer le jeu avec au moins 60 %.

ENERGIE INFINIE

Mettez le jeu en pause. Choisissez de quitter puis de rejouer le niveau. Choisissez ensuite les modes de jeu bonus puis appuyez sur . Vous pouvez aussi terminer le jeu avec au moins 65 %.

TOUTES LES TRICHES

Terminez le jeu avec au moins 78 %.

The Need for Speed

© Electronic Arts / EA Canada 1995

+ D'INFOS FORUM

JOUER SUR LA LUNE

A l'écran Game Mode, choisissez One Player. Puis, dans le menu Race Type, sélectionnez Tournament. Entrez le mot de passe : SPKSHC, puis appuyez sur le bouton START. Revenez dans les menus antérieurs et choisissez un autre mode que Tournament. Allez sur le circuit Rusty Springs. Une fois sur cet écran, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1, R1 et pour accéder au circuit Lunar Springs.

CIRCUIT LOST VEGAS

Choisissez le mode Tournament et entrez le mot de passe : TSYBNS.

PILOTER UN PROTOTYPE

Entrez d'abord le code pour le circuit Lost Vegas. Sortez maintenant du mode Tournament en choisissant un autre mode de jeu. A l'écran de sélection de votre voiture, maintenez enfoncé L1 et R1, puis appuyez sur . Allez dans un autre mode de jeu : la Warrior est désormais disponible.

MODE RALLY

A l'écran de sélection des circuits, maintenez enfoncés les boutons L1 et R1. L'inscription "Rally" devrait normalement apparaître derrière le nom du circuit. Pour jouer sur le circuit Oasis, mettez-vous sur le circuit Rusty Springs et maintenez enfoncés les boutons L1 et R1.

DÉTRUISEZ VOS CONCURRENTS

Choisissez le mode Head to Head. Après avoir choisi circuit et voiture, et juste avant le Loading, appuyez simultanément sur les boutons : , et Haut-Gauche. Votre klaxon sera remplacé par une mitraillette. En appuyant alors sur la touche Haut pendant la course, tous les véhicules que vous croiserez valseront.

CODES DES CIRCUITS

1. WRDRTY
2. ZDPBWN
3. MTQRZP
4. JVPZLL
5. ZYMNLH
6. WMRPGZ
7. YXGSJJ
8. KJPQND
9. SDQWCG
10. SLZXDH
11. SPZDFX
12. ZVGRGX
13. XJHVCK

BATTRE LES RECORDS DU TOUR

Pour pulvériser les records du tour, passez en mode 2 joueurs. Laissez un tour (ou deux) d'avance à l'une des deux voitures. Puis, conduisez la seconde voiture. En fait, le programme, pour que le jeu soit plus amusant, avantage la voiture en deuxième position. Cette astuce permet de gagner 4 à 5 secondes au tour sur les premiers circuits...

The Note

© Sunsoft / NK System 1997

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR LE BRIQUET

Il est possible d'obtenir un briquet, réutilisable à l'infini (contrairement aux allumettes). Il se trouve sur le tas de bois dans la maison. Pour le trouver, il faut avoir retiré du bois en assez grande quantité. Vous ne devez pas en avoir dans votre inventaire si vous voulez en retirer, il vous faudra donc l'utiliser dans des cheminées, ou dans l'incinérateur voisin.

EMPÊCHER LES MONSTRES DE RÉAPPARAÎTRE

Il faut qu'au moins une lampe reste allumée dans la pièce, après que vous ayez vaincu les monstres une première fois. Ensuite, tant que la lampe est allumée, la pièce restera vide de monstres. Dans une pièce où vous passez souvent, l'astuce consiste à n'allumer qu'une lampe au début, et quand vous y repassez, quelques heures plus tard, d'en allumer une deuxième. Ainsi, quand vous y repasserez une troisième fois ensuite, une lampe sera toujours allumée, alors que l'autre sera éteinte depuis quelques heures. Vous pourrez alors la rallumer, et ainsi de suite.

NE PAS LAISSER MOURIR LES ENFANTS

Dave

Pour le sauver, il faut s'assurer qu'Angela possède de l'huile au moment où vous vous apprêtez à mettre le masque que vous avez moulé sur la porte correspondante. Il faudra ensuite être rapide quand vous serez piégé dans le sous-sol, et revenir à la prison le plus vite possible.

Toshi

En sortant de la prison, Necromeda vous laisse en compagnie d'un minotaure. Ne gâchez pas votre temps et vos balles à le combattre, mais allez vite dans la salle d'exécution pour combattre un autre minotaure, et ainsi sauver Toshi.

Linda

Une fois Dave libéré (ou une fois que vous avez rencontré Necromeda en compagnie d'Angela) dans les égouts sous le château, il vous faudra rapidement revenir à la salle d'exécution. Vous rencontrerez Hypnos qui devra vous tuer.

LAISSER MOURIR LES ENFANTS

Il vous suffit de prendre votre temps, voire même d'utiliser la commande "attente" pour vous assurer que, quand vous les rejoindrez, les enfants seront bien morts. Pour tuer Dave, ne ravitaillez pas Angela en huile. Laisser Dave mourir a l'avantage indéniable que vous n'aurez pas à supporter la présence irritante d'Angela. En effet, elle sera prisonnière jusqu'à la quasi-fin du jeu.

COMBATTRE LES BOSS

L'armure géante

Ce boss est invulnérable ! Il vous faut l'écraser avec un pilier, qui se trouve dans la pièce au dessus, sur les remparts. Pour cela, il faut utiliser la commande "pousser" sur le seul des piliers qui ne soutient rien.

Le minotaure

Il n'est sensible que du dos, rien ne sert donc de gaspiller vos balles à lui tirer dessus sans arrêt ! Attendez qu'il saute vers vous avec sa hache en l'air pour le contourner et lui tirer dessus par derrière. Quelques coups suffiront à l'abattre définitivement.

Le reflet d'Akira

Dans la salle avec le miroir, après avoir examiné ce dernier, le reflet d'Akira apparaîtra. Lui tirer dessus reviendra à vous faire tirer dessus. Par contre, tirer sur le miroir le supprimera. N'oubliez pas de vous emparer d'un fragment de miroir après le combat.

Méduse

Il faut, pour la vaincre, avoir déjà le fragment de miroir obtenu en combattant le reflet d'Akira. Tuez les serpents dans la salle où ils sont nombreux (2 coups dans leurs petites têtes). Une fois tous éliminés, Méduse apparaît et ne demandera qu'à vous pétrifier de son regard. Si vous vous y prenez vite, en utilisant le morceau de miroir, vous la pétrifierez.

Hypnos

Rien à faire ! Jamais un boss n'aura été aussi facile à vaincre, il suffit de vous laisser tuer par lui, et il sera ensuite tué par Paulo.

Tanatos

Ah, mais, bonne surprise, ce boss là est déjà mort quand vous arrivez à lui !

Necromeda

N'oubliez pas de prendre sa pierre d'âme dans la pièce à côté de là où vous avez trouvé Tanatos ! Car sans elle, vous ne pourrez pas vaincre Necromeda. Une fois le combat engagé, utilisez la pierre d'âme rouge et attendez qu'elle soit bien visible à côté du monstre pour la viser et la détruire. Une fois la pierre détruite, Necromeda deviendra vulnérable à vos attaques, et moins d'une dizaine de coups de fusil suffiront à en venir à bout. De quoi faire taire son rire...

SE FAIRE DE L'ARGENT

A part les chiens, serpents, rats, chauve-souris et minotaures, tous les monstres peuvent porter sur eux des trésors que vous revendrez cher au magasin de la ville. Ainsi, vous n'aurez jamais à souffrir d'un manque de fournitures telles que les balles, les onguents, les allumettes, l'huile et les antidotes.

NE PAS ÊTRE GÊNÉ PAR L'OBSCURITÉ

Au lancement de la console, il sera systématiquement demandé au joueur de régler la luminosité de l'écran, en appuyant sur les touches qui sont affichées à l'écran (, ou). En appuyant sur les bonnes touches, on évoluera dans un environnement absolument noir, ce qui renforce l'expérience de jeu et la difficulté, mais qui n'est guère pratique.

En appuyant sur à la place des touches demandées, on aura une meilleure visibilité dans le jeu. On peut très bien n'appuyer qu'une ou quelques fois sur et ensuite sur les bonnes touches, pour avoir une obscurité partielle. Par contre, pour le héros, l'obscurité restera totale, ce qui explique qu'il ne voit pas des clés qui nous semblent pourtant bien visibles !

LA GESTION DU TEMPS

Faites attention car l'heure tourne ! Et les choses n'évolueront pas toujours de la même façon, que vous ayez attendu longtemps ou fait les choses rapidement !

SAUVEGARDER EN DEHORS DU VILLAGE

Au bout d'un certain nombre d'heures dans le jeu, il vous sera possible de sauvegarder. Avant un passage délicat, il peut être conseillé d'utiliser la commande “attente”, jusqu'à ce que la possibilité de sauvegarder apparaisse ! Cependant, ne le faites que si vous êtes certains qu'il n'est pas gênant pour vous de laisser passer du temps... En effet, l'un des enfants pourrait bien mourir !

OBTENIR L'INVOCATION BAHAMUT

Pour obtenir l'invocation Bahamut, sauvegardez dans le village, retirez votre CD de la Playstation et insérez celui d'à peu près n'importe quel Final Fantasy.

SOLUTION COMPLÈTE

Un peu de préparation

On arrive dans l'impressionnant hall d'entrée de la maison, après une cinématique présentant notre héros, et sa compagne.

Commençons par ouvrir la porte de droite. Pour ouvrir une porte, la touche par défaut est R1. Effectivement, les touches directionnelles et les 4 touches de droites (CROIX, ROND, CARRE et TRIANGLE) ne servent qu'à se diriger. Les 4 touches R et L sont des raccourcis vers 4 des quelques actions possibles d'accomplir dans le jeu. On y reviendra bientôt.

Vous vous trouvez donc dans une salle avec une cheminée, des lampes et des fenêtres.

Pour la plupart des actions, il vaut mieux s'entourer de lumière ! Et même si la luminosité de votre écran vous permettait de voir clairement tous les détails, votre héros, lui, se trouve dans l'obscurité la plus totale. Un bon réflexe est donc d'allumer chaque lampe (L1) et d'ouvrir chaque rideau (R1) que vous croiserez. De plus, les monstres, si vous les avez tué, ne réapparaissent pas dans une pièce tant qu'elle est éclairée !

Maintenant que votre pièce est bien lumineuse, vous remarquerez sur le mur à gauche de la cheminée, un beau fusil. En appuyant sur START, vous aurez accès au menu qui vous permettra de choisir une action, ici, Vérifier. Akira prendra alors le fusil.

Le mieux est dès maintenant de sortir de la maison et d'aller faire des courses. Vous avez et aurez toujours suffisamment d'argent, donc n'hésitez pas à remplir vos stocks au maximum. Sauvegardez si vous le voulez, et retournez dans la maison.

Avant de repartir explorer les pièces lugubres, appuyez sur START, pour assigner aux boutons L2 et R2, respectivement, les balles et le fusil. Vous pourrez ainsi recharger rapidement votre arme dès qu'elle sera vide (et elle se vide vite !). C'est la seule arme pour tout le jeu, et n'hésitez pas à vous en servir. Pour viser, il faut centrer le monstre par rapport à l'écran, et tirer ensuite. Mais tant qu'il s'agit de rats ou de chauves-souris, le mieux est encore de les ignorer.

Exploration de la maison

Retournez dans la pièce où vous avez trouvé le fusil, et passez par sa 2e porte. Vous vous retrouvez dans une bien belle cuisine, hélas infestée de rat. Au besoin, craquez une allumette pour mieux voir, et passez par la porte de gauche. Cette pièce est sobrement meublée, et dans le meuble, vous prendrez une médaille.

Se trouve dans cette pièce une 2e porte, il faut dire que vous êtes dans une grande maison. Franchissez-la, pour vous retrouver sur le pallier au bas d'un escalier, mais ne montons pas immédiatement. La porte du fond nous intéressera pour le moment plus.

Il est temps d'étrenner notre arme ! Tuons ce chien avant qu'il ne nous tue ! Pour le moment, les monstres ne portent rien qui puisse se revendre, pas la peine donc d'examiner le corps. Si ça n'est pas déjà fait, éclairons plutôt cette pièce, grâce, pourquoi pas, aux 2 lampes normales sur le mur du fond, mais surtout, sur les cierges entourant le mystérieux autel. Une lumière mauve apparaît, et, au pied de l'autel, une clé ! Je vous suggère de la prendre, à moins que vous ne préfériez rester coincé dans le jeu éternellement.

Nous retournerons au hall d'entrée grâce à un raccourci bien utile, la porte qui se trouve directement à droite, au sortir de la pièce à l'autel. Elle se déverrouille. Du hall, nous emprunterons le dernier chemin que nous n'avons pas encore exploré.

Tuer des chiens ne vous fait plus peur, alors faites le encore. Traversez-ensuite le couloir suivant, et prenez la porte de droite, au bout. Vous ferez la connaissance d'une femme peu sympathique, mais qui représente a priori votre seul espoir d'en connaître plus. Et puis, après tout, que risquez-vous à lui rapporter l'étrange pierre rouge qu'elle vous demande ? Rien assurément. Votre couple de héros (charismatiques) se met donc à sa recherche.

Retournons vers l'escalier de tout à l'heure, pour cette fois le monter ! 3 des 4 portes sont fermées à clé, mais nous possédons de quoi ouvrir l'une d'entre elles ! Mais avant, entrons par la 3e porte, qui, elle, n'est pas verrouillée. Après avoir éclairé en ouvrant les rideaux, on pourra sans problème dénicher, dans le meuble, une seconde médaille dorée ! Tout heureux de cette découverte, vous sortirez de cette pièce pour déverrouiller la dernière porte du pallier (il faut cependant y voir clair avant en allumant la lampe la plus proche).

Une fois n'est pas coutume, nous n'allons allumer aucune lampe dans cette pièce ! Mieux ! Nous allons fermer les rideaux (bouton START, exécuter, ferme) ! Pour découvrir... De la peinture phosphorescente, qui gâche un peu le magnifique tableau de jardin japonais, mais qui a tout de même l'avantage de vous donner une précision intéressante sur ce que vous devrez faire de l'horloge ensuite... Il s'agit me semble-t-il des chiffres romain VI, VIII et IV. Comme il faut tout de même y voir clair, allumons la lampe près de cette horloge. Une action a été prévue exprès pour cette énigme, il s'agit de "tourner". Il vous faudra tourner les aiguilles comme indiqué sur le tableau, pour découvrir un passage secret habilement dissimulé derrière la bibliothèque !

Et dedans ! Miracle ! Une pierre rouge (et un chien) ! Ne serait-ce pas celle-là que vous cherchiez ? Prenez-la ! Et revenez dans la pièce où vous aviez rencontré la jeune demoiselle.

Celle-ci vous félicitera et vous mènera aux enfants tant recherchés ! Bravo, vous avez gagné !

Uhu, que d'humour. Hélas pour vous, ou heureusement, puisqu'après tout, vous êtes en droit d'attendre de ce jeu qu'il dure un peu plus longtemps, les choses ne font que commencer ! Attendez donc ici 24h (bouton START, exécuter, attente), il faudra le faire en 2 fois. Et là, une séquence de scénario vous révèle que la gentille demoiselle est en fait un esprit maléfique nommé Necromeda. Elle vous égaiera de son rire sans cesse répété, avant de disparaître, ne vous laissant que peu d'indications sur la façon de retrouver les enfants. Vous rencontrerez Paulo, qui vous débloquera l'accès au cabanon au fond du jardin, qui est finalement... un peu plus vaste que prévu ! Allez-y, et marchez jusqu'au mur du fond. Vous entrerez dans un lieu bien plus dangereux que la maison ! Au besoin, retournez au village pour vous approvisionner et sauvegarder...

Le reste de la maison n'est pour le moment pas intéressant (et de nombreuses salles sont bien inutiles (comme dans tous les lieux que vous traverserez) libre à vous de les explorer.

Le Château des esprits - souterrains

A partir de maintenant, les monstres que vous croiserez sont un peu plus coriaces, et recèlent de nombreux trésors que vous pourrez revendre au magasin ! Alors n'oubliez jamais de les fouiller avec la commande "Vérifier" !

La première salle grise vous apprend que vous êtes dans le Château des esprits. Passez par la porte et descendez les escaliers. Dans le couloir, la première porte est verrouillée, retenez bien la croix présente dessus. La 2e porte, elle, pourra être ouverte avec l'une des médailles précédemment acquises ! Après avoir tué votre 3e zombie, passez par la porte au fond de la pièce, et faites attention au zombie qui vous attend juste de l'autre côté ! Prenez la médaille sur la porte que vous venez de franchir, et n'empruntez la porte du fond que si vous voulez vous battre davantage. Sinon, ouvrez celle de gauche avec une médaille. Au bout du couloir, une autre médaille devra être placée. Déverrouillez la porte de gauche, dans la salle carrée (avec les 2 zombies). Mais n'allez pas plus loin, revenez dans la salle carrée, et revenez sur vos pas, en prenant soin de ramasser les 2 médailles que vous aviez placé.

Vous aurez besoin d'en replacer une à l'entrée du couloir suivant (là où vous aviez trouvé une médaille précédemment), pour revenir encore plus sur vos pas. Dans la pièce carrée suivante, prenez la porte que vous n'avez pas encore ouverte (à votre droite). Montez les escaliers, et combattez les 2 chiens dans la salle d'exécution, après la cinématique. Sortez par l'autre porte, et descendez les escaliers. Vous vous retrouvez dans la salle carrée où vous aviez déverrouillé la porte quelques minutes plus tôt ! En fait, vous y arrivez par la porte que vous avez précédemment déverrouillée ! Utilisez la médaille sur la porte à l'opposé, pour vous retrouver dans la prison ! La 2e cellule au rez-de-chaussée n'est

pas vide ! Vous avez enfin retrouvé l'un des enfants ! Mais il n'est pas sauvé pour autant... Allumez, et parlez-lui. Reproduisez cela avec les 2 cellules de l'étage supérieur, où vous rencontrerez les 2 autres enfant, le pleurnichard et la fille. Ils vous inciteront tous à vous magner un peu... C'est qu'ils aimeraient sortir d'ici !

En sortant de la dernière cellule, vous vous faites agresser par un zombie ! Supprimez-le, et piquez lui la clé qu'il détient, pour entrer dans la pièce du fond. Dedans, tuez un autre zombie, piquez lui une fois de plus sa clé, et faites mine de sortir. Votre compagne Angela vous apprend alors que décidément, elle a décidé de ne servir à rien dans ce jeu, à part peut être à vous faire perdre du temps. Sortez, et entrez de nouveau pour donner de l'huile à Angela.

Vous devrez régulièrement lui en apporter... Ce qui vous fera perdre du temps. Je ne sais pas dans quelle mesure on peut s'en passer ! Vous pouvez toujours essayer, après tout... Akira vous préviendra lorsqu'il serait sage de lui apporter de l'huile. De sa voix irritante, elle vous donnera des "nouvelles" de ce qui se passe d'intéressant.

Rappelez-vous de cette porte avec une croix... Vous en détenez la clé ! Allez vite l'ouvrir ! Vous pouvez aussi aller vous ravitailler et sauvegarder au village avant si vous le souhaitez !

Les premiers étages

Une fois la porte ouverte, montez les escaliers, et allez droit devant. Dans la salle au tapis rouge, prenez la porte de droite. Dans le couloir avec l'escalier, prenez la porte directement sur votre droite. Combattez la gargouille et passez dans la pièce suivante. Vous y trouverez une médaille bleue. Prenez-la. Montez les escaliers, et prenez la première porte à gauche dans le couloir suivant. Tuez les 2 harpies si vous vous en sentez le courage, et passez dans la pièce suivante. Poussez le pilier qui ne retient rien. Il s'effondrera sur le vitrail au sol et écrasera un abominable monstre en dessous, qui avait le fâcheux défaut d'être invincible...

Revenez dans la grande pièce au tapis rouge de tout à l'heure, et sortez par la porte que vous n'aviez pas emprunté jusque là (à votre droite). Au bout des couloirs se trouve la pièce où vous avez piégé une grosse armure sous un pilier. Fouillez ses restes pour dénicher une clé, que vous utiliserez immédiatement sur l'autre porte de la pièce. Montez l'escalier et tournez à droite. Entrez dans la pièce de droite dans le nouveau couloir, et atteignez l'autre côté de la pièce en déjouant les pièges mobiles. Allumez bien les lumières sur votre passage, pour que la clé à l'opposé soit visible lorsque vous l'atteindrez ! Faites attention de bien vous soigner dès que vous êtes touché une fois ! Car vous ne supporterez pas 2 blessures de ce type !

Une fois sorti d'ici (ouf!), pénétrez dans la pièce directement à votre droite. Le panneau "Death is the only future" vous donne un indice sur la marche à suivre... Il vous faut parvenir à la table du fond en marchant sur les lettres D E A T H, sans toucher les autres lettres éparpillées au sol ! Sinon... Vous vous ferez rapidement transpercer. Vous récupérerez une médaille rose. La dernière porte du couloir ne s'ouvrira pas pour le moment, je vous suggère donc... de revenir à la maison.

Après être sorti du cabanon, vous entrerez dans le couloir, et remarquerez, au sol, une clé, dont vous vous emparerez. Retournez à la cuisine, et prenez la 3e porte, celle que vous n'avez jamais ouverte. Dans le couloir suivant, ouvrez la porte directement à votre gauche, sans vous préoccuper de la chauve-souris. Dans ce couloir, il y a 3 portes sur le côté et une au fond. Celle qui vous intéresse est la première, directement à votre droite. Ouvrez-la avec la clé que vous venez de trouver, et emparez-vous de la corde à l'intérieur de la pièce. C'est le moment idéal pour aller faire des emplettes et sauvegarder dans le village.

Retournez dans la salle au tapis rouge et prenez à droite, montez les escaliers, et descendez les suivants. Au fond du couloir où vous pénétrez, vous pourrez ouvrir la porte avec la clé que vous aviez trouvé précédemment. Dans la pièce tout au fond, magnifiquement décorée d'armures imposantes, vous découvrirez... une autre clé ! Prenez-la, oui !

Retournez jusqu'à la salle où l'armure est écrasée sous le pilier, remontez les escaliers juste après, et tournez à gauche, cette fois. Sur le balcon, vous pourrez accrocher la corde que vous venez de découvrir, et descendre à l'étage inférieur, en l'examinant avec "Vérifier". Une fois en bas, vous devrez rapidement remonter, et utiliser la clé que vous venez de trouver. Dans le couloir, ne descendez pas les escaliers, mais prenez à droite. Dans la salle suivante, ornée d'un trophée-de-chasse-tête-de-cerf, prenez à gauche. Dans la pièce du bout, emparez-vous du moule.

Retournons une fois de plus à la maison ! Dans le couloir aux 4 portes de tout à l'heure, entrez par la 3e porte, et prenez du bois sur le tas. Sortez enfin par la porte du fond du couloir, pour vous retrouver dans le jardin. Prenez de l'argile au fond et mettez-le dans le moule. Mettez ensuite le moule dans l'incinérateur, puis le bois, mettez le feu au tout et attendez 3h. Vous récupérerez un superbe masque, après avoir éteint le feu avec la commande "Effacer" !

Il est temps pour vous de faire quelques emplettes et de sauvegarder. Ensuite, je vous conseille d'aller donner de l'huile à Angela, qui vous apprendra que rien de spécial ne s'est passé... Mais tout de même, si vous ne deviez lui donner qu'une fois de l'huile, c'est maintenant qu'il faudrait le faire.

Secourons les enfants

Retournez dans la pièce où vous avez écrasé l'armure avec le pilier, remontez les escaliers, et reprenez à droite. Au fond du couloir, vous pourrez placer votre beau masque pour ouvrir la porte. La 3e pièce de ce couloir n'a rien à envier aux 2 autres, niveau pièges. Encore une fois, il vous faudra allumer les lampes sur votre chemin, tout en faisant attention à ne pas vous faire faucher... c'est si vite arrivé (je sais de quoi je parle) ! Vous trouvez la clé de la prison !

Dirigez-vous donc vers la prison, pour libérer les malchanceux enfants (bien qu'ils aient bien cherché ce qui leur arrive, hein, mais nous ne sommes pas là pour les juger, non non). Hélas, vous serez stoppé par la joyeuse Necromeda, dans la salle au tapis rouge, qui vous rira au nez, tout en vous faisant chuter de quelques étages, vers une prison dont vous ne sortirez vraisemblablement jamais.

Rien ne vous empêche d'essayer de sortir, toutefois. Il faudra même peut-être se dépêcher, car le temps est un facteur décisif de la survie des enfants. Vous atterrissez dans un cachot bien sombre. Allumez-donc une lampe ou deux, et prenez la médaille au sol. Après avoir dépassé le 1er couloir, prenez la porte de gauche. A l'embranchement suivant, prenez tout droit. Un écriteau vous indique que vous vous trouvez dans le donjon du présent. Entrez-y, et regardez l'heure sur votre montre. Lorsque la solution a été écrite, il était 3h30, la médaille a donc été placée sur le chiffre 3, sur le cadran qui se trouve au sol, ce qui déverrouille la porte du fond. La pièce tout au fond comporte un trou au plafond. Fixez-le, et vous entrerez en contact avec Paulo, qui passait justement par là. Il vous donnera un marqueur, que vous devrez utiliser pour vous télétransporter vers lui.

Vous feriez bien désormais de ne pas perdre de temps et de vous diriger vers la prison !

Une fois là-bas, vos actions passées détermineront ce que vous trouverez. Soit vous n'avez pas bien ravitaillé en huile votre partenaire, ou avez trop traîné avant d'arriver, et dans ce cas, vous trouverez le cadavre de Dave dans sa cellule... Soit vous avez tout bien fait et trouverez Angela dans la cellule qui était jusque là vide. Dans un cas comme dans l'autre, après avoir allumé la lampe et centré Dave ou Angela dans l'écran, une petite cinématique aura lieu. Il s'agit maintenant de vous dépêcher de sortir d'ici pour sauver les autres, si possible !

Là encore votre rapidité sera déterminante. Au sortir de la prison, vous rencontrerez Necromeda, qui de son rire enjoué vous encombrera d'un Minotaure, que vous ne combattrez pas, non ! Le temps est trop précieux, allez vers la salle de tortures plutôt, pour libérer Toshi. Cette fois-ci, le Minotaure sera à combattre, mais vous aurez déjà plus de place pour ça. Son point faible est le dos, alors ne lui tirez dessus que lorsque son dos est bien visible ! Pour ça, attendez qu'il fasse un saut vers vous pour le contourner et le frapper à ce moment. L'idéal serait quand même que ce combat ne dure pas trop longtemps, pour ne pas avoir à endurer les cris énervants de Toshi. Si tout va bien, vous avez donc déjà sauvé l'un des enfants, et libéré Angela ! Mais il est également possible que celle-ci soit prisonnière de Necromeda, à la place de Dave, selon ce que vous avez fait.

Peu importe, Paulo vous donne le marqueur que vous aviez utilisé peu avant, et ça va vous être utile ! Retournez vers la porte marquée d'une croix, et montez les escaliers. Dans le couloir suivant, prenez la porte la plus proche pour monter des escaliers en colimaçon. En haut vous arriverez rapidement dans une partie plus large des murailles, qui comporte un trou au centre. Laissez tomber le marqueur dedans, et utilisez l'autre marqueur pour vous télétransporter dans la cour en dessous. Vous pourrez déverrouiller une porte qui était jusque là bloquée, mais c'est surtout l'autre qui nous intéresse pour le moment, car elle nous mène dans une partie encore inexplorée du château !

Le reste du château

Montons les escaliers au bout des couloirs, et tournons à gauche. Prenons dans le nouveau couloir la première porte à gauche. Des zombies sauteurs vous y attendent ! N'ayez aucune pitié pour eux, mais faites attention ! Une fois à terre, ils continueront à ramper vers vous, à moins que vous ne les acheviez une bonne fois pour toutes. Sortez par la 2e porte, et partez à gauche dans le couloir. Prenez la première porte à droite dans le couloir suivant pour trouver une corde (gardée par deux rats). Continuons notre chemin jusqu'à la muraille extérieure. Pour cela, ne nous préoccupons pas des serpents que nous croiserons. Une harpie sera à combattre cependant. Ensuite, il vous faudra accrocher la corde à la paroi pour pouvoir monter à l'étage supérieur.

Passez la porte, traversez le couloir, combattez les deux chiens, et prenez la porte de gauche. Tuez un zombie sauteur, puis passez dans la salle suivante. C'est une salle rectangulaire assez longue, où vous devrez tuer un autre zombie sauteur. Au fond de la salle, si vous l'éclairez, vous trouverez une médaille grise.

Revenez sur vos pas, là où vous aviez combattu les 2 chiens. Cette fois prenez la dernière porte. Tuez le zombie sauteur dans la salle au deux armures et prenez à droite. Dans le couloir, prenez à gauche et vous vous retrouverez dans une salle avec un miroir. Allumez les lumières, et examinez ce miroir étrange. Votre reflet maléfique en sortira, et si vous lui tirez dessus, il vous tirera dessus aussi (eh oui, c'est votre reflet après tout) ! Ne ripostez pas contre le reflet, mais contre le miroir ! Il se brisera, anéantissant du même coup votre reflet. Prenez un morceau du miroir par terre avec vous.

Revenez sur vos pas, dans la salle aux deux armures, et prenez la 3e porte, celle qui se trouve droit devant vous. Avancez jusqu'au bout de la succession de pièces et de couloirs. Vous déverrouillerez une porte qui vous permettra de redescendre vers la zone infestée de serpents. Comme ils sont coriaces, mieux vaut contourner le premier par l'extérieur. Si vous ne l'aviez pas déjà tuer, le second serpent dans le couloir peut être ignoré. Prenez plutôt la porte à gauche, qui vous fera entrer dans une pièce où vous devrez cette fois vous débarrasser de nombreux serpents ! Bon courage ! Ils sont assez dur à avoir, il faut viser leur petite tête... Et les toucher 2 fois. Une fois tous les serpents tués, Méduse apparaîtra, et vous pétrifiera si vous n'appuyez pas immédiatement sur START pour lui renvoyer son regard grâce à votre fragment de miroir ! Elle se pétrifiera alors elle-même, et vous pourrez entrer derrière elle. Prenez la clé dans sa chambre, vers l'avant de son lit.

Les égouts sous le château

Revenez sur vos pas, là où vous aviez tué vos deux premiers zombies sauteurs, mais n'entrez pas dans leur pièce, continuez plutôt au bout du couloir pour déverrouiller la porte. Continuez tout droit, jusqu'à atteindre la porte marquée d'un éclair. Ouvrez-la grâce à votre clé. Parcourez le couloir, puis tournez à droite. Descendez le premier escalier, puis le second. Ouvrez la porte et tuez l'homme lézard qui se trouve de l'autre côté !

Prenez à droite dans le couloir suivant, et descendez les escaliers. Suivez le couloir, jusqu'à être bloqué. Actionnez l'interrupteur (commande "pousser"). Dans la pièce du fond, prenez la clé. Au retour, entre les 2 interrupteurs, déposez votre marqueur. Actionnez de nouveau l'interrupteur, et utilisez votre 2e marqueur pour vous télétransporter en haut. Dans la pièce du fond, actionnez le levier (commande "tirer"). Eh oui, au lieu d'avoir une belle commande "actionner" pour les rares boutons et leviers et pour les portes, on a le droit à une commande différente pour chaque petite action unique ! Mais bon, peu importe, continuons.

Pour redescendre, il faudra utiliser encore une fois le marqueur. Placez-le au fond du couloir, poussez l'interrupteur, et utilisez le 2e marqueur pour vous retrouver en bas. Remontez par l'escalier, et allez ouvrir la porte au symbole identique à celui de la clé que vous avez ramassé peu avant. Si vous n'êtes pas avec Angela, vous devrez tuer un monstre ici. Sinon, celle-ci vous aidera en vous montrant que l'eau a disparu, et qu'on peut traverser de l'autre côté.

Mais ne l'écoutez pas ! Retournez en ville et remplissez vos stocks au maximum, puis sauvegardez. Car ensuite, le temps vous manquera cruellement pour ça, et vous aurez besoin de munitions !

Si vous êtes avec Angela :
Vous devrez tuer deux hommes-lézard, prendre les deux clés qu'ils détiennent. L'une d'entre elles vous servira à ouvrir la porte du fond. Quant à l'autre, elle vous permettra de libérer Dave dans la 3e cellule.

Il vous apprendra que Linda s'est fait emmener à la salle d'exécution. Rendez-vous y immédiatement, il n'y a pas de

temps à perdre si vous voulez la trouver vivante !

Si Dave s'était fait tuer et Angela capturer :
Vous assisterez à une animation où Necromeda vous dit que Linda est dans la salle d'exécution. Vous ne pourrez pas ouvrir la porte du fonds de la grande pièce carrée, il vous faudra aller tout de suite retrouver Linda avant qu'elle ne se fasse tuer !

A la rescousse de Linda

Si vous arrivez à temps dans la salle d'exécution :
Vous rencontrerez Hypnos. Mais ne l'attaquez pas ! Inutile de gaspiller vos munitions sur lui, il est invincible. Lui par contre finira par vous tuer, mais peu importe, vous ne mourrez pas vraiment. Paulo arrivera et vous sauvera. Il vaincra Hypnos grâce à sa pierre d'âme.

Si vous arrivez trop tard :
Linda est morte, et Hypnos aussi. Vous trouverez Paulo qui vous dira qu'il est arrivé trop tard pour sauver Linda.

La fin ?

Si Angela ne s'est pas encore fait enlever, ça sera maintenant que ça arrivera, plus précisément, avant de retourner à la maison. Allez rapidement faire des emplettes et sauvegarder, allez ouvrir la porte à l'étage de la maison, mais ne vous attardez pas dans cette pièce vide... Paulo a juste pris de l'avance sur vous en vous mentant.

Retournez dans la pièce au tapis rouge, prenez à droite, montez l'escalier, et dans le couloir suivant, prenons l'embranchement de gauche. Montez l'escalier, insérez les 3 médailles dans les emplacements correspondants, et ouvrez la porte. Montez les escaliers, suivez le couloir, traversez une pièce carrée et un 2e couloir, puis prenez à droite. Continuez tout droit jusqu'au bout en ignorant les minotaures. Dans la dernière pièce, prenez à gauche. Vous retrouverez Paulo et Angela, et apprendrez l'histoire tragique de ce premier. Loin de sembler émue, Angela suggérera de sortir d'ici le plus rapidement possible.

Mais comme d'habitude, ne l'écoutez pas et faites un tour dans les pièces que vous n'avez pas encore exploré à cet étage, et plus précisément, dans la 3e (je considère que vous êtes dans la 4e). Pour cela, sortez de cette salle, prenez à droite, suivez le couloir, et prenez à droite en ignorant les 2 minotaures que vous recroiserez. Prenez la pierre d'âme rouge !

Necromeda

Retournez vers la maison. Comme vous vous en doutez, vous n'y parviendrez pas, car il vous reste un dernier obstacle à franchir ! Que serait un jeu sans boss de fin ! Et quelle boss ! Il s'agit de Necromeda, celle-là même qui vous a enjoué de son rire tout au long de cette aventure ! Sa récompense pour cela sera la mort, si toutefois vous parvenez à la vaincre !

Rien de bien difficile cependant. En premier lieu, utilisez la pierre d'âme. Elle viendra se joindre à Necromeda, et se balladera autour d'elle. Visez donc la pierre avec votre fusil, et détruisez-la. Necromeda deviendra alors vulnérable à vos attaques ! Mitraillez-la autant que possible, en n'oubliant pas de vous soigner de temps à autres tout de même. Vous la vaincrez ainsi rapidement, et admirerez la superbe cinématique de fin, et serez vraisemblablement ému autant qu'Angela quant au sort de notre ami Paulo. Vous voila donc récompensé pour avoir su vous tirer d'affaire dans cette aventure éreintante, félicitations !

The Raiden Project

© Sony / Seibu Kaihatsu 1995

+ D'INFOS FORUM

CONTINUES ILLIMITÉS

Allez dans Adjust Settings, puis Miscellaneous et faites , , , . La sélection devient "Free Play". Il est possible de sauver sur la carte...

SÉLECTIONNER UNE MISSION PRÉCISE

Allez dans le menu difficulté situé dans les paramètres.
Une fois dedans, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 + Start. Vous pourrez alors choisir votre mission.

JOUER EN MODE FREE PLAY

Allez dans le menu "paramètres" puis choisissez le menu "Divers". Une fois dedans, mettez le curseur sur "credit limit" pour qu'il apparaisse en surbrillance.
Maintenez + + +
Le mode free play apparaitra.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Tout en jouant au jeu, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 pour afficher un menu d'options caché.
Vous pouvez maintenant changer, entre autre, la résolution de l'écran.

CONTINUES ILLIMITÉS (VERSION JAPONAISE)

Pendant l'écran de game over, appuyez sur select.

CONTRÔLER L'AVION DURANT LA DÉMO D'ENTRÉE DE THE RAIDEN 1

Maintenez L1 pour contrôler l'avion dans la démo.

CONTRÔLER L'AVION DANS LA CINÉMATIQUE D'ENTRÉE DE THE RAIDEN 2

Maintenez R2 pour contrôler l'avion dans la cinématique d'entrée de the raiden 2.

The Raven Project

© Cryo Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

`80113858 0000`	Puissance illimitée
`8011380E 001C`	Carburant infini
`80113864 0000`	Laser infini

The Simpsons Wrestling

© Electronic Arts 2001

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLE ARÈNE

Terminez les circuits Nouveau Concurrent, Défenseur et Champions pour débloquer de nouvelles options qui vous permettent de choisir une nouvelle arène mais aussi de jouer avec Itchy et Scratchy, Kodos et Kang ou avec Burns et Smithers.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Bumblebee-Man

Vous aurez l'occasion de vous battre contre Bumblebee-Man dans le circuit Nouveau Concurrent. Battez-le pour pouvoir jouer avec lui.

Moe

Vous aurez l'occasion de vous battre contre Moe dans le circuit Nouveau Concurrent. Battez-le pour pouvoir jouer avec lui.

Professor Frink:

Vous aurez l'occasion de vous battre contre Professeur Frink dans le circuit Défenseur. Battez-le pour pouvoir jouer avec lui.

Ned Flanders:

Vous aurez l'occasion de vous battre contre Ned Flanders dans le circuit Défenseur. Battez-le pour pouvoir jouer avec lui.

BATTRE WAYLON SMITHERS ET MR. BURNS

Durant le combat contre Smithers et Mr. Burns, Smithers jettera continuellement un poisson sur vous qui vous fera glisser pendant que Burns vous jettera des petites bombes. Pour éviter les bombes, placez-vous à l'extrémité opposé du ring. Vous n'aurez alors qu'a vous occuper de Smithers.

BATTRE KANG

Kong a un gourdin, un pistolet laser et deux ou trois jambes. Le meilleur moyen d'en venir à bout et de remplir au maximum sa jauge d'énergie et d'appuyer sur pour le frapper.

CHEAT CODES

A l'écran "Press Start", faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera l'activation du code.

Bonus game

, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Vous débloquerez ainsi l'option "Match Up" au menu principal.

Ring supplémentaire

, R2, R1, , R2, R1.

Mode gros bras

, L1, , R1, , L2, .

Drôles de crédits

, L1, , L1, , R1, , R1. Choisissez alors l'option "Credits"

Affiche la date d'achèvement du jeu

, , L1, R1.

RESET AU COURS DU JEU

Au cours d'une partie, faites Start pour mettre le jeu en pause, puis maintenez enfoncés Start + Select.

The Unholy War

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics

+ D'INFOS FORUM

CHEATS CODES

Pour obtenir tous les niveaux dans tous les modes de difficultés du mode Stratégie, placez votre curseur sur "choisir la carte" et entrez vite le code suivant :

select, select, select, select, start, start, start, , , , +

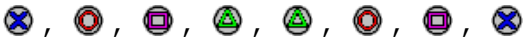
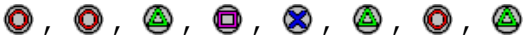
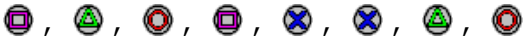
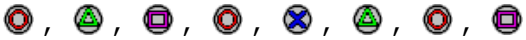
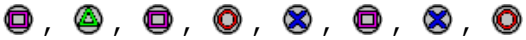
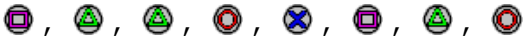
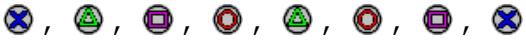
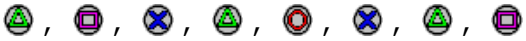
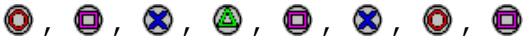
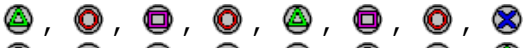
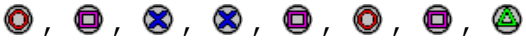
Tapez le même code sur le curseur "sélectionner une équipe" dans le mode Chaos pour obtenir les guerriers Megaprana et Betarazor, et faites le encore une fois sur "Accepter les équipes" pour débloquer les arènes "Labyrinthe obscur" et "Cercle du menhir".
Un message à l'écran vous confirmera que le code a été saisi correctement.

Theme Hospital

© Electronic Arts / Bullfrog 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

2. 
3. 
4. 
5. 
6. 
7. 
8. 
9. 
10. 
11. 
12. 

FAIRE DISPARAÎTRE SALETÉS ET TROUS DE SOURIS

Pour faire disparaître les saletés des patients, posez une plante dessus. De même, pour faire disparaître les trous de souris, placez un distributeur devant le trou.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Argent infini

```
8013B810 FFFF
8013B812 05F4
```

Theme Park

© Electronic Arts / Bullfrog 1995

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR DE L'ARGENT

Entrez BOVINE comme nom, et appuyez simultanément sur , et pendant le jeu. Répétez l'opération aussi souvent que souhaité.

CODES ACTION REPLAY

```
801AF91C 7840
801AF91E 017D
```

Argent infini

CONSEILS STRATÉGIQUES

Plus de sel dans les chips donnera soif aux gens. Plus de caféine dans le café les fera avancer plus vite. Enfin, plus de sucre dans les glaces les rendra accro.

Theme Park World

© Electronic Arts / Bullfrog 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TICKETS SUPPLÉMENTAIRES

Faits 4 fois : Haut, Bas, Gauche, Droite , Droite, Gauche, Bas, Haut, . Puis, lancez le parc.

LA BANQUE NE FAIT PAS PAYER

Faites 8 fois : Gauche, Bas, , . Lancez le parc, un signal sonore confirmera que votre manipulation a marché.

AVOIR TOUT

Faites 8 fois : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Start.

TOUS LES TICKETS D'OR POUR FINIR LE JEU

Le royaume perdu

- 100 visiteurs
- 200 visiteurs
- Plus haute montagne russe
- Tout développé, tout construit
- 350 visiteurs dans votre parc en moins de 6 mois
- Haut niveau de satisfaction
- 15000 $ de bénéfices en moins d'un an
- Grand circuit aquatique

Halloween

- 100 visiteurs
- 200 visiteurs
- Haut niveau de satisfaction
- 350 visiteurs en moins de 6 mois
- 15000 $ de bénéfices en moins d'un an
- Tout développé, tout construit

Le monde merveilleux

- Haut niveau de satisfaction

- 300 visiteurs
- 400 visiteurs en moins de 6 mois
- 2500 visiteurs étant entrés et ressortis de votre parc
- Tout développé, tout construit
- 20000 $ en moins d'un an

Conquète spatiale

- 30000 $ de bénéfices en moins d'un an
- 350 visiteurs
- 500 visiteurs en moins de 6 mois
- Haut niveau de satisfaction
- Tout developpé, tout construit
- 3000 visiteurs étant entrés et ressortis de votre parc

ARNAQUE DANS LES STANDS

Pour arnaquer les gens aux stands, réglez les chances de victoires à zéro mais décidez d'attribuer un gros lot énorme. Ce qui attirera sans aucun doute un maximum de "pigeons" :)

TICKETS GRATUITS

Pour gagner un ticket d'or très facilement, il suffit d'installer dans votre parc un maximum de "stands". Participez ensuite aux épreuves que vous êtes sûr de réussir pour remporter autant de tickets d'or que vous voudrez.

Thousand Arms

© Atlus / Red Entertainment

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE DOMMAGES

Appuyez plusieurs fois sur Avant et pendant une bataille lorsque les options apparaissent pour faire plus de dégâts à l'ennemi.

Thrasher : Skate And Destroy

© Take 2 Interactive / Z-Axis 2000

+ D'INFOS FORUM

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Faites une pause au cours du jeu, pendant une course chronométrée. Alors, maintenez simultènament enfoncés les boutons L1 + L2 + R2, tout en appuyant plusieurs fois de suite sur afin d'accroître votre score de 5.000 points à chaque fois.

SKATE ROCKSTAR

Prenenz n'importe quel personnage et entrez Rockstar à la place du nom.

Thrill Kill

© Paradox Development / Virgin Interactive

+ D'INFOS FORUM

COMBATTRE AVEC CAIN, JUDAS, OU MARUKKA

Terminez le jeu en difficulté moyenne.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez tous les mouvements d'un personnage en mode Practice puis appuyezs ur L1 + L2 quand vous choisissez un personnage.

COMBATS DANS LES ARÈNES D'ENTRAÎNEMENT

Terminez le mode Practice avec les 11 personnages puis tenez les touches L1 + L2 enfoncées et appuyez sur ⊗ après avoir mis une arène en surbrillance.

JAUGE INSTANT KILL AU MAXIMUM

Appuyez sur L1 + L2 + R1 + R2 + Poing 1 + Pied 1 + Select pendant un combat.

Thunderhawk 2 : Firestorm

© Core Design 1995

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

South America
1. oNHV0V6VEBDU55Q
2. 2NH70V9VEFDQ592
3. 7RH30V7AEFD64BI
4. 8NH30V8EEJD24PI

Gulf 2 - Oil Dispute
1. VNHR0V0E6JDE53I
2. 0RHV0Uo66NDA53A
3. IFHD0UoU6RDM5P2
4. NJHP0UKE6VDI5BI

Stealth
1. o7HP0UoQAUDE45A
2. U7HL0UNIAUDA5RA
3. AFHP0UKUA2DM4HI

Central America
1. FJHL0UGII2CE4KI
2. G7HH0U72I2CA5R2
3. 2BHP0URQI6CM58A

South China Sea
1. KRG50URQ26GE4J2
2. 0RGL0UTI3AGA5UI
3. FRG9S1CM3EGM52I

Panama
1. 93G5SD9UNGGE4oA
2. VVG5SHUENGGA4SQ
3. JNGH4CPUNKGM5TI

Eastern Europe
1. L3GG4406VoEE5R1
2. F7GK5S2QV0EA41A
3. 27GK50UMV4EM58Q

Gulf 1 - Canyon
1. 7FGK48T6R8ME4NI
2. 8JGK48VUR8MA5JQ

Fin T7GK28U2SCMM4oI

FINIR RAPIDEMENT LE JEU

Pour terminer rapidement le jeu, entrez le code suivant lors des passwords : INVALIDPASSWORD. Vous n'aurez alors que trois missions à accomplir.

PASSWORDS DES MEILLEURS MISSIONS

Golf 1

1. VNHR0v0E6DJE531
3. IFHD0uOU6RDM5P2
4. NJHP0UKE6VDI5BI

Amérique centrale

1. FJHL0uGII2CE4KI
2. G7HH0U72I2CA5R2
3. 2BHP0URQ16CM58A

Mer de Chine du nord

1. KRG50uRQ26GE4J2
3. FRG9S1CM3EGM521

Golf 2

1. 7FGK48T6R8ME4NI
2. 8JGK48VUR8MA5JQ

Final

T7GK28U2SCMM401

CODES ACTION REPLAY

8007362A 0063	
8007362C 0063	
8007362E 0063	Armes infinies
800734B8 00D5	Energie infinie
80073694 0000	Mission accomplie

Tiger Woods 99

© Electronic Arts 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans le menu du choix du joueur et choisissez d'éditeur le nom. Entrez l'un des codes suivant et commencez une partie :

MAXIMUMZ	400% d'augmentation de l'élévation
OLD SCHOOL	Terrain plat
PUMPZ	200% d'augmentation de l'élévation

Tiger Woods PGA Tour Golf

© Electronic Arts 2001

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

Tir peu élevé avec la touche
```
d00612500010
8004aff60001
```

Time Commando

© Activision / Adeline Software

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU SECRET

Pour découvrir un niveau secret, entrez COMMANDO comme password.

CHEAT CODES

Pendant une partie, faites une pause, puis faites l'un des manipulations suivantes :

Plus de vie

Munitions infinies

Plus d'énergie

CODES DES NIVEAUX

DEPUQLDH	RJNVNDMX	Empire romain
KWAASDCQ	NXPHHCCE	Japon au Moyen-Age
QZHKW5KR	VTJMWSKU	Europe au Moyen-Age
MIQUBLGR	OYQNYGBH	Conquistadors
HQACDLDD	PCYSRJDX	Far West
BZDMJJJD	ERCWPRHT	Guerres modernes
TKSFATHN	RHJTGRHR	Futur
HWLFRXJD	KOKPXFIU	Au-delà du temps

CODES ACTION REPLAY

`8009788E 007E`	Energie infinie
`80091B90 57E4`	Temps infini
`800A42C8 0063`	Circuits infinis

Time Crisis

© Namco 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Sur l'écran titre, tirez 2 fois dans la boucle du "R" de CRISIS et 2 fois sur le centre de la croix du viseur, à droite du titre. Un écran apparaîtra, vous permettant de choisir le nombre de vies, les munitions et les crédits infinis...

PASSAGES SECRETS EN MODE SPÉCIAL

1er passage secret

En mode spécial, dans le centre commercial, tirez sur la cabine en haut à droite. Elle tombera et vous fera découvrir un nouveau passage.

2ème passage secret

En mode spécial, quand vous avez glissé dans la "glissade", de nombreux ninjas vous attaquent. Tuez-les tous et vous arriverez alors au bras mécanique. Tirez sur la cabine vitrée en haut à gauche, elle explosera, le bras tombera et vous ouvrira un passage secret.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Temps bloqué

```
800527A6 1440
```

Vies infinies

```
800B6590 0005
```

Balles infinies (pas besoin de recharger)

```
800B6170 0006
```

MODE EASY EN ARCADE

Choisisez le mode arcade puis visez en dehors de l'écran avec votre pistolet. vous aurez alors la possibilité de jouer en mode Easy.

NINJA CASCADEUR

A la fin du premier niveau, lorsu'il ne vous restera plus qu'un ninja à tuer, tirez-lui dessus en plein saut pour qu'il vous fasse une jolie cascade.

Time Crisis : Project Titan

© Namco 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER COMME EN ARCADE

Branchez un pad arcade sur le port manette 2 et utilisez le pied pour appuyez sur ou et se cacher. De cette manière, vous pourrez aussi tirer d'une seule main.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

-Tuez 20 ennemis à la suite en mode facile ou 30 ennemis en mode normal pour gagner une vie.
-Quand vous entrez dans le bateau, et que vous serez dans la dernière pièce avant le stage suivant, vous verrez un vase. Tirez sur le verre à côté et vous gagnerez une vie supplémentaire.

AIDE DE JEU

Niveau 1

Cible facile
Dans la dernière scène de la seconde zone, tirez sur les réservoir vert derrière l'homme au bouclier.
Vie supplémentaire
Dans la seconde zone, ne tirez pas sur les bombes jaunes derrièrel'homme au bouclier, mais sur les barils verts à droite. Vous gagnerez alors une vie supplémentaire.

Niveau 4

Vie supplémentaire
Dans la première zone, aprs être entré dans la pièce ou vous devez battre le cuistot, il y a des casseroles en haut de l'écran. Tirez sur l'étagère du milieu, la casserole à gauche vous rapportera une vie supplémentaire.

EVITER DE PERDRE DE LA VIE

Cachez-vous dès que vous verrez des tirs rouges. Ces balles vous font perdre une vie.

Tintin : Objectif Aventure

© Infogrames / Moulinsart Multimedia 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Commencez une nouvelle partie et entrez timicap en guise de nom pour être invincible.

Tiny Tank

© Sony / MGM Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 lorsque vous entrez dans le menu des options. L'écran des cheats codes apparaitra alors. Désormais, à cet écran, entrez l'un des codes suivants :

AAAAAAAAA	Désactive tous les codes
FEATHER	Gravité faible
FMVAAA	Séquence vidéo Dead River Canyon
FMVBBB	Séquence vidéo Mortar-Villa Airfield
FMVEEE	Séquence vidéo Desert Robo-Train
FMVGGG	Séquence vidéo The Nanometal Mountain
FMVIII	Séquence vidéo Atmospheric Reduction Center
FMVJJJ	Séquence vidéo Magneto Synchrotron Transporter
FMVMMM	Séquence vidéo Mount Mutank
FMVNNN	Séquence vidéo Rail Gun Launcher
FMVPPP	Séquence vidéo du labyrinth
FMVSSS	Séquence vidéo And now
FMVTTT	Séquence vidéo Appaloosa Interactive
FMVUUU	Séquence vidéo Game Over
FMVVVV	Séquence vidéo de fin
FMVWWW	Vidéo de Tiny Tank
TANKODOOM	Invincibilité
TINYTINY	Petit Tiny
WEAKROBOT	Super tir

CHAPEAU

Quand vous tuez Big Bart au niveau 1, son chapeau tombera à terre. Vous pouvez le récupérer et le garder jusqu'à ce que vous mouriez.

CHOIX DU NIVEAU

Au menu "Stamper", appuyez simultanément sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Gauche + + Select.

Tobal 2

© Square Enix / Dream Factory

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX COSTUMES

Faites Haut + sur l'écran de sélection des personnages.

DÉFORMER UN PERSONNAGE

Maintenez L2 + R2 + lorsque vous choisissez un personnage (sauf en mode Quest), puis appuyez sur R2 ou L2 pour augmenter ou diminuer la taille du personnage.

CHOISIR SA POSE DE VICTOIRE

Appuyez sur Haut, Bas, Gauche ou Droite lors de l'animation pour modifier la pose de victoire.

Tobal No 1

© Sony Computer Entertainment / Dream Factory 1997

+ D'INFOS FORUM

BATTRE HOM

Pendant un combat, effectuez la manipulation suivante : Bas, R1, L1. Hom se déconnectera.

NOUVELLE VUE

Pour avoir une nouvelle vue, allez dans l'écran de sélection des personnages. Pendant le chargement, appuyez sur L2 et R2 jusqu'au début du match.

CODES ACTION REPLAY

`800CC9BC 07C0`	Temps infini
`801F07EA 0100`	Energie infinie joueur 1
`D01F07EA 0100`	
`801F07EA 0040`	25% d'énergie joueur 1
`D01F07EA 0100`	
`801F07EA 0080`	50% d'énergie joueur 1
`D01F07EA 0100`	
`801F07EA 00C0`	75% d'énergie joueur 1
`801F2632 0100`	Energie infinie joueur 2
`D01F2632 0100`	
`801F2632 0040`	25% d'énergie joueur 2
`D01F2632 0100`	
`801F2632 0080`	50% d'énergie joueur 2
`D01F2632 0100`	
`801F2632 00C0`	75% d'énergie joueur 2
`800DC656 1F0F`	Tous les personnages disponibles

TOCA 2 Touring Cars

© Codemasters 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en guise de nom :

BCASTLE	Collision en sautant
BANGBANG	Nouvelle option en mode Challenge
BIGLEY	Tous les cuircuits
CMFORD	Conduire une Ford Mondeo
DINKYBIT	Circuit Oulton Park Island
DUBBED	Dommages plus rapides
ELASTIC	Pistes plus élevées
FASTBOY	Mode turbo
JUSTFEET	Invisibilité sauf les pneus
LONGLONG	Course de 40 tours
LUNAR	Gravité lunaire
MECHANIC	Toutes les voitures
MINICARS	Petites voitures
PADDED	Barrière rembourrée
PUNCHY	Désactive la disqualification du championnat
TECHLOCK	Piste bonus
TRIPPY	Fond indistinct

TOCA Touring Car Championship

© Codemasters 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans l'écran de noms et tapez :

CMCATDOG	Des chiens et des chats tombent du ciel
CMCHUN	Vue au ras du sol
CMCOPTER	Vue d'hélicoptère
CMDISCO	Couleurs planantes
CMFOLLOW	Vue de coté
CMGARAGE	Deux véhicules cachés : un tank et une cadillac rose
CMHANDY	Conduire avec des mouffles
CMLOGRAV	Réduire la gravité
CMMAYHEM	Rend les accrochages beaucoup plus violents
CMMICRO	Nouvelles vues
CMNOHITS	Plus de collisions avec les autres véhicules
CMRAINUP	Pluie montante
CMSTARS	Fait apparaître un paradis d'étoiles sur l'écran
CMTOON	Décors toons
CMUPSIDE	Renverse l'écran
JHAMMO	Accès à tous les circuits
XBOOSTME	Mode turbo

TOCA World Touring Cars

© Codemasters 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de code d'accès :

ETHANOL	Vision brouillée
EUROPA	Gravité faible
FLEETING	Toutes les voitures
GLYCERINE	Bouton nitro (appuyez sur L1)
GRUNTSOME	Puissance supplémentaire
KERBKRAWL	Bordures de pistes explosives
MADCAB	Voiture incassable
MAGIC23	Tous les circuits
RAILROAD	Course de Stock car
REARFEAR	Courir en arrière
T2	Voitures chromées
TWINPEAKS	Taille mutipliée par 2
VANISHING	705 springs
WEFLIPPED	Circuits inversés

DÉBLOQUER LES VOITURES

AC Aceca : 400 points
AC Superblower : 225 points
Audi TT : 15 points
Bently Hunaucieres : 545 points
Celica GT4 : 75 points
Dodge Viper : 105 points
Ford mustang GT : 30 points
Lotus 34CR : 140 points
Mazda RX7 : 335 points
Mitsubishi GTO : 180 points
Plymouth Prowler : 50 points
Subaru Impreza WRX : 275 points
TVR Cerbera Speed 12 : 470 points

Tokyo Highway Battle

© THQ / Genki 1996

+ D'INFOS FORUM

FREE UPGRADES

Maintenez enfoncés R1, L1, L2 et START de l'écran-titre jusqu'à ce que l'écran Venue apparaisse. Entrez dans le Speed Shop et vous aurez alors accès à de nouvelles options.

9 999 999 POINTS

Au logo Genki, maintenez enfoncés les boutons suivants sur la seconde manette : Start + L1 + L2 + R1 + Haut. Ces boutons doivent être maintenus enfoncés jusqu'à l'apparition de l'écran-titre. Commencez ensuite une partie à un joueur.

Tom et Jerry : Sauve qui Peut

© Ubisoft / Warthog 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

80032610000f	Débloquer tous les niveaux
d00327bafeff	Le joueur 1 récupère toute son énergie avec L2
8006bafc03e8	
d00327bafeff	
8006bafe03e8	
d00327bafbff	Plus d'énergie pour le joueur 1 avec L1
8006bafc0000	
d00327bafbff	
8006bafe0000	
d00327bafdff	Le joueur 2 récupère toute son énergie avec R2
8006bf2403e8	
d00327bafdff	
8006bf2603e8	
d00327baf7ff	Plus d'énergie pour le joueur 2 avec R1
8006bf240000	
d00327baf7ff	
8006bf260000	

Tomb Raider

© Eidos Interactive / Core Design 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, appuyez sur Select puis tapez le code suivant : L1, , L2, R2, R2, L2, , L1
Vous obtiendrez ainsi toutes les armes (fusil à pompe, magnums et uzis) avec le maximum de cartouches.

ACROBATIES

Voici quelques acrobaties à faire faire à Lara Croft :

Saut de l'ange (plongeon)

Appuyez simultanément sur , Avant et R1.

Equilibre sur mains

Lorsque Lara est suspendue à un rebord, appuyez simultanément sur Haut, , R1 pour la faire remonter en lui faisant exécuter une superbe figure de gymnastique.

SAUTER LES NIVEAUX

Allez à l'écran de l'inventaire en appuyant sur SELECT, puis faites la manipulation suivante :
L2, R2, , L1, L1, , R2, L2.
Lara poussera un soupir. Retournez au jeu et vous accéderez au niveau suivant.

CODES ACTION REPLAY

Energie infinie

```
80176A82 03E8
```

Energie infinie niveau 1 à 3

```
800881D0 03E8
80194AF6 03E8
```

Energie infinie niveau 4

```
8017692A 03E8
```

Energie infinie niveau 5

```
800881D 03E8
80188656 03E8
```

Energie infinie niveau 6

```
800881D0 03E8
8018EE86 03E8
```

Energie infinie niveau 7

```
800881D0 03E8
8019D676 03E8
```

Energie infinie niveau 8

```
800881D0 03E8
801ABAF2 03E8
```

Energie infinie niveau 9

```
800881D0 03E8
801A05CE 03E8
```

Energie infinie niveau 10

```
801821BA 03E8
```

Energie infinie niveau 11

```
800881D0 03E8
80189872 03E8
```

Energie infinie niveau 12

```
800881D0 03E8
8018F32A 03E8
```

Energie infinie niveau 13

```
800881D0 03E8
8019F0CA 03E8
```

Energie infinie niveau 14

```
8019C6D6 03E8
```

Energie infinie niveau 15

```
800881D0 03E8
801A331A 03E8
```

Munitions infinies pour :

Fusil à pompe

```
801DE2F8 03E8
```

Magnum

```
801DE2E0 03E8
```

Uzi

```
801DE2EC 03E8
```

Trousses infinies

```
8002C3D0 0000
```

Tomb Raider : La Révélation Finale

© Eidos Interactive / Core Design 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Positionnez Lara de telle manière qu'elle regarde exactement vers le nord. Pour cela, essayez de trouver une corniche ou un rocher orienté plein Nord. Sautez et accrochez-vous puis laissez-vous tomber. Dans cette position, vous devriez être orienté dans la bonne direction (regardez si le compas dans votre inventaire pointe bien vers le nord). Allez à l'option de chargement, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Haut, et appuyez sur . Fermez l'inventaire pour avancer au niveau suivant.

TOUTES LES ARMES

Positionnez Lara de telle manière qu'elle regarde exactement vers le nord. Pour cela, essayez de trouver une corniche ou un rocher orienté plein Nord. Sautez et accrochez-vous puis laissez-vous tomber. Dans cette position, vous devriez être orienté dans la bonne direction (regardez si le compas dans votre inventaire pointe bien vers le nord). Allez sur un petit médikit, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Haut, et appuyez sur .

ITEMS ILLIMITÉS

Positionnez Lara de telle manière qu'elle regarde exactement vers le nord. Pour cela, essayez de trouver une corniche ou un rocher orienté plein Nord. Sautez et accrochez-vous puis laissez-vous tomber. Dans cette position, vous devriez être orienté dans la bonne direction (regardez si le compas dans votre inventaire pointe bien vers le nord). Allez sur un grand médikit, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Haut, et appuyez sur .

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Toutes les armes

```
800AB3D4 FFFF
800AB3D6 FFFF
800AB3D8 FFFF
800AB3DA FFFF
```

Energie illimitée

```
801C9716 03E8    Niveau 2
801C2E8E 03E8    Niveau 3
801B4EFE 03E8    Niveau 4
801C2292 03E8    Niveau 5
```

```
801D214A 03E8    Niveau 6
801CECFA 03E8    Niveau 7
801B33D6 03E8    Niveau 8
```

Energie infinie sous l'eau

```
800AB2CE 00882
```

Petits médipacks infinis

```
800AB3FC FFFF
```

Gros médipacks infinis

```
800AB3FE FFFF
```

SOLUTION COMPLÈTE

Angokwatt

Pour commencer, vous n'aurez qu'à écouter et suivre le vieil homme. Quand il vous demande de sauter au-dessus de l'eau, n'hésitez pas à plonger d'abord pour récupérer le crâne d'or. Dans la salle suivante, vous devrez éviter le sanglier pour que le vieil homme le tue à votre place. Après avoir franchi la cascade, vous trouverez un autre crâne dans l'eau. Suivez le passage sur votre gauche pour récupérer deux trousses de secours. Sortez de l'eau, appuyez sur le levier et suivez à nouveau l'homme. Montez à l'échelle, activez un autre levier et prenez le passage en bas à droite. Après avoir franchi les barres, évitez les sangliers. Vous trouverez ensuite un autre crâne doré derrière le grand pilier de droite. Vous devrez ensuite ramper dans un passage souterrain(faites un détour par la gauche pour récupérer un crâne supplémentaire puis continuez votre route). Activez le levier dans la pièce au squelette pour libérer le passage bloqué par la grande roue. Franchissez la pièce suivante en rampant pour éviter les fléchettes. Suivez à nouveau l'homme et ramassez le crâne sur l'arrête. Vous devrez ensuite ouvrir une autre porte: escaladez le mur à droite et activez le levier. Continuez ensuite à monter puis rampez dans le passage. Prenez à droite après la sortie et accrochez-vous à la végétation. Vous devrez vous balancer pour atterrir sur votre droite Appuyez ensuite sur le bouton pour ouvrir les portes. Avancez en marchant et laissez-vous tomber dans l'eau. Suivez ensuite le vieil homme et admirez la séquence animée.

La tombe de Seth

Ramassez les torches immédiatement sur votre droite puis avancez et tournez à gauche pour en récupérer d'autres. Descendez et ramassez le fusil à pompe puis continuez sur votre gauche, descendez encore et prenez la grosse trousse de secours. Après la scène animée, tuez le chien qui vous poursuit et montez pour ramasser une grosse trousse de secours. Descendez et suivez le petit passage jusqu'à une pièce éclairée en rouge. Récupérez une autre grosse trousse de secours dans la boite contre le mur de droite. Allez sur la gauche de la pièce et tirez sur la boite la plus proche de l'homme en robe rouge. Faites demi-tour et prenez le petit passage à gauche. Dans la pièce ramassez le matériel et un objet doré (un morceau d'oeil) qui vous permet d'ouvrir la porte dans la pièce où l'homme en robe rouge allumait des torches. Retournez-y et suivez-le en bas des escaliers. Attendez qu'il désactive le piège et traversez l'endroit pour récupérer l'autre morceau d'oeil. Associez les deux morceaux et vous obtenez l'oeil d'Horus. Retournez en arrière et placez l'oeil à droite, dans le symbole contre le mur. Suivez ensuite l'homme en rouge jusqu'à ce qu'il ouvre une porte. Suivez le passage et sautez dans le trou à droite. Ramassez la trousse de secours, faites demi-tour, remontez puis entrez dans la pièce de gauche. L'homme en rouge ne peut pas vous suivre: vous devrez le libérer en tirant sur la chaîne dans la pièce suivante. Reprenez le passage que vous avez pris pour venir dans cette pièce et récupérez les munitions du fusil à pompe. Tirez ensuite sur la chaîne pour ouvrir la porte bloquée de la pièce précédente. Dans cette pièce, vous devrez sauter sur les quatre sections plus claires pour aller vers la porte qui

enferme le Sablier éternel. Une nouvelle porte s'ouvre quand vous le ramassez. Progressez jusqu'à une pièce contenant une petite dune, prenez à gauche et suivez l'homme en rouge qui vous attend. Après la scène cinématique avancez jusqu'à la salle avec une grande plate-forme au centre. Montez sur l'arrête en face et utilisez le sablier: le sable disparaît alors de la pièce précédente et révèle une gigantesque statue et un petit chemin. Faite demi-tour et allez dans la salle de la statue. Repérez la bouche de la statue, accrochez-vous à l'arrête puis rampez dans le passage. Avancez dans le noir et laissez-vous glisser le long de la pente pour finir ce niveau.

Les Chambres Sépulcrales

Vous arrivez dans une pièce avec deux statues et un levier. Appuyez dessus pour ouvrir le portail derrière vous. Empruntez le passage et glissez sur la pente. Ramassez la Main d'Orion et sautez rapidement sur la gauche pour éviter d'être tué par les piques. Continuez à descendre et ramassez les munitions du fusil à pompe pour ouvrir la porte. Suivez le grand hall jusqu'à une section circulaire. Prenez à droite après les piques qui sortent du sol. Traversez la zone suivante jusqu'à ce que vous rencontriez d'autres piques. En les franchissant, vous tomberez automatiquement dans un trou qui vous mènera à un petit passage en dessous. Insérez la Main d'Orion dans l'emplacement sur votre gauche et des lames se mettront à tourner. Passez le piège et sortez à gauche puis traversez le hall jusqu'à une pièce contenant trois sarcophages et une grande statue. Ramassez la trousse de secours à gauche puis sautez à droite dans le trou où vous trouverez une trousse de secours et des munitions. Remontez et retournez à la momie de la salle précédente puis laissez agir Lara. Retournez dans la zone précédente et les sarcophages s'ouvriront puis entrez dans l'un d'eux pour attirer toutes les momies dehors. Ne gâchez pas vos munitions, vous ne pouvez pas les tuer. Vous devrez maintenant déplacer la statue vers le cercle rouge tracé sur le sol. Pour cela, attirez les momies aussi loin que possible dans le grand hall et profitez de leur lenteur. Quand la statue sera en place un passage s'ouvrira dans l'un des sarcophages. Progressez jusqu'à une pièce rouge où vous devrez tuer deux chiens. Montez au fond à gauche. Passez dans la pièce aux deux statues et montez par l'échelle. Prenez à gauche et ramassez le serpent d'or (à gauche de la pièce) puis escaladez l'arrête de l'autre coté de la pièce pour échapper à deux momies. Glissez ensuite le long de la pente et dirigez-vous sur la gauche dès que vous arrivez en bas. Remontez en restant sur la gauche pour éviter les piques puis grimpez par l'arrête. Suivez le chemin sur la droite et récupérez la trousse de secours puis sautez en arrière et accrochez-vous avant de vous laisser tomber. Répétez la même manoeuvre en vous déplaçant vers le droite pour éviter une torche. Dirigez-vous vers l'échelle puis tournez pour traverser le pont. Tuez les deux chiens et montez les marches. Faites un saut en arrière pour descendre sans vous blesser, évitez les piques et escaladez les deux arrêtes (vous pouvez faire un saut en courrant vers une autre arrête pour découvrir un autre secret). Escaladez les murs jusqu'à une petite pièce et appuyez sur le bouton qui s'y trouve. Redescendez à l'entrée de la pièce et prenez la porte noire qui est maintenant ouverte. Montez à l'échelle et appuyez sur le bouton qui ouvre une trappe près des piques. Prenez le passage en face de vous et entrez dans une pièce semblable à la précédente. Descendez par la trappe et récupérez la Main de Sirius. Quittez la pièce par un petit passage sombre qui mène à une échelle. Vous vous retrouvez dans la première pièce. Montez sur les blocs en faisant attention aux piques puis sautez sur la gauche dans la zone d'ombre. Sautez ensuite dans la petite ouverture à droite, entrez dans le hall puis sautez sur le mur pour vous y accrocher et descendre en sécurité. Tirez la chaîne qui ouvre une nouvelle section. Allez du coté droit de la pièce en faisant attention aux momies et escaladez l'échelle puis le bloc en face et faite aussitôt un saut arrière pour ne pas tomber. Rampez ensuite sous les piques pour retourner dans la salle précédente. Allez au fond de la salle et escaladez les blocs. Sautez sur la plate-forme située sous le bouton qui a servi ouvert la trappe puis sautez à gauche pour atteindre une nouvelle pièce. Prenez le Talisman du Scarabée, suivez le passage rouge et tuez les chiens. Continuez sur le chemin autour de la salle qui contient quatre grands piliers. Prenez à gauche ne bas du chemin et vous revoilà dans la grande pièce rouge. Engagez-vous dans le couloir qui mène à un cadavre caché derrière un bloc de pierre et insérez le Serpent doré et le Talisman du Scarabée dans les emplacements à droite et à gauche. La pièce se remplit alors de sable et le cadavre vous attaque. Evitez-le jusqu'à ce que le sable vous permette d'atteindre l'ouverture illuminée.

La Vallée des Rois

Vous êtes attendu par cinq ou six hommes, abattez-les et récupérez des munitions, des trousses de secours et les clés du véhicule bleu. Dirigez-vous vers la gauche et escaladez les blocs dans l'obscurité. Ramassez les munitions et le fusil à pompe puis montez dans la jeep. Dirigez-vous vers le canyon et ralentissez en approchant. Conduisez doucement jusqu'au petit chemin qui termine le niveau.

KV5

Evitez les explosifs lancés par le véhicule vert et les tirs des hommes embusqués. La jeep verte finit par s'arrêter.

Descendez aussi et récupérez la trousse de secours et les munitions sur les blocs. Attendez que la jeep verte reparte puis remontez dans votre jeep. Roulez jusqu'à une zone désertique qui contient des statues sur votre droite puis traversez la caverne. Vous pouvez escalader les blocs sur votre droite pour découvrir un secret. Continuez à suivre le chemin puis montez et tournez deux fois sur votre gauche. Un portail noir se trouve sur votre droite. A gauche, récupérez la trousse de secours sur le bloc puis passez par la petite ouverture et escaladez. Vers la gauche sur le chemin, tuez le garde puis continuez jusqu'à un trou où vous découvrirez un secret. Retournez sur vos pas, tournez à droite et grimpez pour accéder à un passage au-dessus de vous. Vous y trouverez une trousse de secours sur la droite et derrière vous... le vide qu'il vous faudra franchir par un saut avec élan pour vous accrocher à la liane et retomber de l'autre coté. En haut à gauche sur le mur se trouve une roue. Sautez et appuyez sur le bouton action, vous entendrez le grand portail noir s'ouvrir. Retournez au portail et prenez le chemin de pierre à gauche. Evitez les lames en zigzaguant puis descendez la pente pour enfin vous tourner sur la droite (attention aux explosifs). Avancez puis arrêtez-vous devant le trou sur votre droite. Faites un saut avec élan et rattrapez-vous au bord puis descendez jusqu'en bas. Descendez encore jusqu'à une salle au sol rouge, évitez le trou à gauche et montez la pente. Avancez sur la gauche dans l'obscurité et sautez sur le chemin. Marchez tout droit sur le chemin jusqu'à ce que vous soyez entourés de falaises. Continuez jusqu'à une pente et restez sur la gauche pour éviter les piques. Prenez la première à gauche vers une zone désertique. Dans les dunes, dirigez-vous vers la caverne en roulant sur la droite.

Le Temple de Karnak

Escaladez deux blocs sur votre gauche et descendez de l'autre coté. Tuez les scorpions et ramassez la trousse de secours prenez à gauche et passez par la deuxième ouverture puis suivez le chemin. Montez sur deux blocs à droite pour récupérer une trousse de secours. Retournez-vous et laissez-vous tomber dans le petit trou à gauche de l'écran. Rampez vers la droite jusqu'à une grande pièce sombre. Vous y trouverez un secret et un scorpion. Prenez l'ouverture à droite de la grande porte et suivez le chemin (attention aux scorpions). Retournez à la pièce avec le pilier au centre et escaladez en face de vous. Descendez de l'autre coté et entrez par les alcôves à gauche. Sautez sur la gauche au-dessus des trous et montez sur l'arrête à droite pour récupérer les torches. Descendez dans le petit trou puis grimpez dans la salle avec deux rangées de piliers et un escalier. Vous pouvez traverser la pièce grâce aux barres au plafond et tuer les scorpions de l'autre coté. Escaladez sur votre gauche et appuyez sur le bouton. Traversez à nouveau la pièce jusqu'à l'entrée. Une porte s'est ouverte derrière l'escalier, allez-y et appuyez sur le bouton. Descendez ensuite par le trou en bas de l'escalier. N'allez pas dans l'eau, escaladez le bloc derrière vous et récupérez la trousse de secours puis partez par la droite. Escaladez le mur jusqu'à une petite ouverture et suivez le chemin. Descendez dans le chemin en contrebas puis remontez sur votre droite. Rampez dans le petit passage sur la gauche, traversez une pièce et rampez à nouveau dans le passage en face de vous. A la sortie, descendez puis escaladez le mur en face. Laissez-vous tomber et grimpez sur le bloc au milieu de l'écran. Prenez l'ouverture de droite de l'autre coté. Suivez le chemin jusqu'à un petit portail noir, prenez à droite, montez et sautez sur le bloc en face. Appuyez sur le bouton à gauche et portail s'ouvre puis sur le bouton de droite. Sautez encore pour récupérer les munitions et la trousse de secours puis jusqu'au portail. Prenez à droite et ramassez l'amphore numéro 1. A gauche, vous trouverez une trousse de secours et un fusil à pompe. Retournez en arrière jusqu'à la salle aux escaliers et descendez par la trappe. Allez sur la droite et montez sur le bloc. Encore à droite se trouve un emplacement pour l'amphore. Une porte s'ouvre dans la salle où vous avez trouvé l'amphore quand vous la mettez à sa place. Vous n'avez plus qu'à y retourner.

Le grand Hall de l'Hypostale

Commencez par monter sur votre gauche. Passez ensuite à droite jusqu'à une salle et escaladez à droite. Vous verrez une zone avec des ouvertures dans le sol. Sautez vers la gauche et tuez les deux scorpions, puis encore à gauche vous trouverez des munitions pour les UZIs. Suivez le chemin et grimpez jusqu'à des munitions pour le fusil à pompe sur la droite. Repartez en arrière puis descendez sur le chemin inférieur. Continuez à avancer après la séquence vidéo jusqu'à un grand trou que vous devrez sauter en vous accrochant de l'autre coté. Passez à droite par l'ouverture. Dans la pièce suivante, descendez de la corniche et suivez le chemin en pente jusqu'à la fin du niveau.

Le Lac Sacré

Commencez par escalader pour quitter la pièce où vous êtes puis passez par l'ouverture de gauche. Tuez les deux chauves-souris et l'alligator. Montez en face de vous pour récupérer une trousse de secours et passez par la gauche. Tuez un autre alligator depuis la hauteur puis continuez sur la gauche. Escaladez jusqu'à un petit passage où vous devrez ramper. De l'autre coté, descendez du coté gauche de la pièce après avoir tué les deux scorpions. Grimpez sur les blocs jusqu'à des murs couverts de symboles jaunes. Sautez dans l'eau et ramassez les munitions du fusil à pompe.

Descendez ensuite vers une autre étendue d'eau. Nagez tout droit puis à droite et sortez de l'eau avant de vous faire dévorer par les deux alligators. Allez sur l'escarpement à gauche pour tuer les alligators depuis la hauteur. Vous pouvez maintenant nager tranquillement jusqu'à une trappe dissimulée sous l'eau. Nagez tout droit dans la zone sombre puis prenez à droite pour ramasser les torches. Vous trouverez une trousse de secours dans un recoin au centre de l'écran. Retournez en arrière dans la section principale, reprenez de l'air et nagez vers la pente où les alligators vous avaient rejoint. Sortez de l'eau et suivez le chemin à droite. Passez par l'ouverture qui ressemble à l'entrée d'une caverne. Allez au fond de la pièce et descendez, retournez-vous et descendez encore trois blocs, enfin laissez-vous descendre le long de la pente. Vous devrez ensuite escalader puis saute en arrière pour atterrir sur la plate-forme noire à droite. Tournez-vous vers la droite et faites un saut en arrière pour atteindre le bloc. Montez encore d'un bloc vers le petit passage et rampez vers la caverne verte. Descendez et tirez sur la chaîne qui ouvre un grand portail sous-marin vers le début du niveau. Retournez jusqu'au portail où un nouvel alligator vous attend. Franchissez le portail et appuyez sur le bouton au-dessus du bloc rouillé puis nagez vers la plus petite des deux trappes. Franchissez ensuite la porte et allumez une torche puis suivez le chemin jusqu'à deux gros rochers que vous franchirez pour récupérer une grosse trousse de secours. En vous retournant, vous pouvez sortir de l'eau à gauche, grimper et ramasser des munitions pour le fusil à pompe. Allez de l'autre coté de la pièce et récupérez d'autres munitions. Retournez à l'endroit où vous avez ramassé la grosse trousse de secours près des deux pentes et nagez à travers le petit passage. De l'autre coté se trouve un grand miroir sur le mur. Vous y distinguerez la sortie au plafond. Nagez vers cet endroit et faites surface pour reprendre de l'air. Montez sur le rebord et descendez le chemin puis emparez-vous de l'amphore numéro 2 sur le piédestal. Vous pouvez maintenant passer par la deuxième trappe dans la salle principale. Avant cela, vous pouvez ramasser des munitions d'UZI des deux cotés de la salle.

Le Temple de Karnak

Nagez vers le bord et sortez de l'eau. Montez sur les deux blocs en face puis sur un troisième à droite. Marchez tout droit jusqu'à l'ouverture et descendez puis prenez la première à droite et enfin tout droit. Là, vous pourrez déposer l'amphore numéro 2 dans son emplacement. Après une nouvelle séquence animée vous pourrez sauter dans l'eau et aller au fond de la salle pour récupérer les munitions de UZI derrière le monument en haut des marches. Prenez le passage derrière vous et suivez le chemin. Escaladez le bloc et descendez de l'autre coté. Il y a trois alligators dans cette zone mais vous pouvez déjà en tuer deux depuis la hauteur. Une fois qu'ils sont morts, sautez dans l'eau et ramassez les munitions pour le fusil à pompe. Vers la gauche, vous pouvez voir un artefact enfermé dans une cage. Suivez le petit passage dans l'eau et montez sur le rebord. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la cage et allez chercher la Déesse du Soleil et la Clé de l'Hypostale. Remontez sur les blocs de droite et rejoignez la salle du monument. Rampez dans le petit espace au-dessus jusqu'à une salle avec un grand pilier. Vous devrez vous débarrasser de deux hommes avant de continuer votre route par le petit passage de gauche dans le sable. Descendez puis montez à gauche pour arriver dans une pièce où se trouve un autre homme. Quittez la pièce en prenant deux fois à droite, tuez un dernier garde et prenez encore à droite par la porte pour quitter le niveau.

Le Grand Hall de l'Hypostale

Grimpez et prenez à gauche en faisant attention aux ouvertures où est caché un homme ressemblant à un assassin. Prenez ses munitions d'UZI et allez à gauche tuer deux scorpions. Retournez dans l'autre sens et ramassez la trousse de secours et les torches. Montez à gauche sur le petit bloc du centre. Plus haut à gauche se trouvent des munitions pour le fusil à pompe. Prenez ensuite à droite vers le fond de la pièce (attention à l'assassin), et escaladez le bloc. Sautez par-dessus le trou puis traversez la zone suivante en vous accrochant au plafond. Allez vers la gauche pour atterrir sur une plate-forme. A gauche, vous pouvez sauter sur une autre plate-forme pour ramasser des munitions de fusil à pompe. Sautez en face et récupérez les torches. Sautez en arrière sur la plate-forme centrale et utilisez les barres au plafond pour vous laisser tomber dans la pièce. Débarrassez-vous des deux assassins (attendez qu'ils baissent leur garde pour tirer). Passez ensuite à gauche dans la zone suivante puis sautez en face et accrochez-vous à l'arrête. Montez et prenez l'ouverture qui mène dans une pièce où vous ramperez par le petit passage de droite. Suivez le passage jusqu'à une serrure où vous insèrerez la Clé de l'Hypostale pour ouvrir la porte voisine. Passez la porte et débarrassez-vous de deux assassins et récupérez le UZI! Grimpez sur les blocs au fond de la pièce puis tournez-vous vers la gauche pour sauter sur la section centrale. Vous pourrez utiliser les barres au plafond mais un assassin viendra de la pièce voisine et vous fera tomber. Tuez-le de loin puis entrez dans la salle de droite. Tuez un autre assassin et traversez la pièce pour ramasser les torches puis montez sur les blocs de pierre, juste en dessous vous verrez un garde que vous pourrez abattre. Sautez sur la gauche et utilisez les barres pour aller au fond de la pièce puis sautez pour activer le bouton noir qui abaisse un pont. Retournez au centre de la pièce par les barres et cette fois tournez à gauche pour rentrer dans la pièce suivante. Toujours accroché aux barres, tournez à droite et lâchez-vous au-delà de la plate-

forme aux deux piliers, tuez un assassin et retournez sur les barres tout droit jusqu'au pont. Lâchez-vous et rattrapez-vous au rebord, montez sur le bloc au-dessus de vous et faites demi-tour. Sautez en face et traversez le pont. Vous arrivez à un pilier soutenant un rocher. Tirez sur le rocher pour le faire tomber et passez par le trou qu'il fait dans le sol. Descendez à gauche dans une pièce sombre qui contient une chaîne que vous ne pouvez pas encore tirer. Il y a une tour et trois chemins dont deux ont des échelles. Ils mènent à des pièces fermées par des rayons lumineux. Retournez d'où vous venez et prenez le chemin de Gauche jusqu'à une trappe et une échelle. Sautez sur l'échelle pour entrer dans une pièce rouge. Dirigez-vous jusqu'au levier et actionnez-le. Dans les pièces, il y a trois mécanismes. La première pièce contrôle le rayon de droite. La pièce du milieu contrôle le rayon du centre: actionnez-le deux fois. La dernière pièce contrôle le rayon de gauche: actionnez-le une fois pour qu'ils soient tous alignés. Les trois rayons touchent la tour de verre que vous pouvez maintenant escalader pour obtenir le Disque Solaire que vous devrez utiliser au lac sacré. Redescendez et prenez le petit passage près du rayon central.

Le Lac Sacré

Avancez au-delà des portes et associez la Déesse du Soleil au Disque Solaire pour créer le Talisman solaire que vous déposerez sur la pique qui sort du sol. Après une scène cinématique, les trois portes s'ouvrent. Prenez celle de gauche et descendez jusqu'à l'eau, ramassez les munitions d'UZI et fusil à pompe. Montez sur le rebord puis aussi haut que vous pouvez et faites un saut en arrière sur les rochers pour récupérer les torches. Revenez ensuite en arrière et prenez la porte de droite pour ramasser une trousse de secours, enfin prenez la porte centrale et montez sur les rochers les plus hauts à droite. Avancez en vous accrochant aux rebords puis tournez à gauche. Récupérez la trousse de secours et les munitions de fusil à pompe puis laissez-vous tomber. Retournez sur les rochers à l'entrée et accrochez-vous aux barres et traversez la pièce. Lâchez-vous et rattrapez le bord puis entrez dans le petit passage en rampant. Ramassez les munitions d'UZI à gauche puis partez à droite. Escaladez les rochers en face de vous et sautez pardessus le trou en courrant. Laissez-vous tomber puis montez sur votre gauche. Descendez dans la pièce en dessous, tournez à gauche et pénétrez dans une pièce où vous trouverez des torches et des munitions pour l'UZI. Quittez cette pièce et prenez à gauche puis passez entre deux grandes statues qui gardent un portail. Le niveau se termine quand vous approchez de la serrure sur le mur de droite.

Le Temple Funéraire de Semerkhet

Commencez en tirant sur le vase à droite pour récupérer une trousse de secours, et sur la gauche des munitions d'UZI. Avancez tout droit puis glissez le long de la pente jusqu'à la séquence animée. Vous devrez ensuite vous accrocher au plafond pour éviter les araignées. Allez jusqu'au bout des barres puis glissez sur la petite pente. Sautez sur le mat, descendez d'un niveau puis sautez en arrière. Sautez au-dessus du trou à droite et tirez sur le vase pour ramasser une trousse de secours. Marchez jusqu'au coté opposé et ramassez le bâton au sol puis utilisez-le avec la torche: vous voilà avec de la lumière gratuite. Descendez dans la pièce suivante en faisant attention aux araignées et appuyez sur les trois boutons dans les alcôves. Remontez vite dans la pièce du dessus, une porte s'y est ouverte. Après ce passage, il y a des grandes portes oranges sur votre gauche que vous pouvez pousser. Montez sur les blocs et descendez d l'autre coté. Tournez à gauche et vous trouverez une salle avec une échelle sur la gauche qui mène à un secret. Redescendez et passez par l'ouverture en face de vous. Montez ensuite par l'échelle de droite et tuez les deux chiens dans la salle parsemée de trous crachant du feu. Quand les flammes se rétractent, ramassez la trousse de secours et tirez sur les leviers à gauche, à droite puis au centre. Passez par l'ouverture de droite, sautez dans l'eau et ressortez du coté gauche. Il y a six petits leviers à actionner dans cette salle: commencez par celui qui n'est pas éclairé et ramassez les munitions de fusil à pompe. Le suivant est sur la gauche, ensuite tournez le dos au premier levier et allez actionner celui qui est en face de vous. Les flammes disparaissent derrière vous, allez actionner le levier qu'elles dissimulaient puis celui à droite. Une plate-forme descend dans la pièce où vous avez tué les deux chiens. Faites demi-tour et appuyez sur le dernier levier quand les flammes se rétractent. Remontez de l'autre coté de la pièce et passez par les barres pour retourner dans la pièce où vous avez tué les chiens. Avancez et escaladez le bloc noir derrière la plate-forme puis montez sur celle-ci. Faites des pas de coté jusqu'à son angle à droite puis faites un saut avec élan vers le bord opposé. Suivez le chemin et appuyez sur le levier à gauche pour éteindre les flammes. Retournez dans la pièce à la plate-forme et suivez la pente jusqu'au piédestal, puis appuyez sur le bouton. Remontez la pente et sortez de la pièce. Montez sur l'escarpement le plus haut et suivez le passage. Descendez deux fois pour revenir au niveau principal. Allez du coté opposé, grimpez à l'échelle puis passez par l'ouverture dans le toit. Montez à l'échelle, descendez d'un coté ou de l'autre et enfin entrez dans la pièce pour déclencher la séquence animée. Vous arrivez devant trois dalles (rouge à gauche, verte devant et bleue à droite). Pour déplacer une pièce verte, marchez sur la dalle verte et activez le déplacement sur le mur de gauche. Débarrassez-vous de toutes les pièces. Descendez ensuite par l'échelle et retournez dans la partie principale de la pièce. Sautez dans le trou de gauche et laissez-vous glisser le long des pentes.

En bas, ramassez les carreaux d'arbalète empoisonnés puis en sautant derrière vous les munitions du fusil à pompe. Descendez par le mat, allez au bout de l'escarpement puis descendez par l'échelle et sautez en bas. Vous aurez besoin de quatre objets pour rentrer dans cette pièce. Remontez les deux échelles et retournez à l'entrée de la pièce. Faites de pas de coté tout le long de l'arrête sur la gauche puis sautez (avec élan) pour vous accrocher aux lianes. Tournez sur votre droite et balancez-vous pour atterrir en sécurité. Montez l'escalier jusqu'à l'ouverture suivante, tuez les deux chiens puis entrez. Appuyez sur le bouton et admirez le travail des marteaux. En arrière dans le hall, tirez la plaque verte vers les marteaux. Elle se brise et vous obtenez le morceau de cartouche numéro 1. Retournez dans la pièce aux lianes et rampez par le petit espace en bas de la pièce. Dans la salle où vous arrivez, utilisez la même technique que précédemment pour obtenir le morceau de cartouche numéro 2 puis associez-les pour créer le Cartouche de Râ. Retournez en arrière et utilisez le Cartouche sur une des portes. Tuez les chiens, entrez puis sautez à droite pour attraper le petit levier. Allez tout droit, montez sur le mat et sautez en arrière. Là vous devrez déplacer les grosses pièces en faisant attention aux flammes pour récupérer un autre Cartouche. Ouvrez la deuxième porte et montez les escaliers en tournant à gauche. Dans la pièce, évitez l'esprit du feu en descendant de l'escarpement. Tournez à droite puis remontez pour entrer dans une pièce et appuyez sur un bouton.
Un bloc se lève et dévoile un esprit de l'eau (il y a deux trousses de secours dans cette salle). Retournez à l'entrée de la salle de l'esprit du feu puis balancez-vous de liane en liane jusqu'au bout de la salle et là, tournez à gauche et sautez sur le rebord puis entrez dans la pièce. Sautez sur le bloc puis montez au mat et faites un saut arrière au niveau de l'escarpement. Appuyez sur le bouton à droite en sautant. Vous descendrez d'un niveau mais pourrez remonter par le mat. Cette fois, passez à gauche par le passage étroit et récupérez un bâton. Montez sur le chemin et sautez sur les rochers en face. Tournez-vous à gauche, tuez les chauves-souris et retournez vers le bouton noir. Sautez (sans l'activer) puis lâchez votre bâton dans le trou. Descendez, récupérez-le et amenez-le dans la salle de l'esprit du feu. Allumez les torches et vous entendrez un bruit. Faites demi-tour et descendez par la trappe. Suivez le chemin et sautez encore. Prenez de l'élan, sprintez puis plongez pour éviter les lames. Dans la salle, ramassez le matériel puis revenez en arrière et laissez-vous tomber dans la trappe piégée. Sautez rapidement sur les rebords, suivez le chemin. Retournez là où vous avez ramassé le bâton et prenez le passage sombre. Sautez sur les blocs et suivez le couloir. Arrivé près de la porte noire, sautez dans la salle en contrebas et prenez la première à gauche.

Le Gardien de Semerkhet

Marchez dans pièce, descendez par le trou et glissez le long de la pente. Sprintez et plongez pour éviter le piège dans le couloir. Tournez à gauche, évitez le même piège et descendez la pente. Admirez la carte de l'Egypte puis prenez la pente de gauche et à droite rampez par le petit passage. Actionnez le mécanisme pour ouvrir la porte du fond (attention aux fosses à pieux). Passez rapidement sur la gauche pour franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Continuez à courir à causes des lames puis sautez à droite et vous verrez un objet sur un piédestal. Ramassez-le par derrière pour éviter les lames. Passez à gauche et descendez en évitant les trous, rampez par le petit passage et laissez-vous tomber dans la salle de la carte. Déposez l'objet dans son emplacement et rayon détruira un temple sur la carte. Récupérez la clé et insérez-la dans l'interstice sur le mur à droite. Descendez par la trappe à votre droite jusqu'à la pièce suivante. Tournez à droite et suivez le hall, avancez jusqu'au milieu de la pièce suivante et ramassez la trousse de secours. Appuyez sur le bouton de gauche pour ouvrir laporte et sprintez pour distancer le taureau. Allez jusqu'à la salle sombre du fond et montez vers la grande porte noire. Ramassez un bâton, retournez à la salle précédente (attention au taureau) et allumez votre torche grâce à celle du mur. Revenez en arrière et allumez les deux torches dans la salle sombre: une porte s'ouvre alors. Descendez récupérer le matériel dans la pièce puis retournez dans la salle où vous avez ramassé la trousse de secours. Utilisez les barres pour éviter le taureau et retournez au début de la zone et rampez par le petit passage à gauche. Prenez la première à gauche et pénétrez dans une pièce où vous devrez courir pour éviter les flammes. Allez jusqu'à l'échelle au fond et sautez pour l'attraper puis montez. A gauche, ramassez les munitions du fusil à pompe en appuyant sur le bouton et à droite les carreaux explosifs pour l'arbalète. Appuyez sur les boutons quand les flammes se rétractent pour récupérer encore un peu de matériel. Fuyez quand les araignées arrivent et retournez dans la salle aux barres avant le petit passage. Attendez devant la porte bloquée que le taureau charge et écartez-vous. Passez par l'ouverture et utilisez la même technique pour que le taureau appuie sur les trois énormes boutons. Deux portes s'ouvrent au fond de la pièce, prenez celle de droite. Tournez deux fois à droite et montez à l'échelle. Suivez le chemin pour ramasser les munitions et la trousse de secours. Retournez à la salle précédente, prenez la porte de gauche et montez à l'échelle.

Un train à travers le Désert

Appuyez sur le levier pour ouvrir la porte coulissante. Sautez, entrez par la porte et tuez l'assassin. Prenez la porte suivante et sautez sur wagon de sable. Tuez les deux assassins, sautez sur le wagon suivant puis montez sur le toit par

une des échelles. De là, tuez les assassins et descendez dans les wagons pour récupérer le matériel. Sur le troisième wagon, faites un saut normal et accrochez-vous au rebord pour franchir le trou puis remontez en sécurité. Ce wagon a une échelle sur la gauche, prenez-la et tuez un assassin. Dans le dernier wagon, accrochez-vous encore au rebord et descendez dans le wagon par la porte qui s'ouvre. Ramassez la trousse de secours et les munitions. Quittez ce wagon en vous accrochant aux rebords et passez le coin du wagon jusqu'à une ouverture. Récupérez le pied de biche et les munitions. Utilisez le pied de biche sur le mécanisme au sol et appuyez sur le bouton. Faites demi-tour, tuez l'assassin et passez par la porte qui s'ouvre. Sautez sur wagon rempli de sable, passez dans le wagon suivant et tuez l'assassin. Montez sur la partie noire la plus élevée du wagon et tuez les assassins. Continuez votre chemin jusqu'au premier bouton que vous avez activé et utilisez le pied de biche sur le mécanisme pour terminer le niveau.

Alexandrie

Suivez le chemin, prenez la première à gauche et montez. Dirigez-vous vers le centre de la ville, tuez deux scorpions et un garde puis allez vers la droite. Entrez dans le bâtiment et tuez l'assassin. Allez dans la partie gauche de la ville, prenez le petit et ramassez les munitions devant la cage métallique. Derrière la cage se trouve une moto. Après l'angle, entrez dans le bâtiment et montez les escaliers rouges. A gauche récupérez les munitions et le viseur laser sur le coffre puis tuez l'assassin sur le balcon. Si vous quittez et revenez deux fois dans la maison, vous verrez une séquence vidéo vous donnant quelques explications. Depuis le balcon vous voyez un bouton à activer du coté de la bibliothèque. Allez à gauche sur le balcon et sautez en face puis à droite pour vous accrocher au toit de la bibliothèque. Décalez-vous jusqu'au bouton, lâchez-vous et activez-le. La porte s'ouvre, entrez et ramassez une trousse de secours et des munitions. Retournez à l'endroitoù vous avez tué le dernier assassin et allez à droite derrière le bâtiment. Tournez encore à droite, tuez l'assassin et ramassez la trousse de secours. Revenez en arrière et prenez le passage de droite.

Les Ruines Côtières

(La meilleure méthode pour se débarrasser des squelettes est de les faire tomber dans les fosses ou dans l'eau avec le fusil à pompe ou les carreaux explosifs).
Suivez le chemin et passez sous l'arche à droite. Tirez sur le panneau pour entrer dans le jeu d'aventure Egyptien. Allez tout droit et descendez les escaliers. Allez à gauche vers le cercueil. Tournez à gauche et suivez le passage jusqu'au panneau "entrée interdite". A droite se trouve une voyante. Descendez les escaliers et sautez vers le centre au-dessus de la section du bas. Avancez d'environ trois pas et sautez au-dessus des piques. Le miroir vous montre où se trouve l'arbalète et les fosses à pieux. Servez-vous en pour quitter la zone. Retournez jusqu'au cercueil et prenez à droite vers la pyramide. Jouez au jeu de tir (et gagnez) pour recevoir un jeton que vous utiliserez en retournant chez la diseuse de bonne aventure. Récupérez la corde en échange du jeton. Montez sur la hauteur pour ramasser la poignée cassée et le crochet. Associez-les pour obtenir un grappin et utilisez-le pour récupérer les clés dans la cage près de l'entrée. Tournez à droite, montez et passez sous l'arche de droite. Sautez dans l'eau puis remontez sur la droite. Sautez à nouveau pour vous accrocher au mur et rampez dans le petit passage. Sautez et grimpez sur l'échelle à droite. Allez jusqu'à l'entrée, prenez à droite et allez jusqu'à l'ouverture suivante. Tuez les squelettes avec des carreaux explosifs et montez sur les blocs jusqu'au coté opposé. Récupérez le matériel sur les rochers. Dans la zone en dessous se trouve une roche accrochée à une corde. Descendez par l'échelle, ramassez le bâton et allumez-le, brûlez la corde pour faire tombe le rocher et rampez par le petit passage. Utilisez le pied de biche pour ouvrir la grille et montez pour terminer le niveau.

Les Catacombes

Descendez jusqu'à une pièce contenant des piliers brisés. Entrez dans la pièce de droite et escaladez les blocs à gauche. Poussez le bloc et sol s'élève près d'un pilier. Déplacez-le sur le dessin au sol. Passez par la porte qui s'ouvre alors pour éviter l'esprit maléfique. Descendez à droite jusqu'à une pièce, prenez le passage de droite et dans cette salle, l'esprit disparaît dans un vase. Allez à l'autre bout de la salle jusqu'à un grand précipice. Montez sur le mat et faites un saut en arrière pour voir la porte du coté gauche de la pièce. Descendez par le mat et dépassez un vase sur la droite. Une grande porte de pierre s'ouvre, entrez dans la pièce et appuyez sur le bouton à gauche. Les quatre murs se lèvent et vous vous retrouvez dans une vaste zone. Allez jusqu'à l'extrémité à droite et vous verrez des lianes. Sautez sur la première puis sur celle de gauche et enfin sur les roches. Courez puis sautez pour vous accrocher à l'échelle naturelle en face et descendez jusqu'en bas. Le passage termine le niveau mais retournez d'abord dans la pièce aux lianes, tournez à gauches puis montez l'échelle et l'escalier. Descendez ensuite le long de la pente jusqu'à l'eau. Sortez de l'eau par la petite pente et prenez l'escalier puis sautez sur la droite. Sautez en face et accrochez-vous au bord puis remontez. Sautez encore tout droit et poussez le levier puis montez sur le bloc qui s'élève. Faites ensuite un saut avec

élan pour atteindre l'autre coté. Montez jusqu'au vase qui contient des munitions. Allez de l'autre coté et traversez grâce aux barres. L'esprit maléfique vous attaque encore. Continuez à avancer jusqu'au bouton sur lequel vous appuierez pour élever d'autres blocs. Entrez dans la pièce et débarrassez-vous des deux morts-vivants. Vous pouvez maintenant sauter en face. Courez et sautez à nouveau tout droit, puis recommencez à droite. Sautez dans l'angle de couleur verte. Sautez encore et rattrapez le rebord puis déplacez-vous latéralement. Allez ensuite au fond à gauche du hall (détruisez le vase et prenez les munitions), puis alignez-vous avec les lianes et sautez. Allez jusqu'au rebord le plus éloigné et débarrassez-vous des squelettes depuis la falaise. Sautez sur la plate-forme centrale et prenez le trident sur le piédestal. Tuez le squelette qui se réveille alors puis quittez la zone en courant vers la gauche pour éviter le dernier squelette. Sautez au-dessus du trou et montez à l'échelle. Dans la pièce en haut évitez le squelette, ramassez le trident puis sautez sur le mat pour vous échapper. Des munitions sont cachées dans un vase de la pièce au-dessus. Continuez à monter et faites un saut en arrière pour atteindre la zone suivante. Suivez le chemin et passez la porte. Vous vous retrouvez dans une salle que vous avez déjà visitée. Retournez dans la très grande salle, prenez à droite et sautez sur l'échelle pour atterrir sans dommage. Entrez du coté droit dans la pièce contenant des soldats squelettes. Cette pièce a un très haut plafond, prenez à gauche et allez au fond de la pièce. Grimpez sur l'échelle rocheuse en faisant attention aux squelettes. Sautez au-dessus du trou jusqu'au fond de la section et récupérez la trousse de secours sur les rochers. Faites demi-tour et prenez à droite, sautez deux blocs (attention aux squelettes) et continuez. A droite, faites un saut avec élan pour récupérer les munitions de fusil à pompe. Sautez sur la gauche jusqu'à l'échelle et montez. Arrêtez-vous sur la gauche et ramassez les munitions puis marchez le long du chemin pour récupérer un autre trident. Sautez le par-dessus le trou puis jusqu'à la section du milieu. Sautez à droite sur la plate-forme suivante puis au-dessus du trou et enfin prenez à droite. Sautez ensuite sur la plate-forme grâce à la liane. Tournez-vous à gauche et débarrassez-vous du squelette puis retournez là où vous avez atterrit. Sautez vers la pièce orange et montez au mat, montez ensuite à l'échelle. Sautez en diagonale sur les blocs puis avancez tout droit. Dans la salle suivante, récupérez le trident et courez jusqu'à l'échelle grise. Suivez le passage jusqu'à la sortie du niveau.

Le Temple de Poséidon

Suivez le passage puis sautez pour attraper l'échelle et descendez. Tournez à gauche et entrez dans le hall rouge. Rentrez dans la grande pièce et débarrassez-vous des deux squelettes. Avancez et passez par l'ouverture au fond de la pièce. Descendez dans le trou dans la salle suivante puis rampez dans l'obscurité. Montez sur les rochers et récupérez les munitions dans le vase de droite. Tournez à droite, dans la pièce le vase de droite contient des munitions. Faites un grand saut pour quitter la pièce en évitant les squelettes. Prenez la salle de droite (avec la grande statue). Sautez à gauche puis faites tomber les squelettes dans l'eau. Sautez sur la statue et placez un trident sur le bâton puis revenez au pied de l'échelle rocailleuse vers le début du niveau. La pièce est maintenant remplie d'eau, retournez jusqu'au hall rouge. Traversez cette pièce et passez dans la zone à gauche d'une grande statue. Sautez sur le rebord puis avancez en rampant. Utilisez un autre trident sur le bâton de la statue dans la salle suivante pour faire s'écouler l'eau dans une autre section. Débarrassez-vous des squelettes puis revenez à l'endroit où vous avez rampé, accrochez-vous au rebord et décalez-vous vers la droite pour détendre sans vous brûler. Passez sous l'arche et entrez dans la salle avec deux arrivées d'eau. Prenez le passage de droite jusqu'à une pièce avec un mat et une autre statue. Montez sur le mat, sautez en arrière et allez dans la deuxième pièce pour récupérer les munitions dans le grand vase. Traversez la voie d'eau et placez le trident. Débarrassez-vous des squelettes puis descendez le long du mat et entrez dans la pièce principale où il y a maintenant trois voies d'eau. Prenez à droite dans la pièce à la statue, allez jusqu'au fond et prenez deux fois à gauche au coin. Montez par l'échelle rocailleuse dissimulée dans le décor et arrêtez-vous à gauche. Allez tout droit vers la pièce à la statue et récupérez les munitions dans le grand vase. Montez sur la statue et placez le dernier Trident sur le bâton. Retournez à l'échelle rocheuse et descendez tout en bas (attention à l'attaque de l'esprit maléfique) puis sautez dans l'eau en contrebas. Nagez vers le fond et passez par l'ouverture, continuez jusqu'à ce que vous puissiez faire surface et sortez de l'eau par la pente. Montez les marches et passez rapidement dans la salle suivante. Détruisez les vases pour faire disparaître les esprits puis allez sur le coté gauche de la pièce et appuyez sur le bouton, ce qui ouvre une trappe en face. Récupérez le Gant gauche dans le coffret et passez par la porte qui s'ouvre du coté gauche. Montez sur le mur au fond à gauche et rampez dans le passage.

La Bibliothèque Perdue

Prenez tout droit puis à droite et rampez dans lepetit passage. Descendez de la hauteur et tournez à gauche, vous verrez une lanterne allumée. Suivez le chemin et entrez dans la grande pièce. Ouvrez toutes les portes bleues sur les cotés et rentez par celle qui a un vase sur la gauche. Avancez jusqu'à une pièce où vous pourrez combattre les guerriers qui vous poursuivent avec leurs haches (tuez-les en tirant d'abord sur la gemme située sur leur poitrine). Retournez jusqu'à la salle principale puis jusqu'au mat et agrippez-vous pour descendre doucement. Lâchez-vous au

bon moment pour éviter les lames qui tournent. Une fois en bas, remontez au niveau des lames et récupérez le matériel dans les vases derrière vous. Redescendez au sol puis suivez le chemin sur la gauche jusqu'à de nouvelles lames. Montez d'un niveau et sautez en arrière sur les marches. Entrez dans la pièce avec un grand mécanisme de chaque coté. Tuez le guerrier et utilisez le pied de biche pour arracher l'Etoile dorée du dessin sur le pilier. Descendez derrière le mécanisme de gauche pour récupérer une trousse de secours et des munitions. Remontez et allez du coté gauche de la grande arche puis montez à l'échelle près du pilier gauche. Descendez par le mat à gauche dans la pièce suivante. Tuez les deux guerriers et continuez, puis descendez dans le trou à droite. Débarrassez-vous du solide cavalier et trouvez une pente raide avec de cordes qui pendent. Tirez avec l'arbalète sur le rocher en équilibre au-dessus à gauche. Une porte secrète s'ouvre à coté: montez et ramassez la trousse de secours et les munitions. Rampez par le petit passage et montez à l'échelle. Prenez la première à gauche puis descendez sur la droite et utilisez la gemme pour ouvrir le passage. Tirez ensuite la chaîne qui ouvre une autre porte en dessous de la pièce où vous êtes. Quittez cette pièce par l'ouverture à droite et entrez dans la salle avec les grandes chaînes. Franchissez les deux pièces en évitant les chaînes jusqu'à la salle avec un mécanisme et deux flammes. Allez du coté gauche dans une pièce avec de la fumée et un autre mécanisme. Ouvrez la trappe sur le sol et sautez dans l'eau. Nagez vers le fond puis prenez à droite jusqu'à une pièce où vous pourrez faire surface. Récupérez deux autres étoiles avec le pied de biche. Retournez à la salle où vous avez tué les deux guerriers et descendez par le mat après la salle avec les deux mécanismes. Evitez les lames et montez par le mat de droite jusqu'à la pièce principale avec les portes bleues. Prenez la dernière porte à gauche et rentrez dans la salle du globe. Utilisez une étoile sur le globe gauche puis déplacez-le sur le trou juste derrière vous. Maintenant, au tour de celui de droite: déplacez-le derrière le globe central. Ouvrez la dernière porte et mettez le dernier globe dans le dernier trou. Prenez la porte qui s'ouvre à gauche et récupérez la trousse de secours dans le vase. Prenez à gauche et descendez jusqu'à une pièce avec pentacle sur le sol. Abaissez toutes les manettes, grimpez sur les deux hauteurs puis sautez dans l'eau à gauche pour tuer l'esprit du feu qui arrive. Entrez dans la salle suivante et continuez tout droit jusqu'à une nouvelle salle. Descendez l'escalier et continuez jusqu'aux portes. Ouvrez-les et allez à gauche pour ouvrir les portes bleues de ce coté du hall. Passez deux pièces à droite du balcon et descendez la pente. Après la séquence animée, courez tout droit puis sautez à droite pour éviter le rocher qui vous suit. Tuez le guerrier qui arrive et remontez jusqu'à l'endroit d'où venait le rocher. Appuyez sur le bouton à gauche et un bloc s'élève dans la salle. Montez le plus haut possible et sautez vers les statues à gauche de la salle. Une fois sur la tête des statues, tirez sur la corde et entrez dans la bouche qui s'ouvre en glissant en arrière et en vous baissant à l'intérieur de la bouche. Montez au mat puis avancez jusqu'à la porte qui s'ouvrira quand vous approcherez. Prenez deux fois à gauche puis tenez-vous sur une grille dans la salle, ramassez la torche derrière vous et allumez-la sur un piédestal. Sortez de cette pièce, prenez à gauche et suivez le passage. Attirez l'esprit du feu en arrière jusqu'à l'eau puis revenez dans cette nouvelle salle avec des sortes de planches sur le sol. Brûlez-les avec la torche puis ramassez la Partition sur le sol. Quittez cette pièce par la droite et escaladez la hauteur et ouvrez les portes bleues. Retournez à la salle du globe puis dan celle du pentacle et escaladez à nouveau. Allez jusqu'au balcon et à gauche dans la pièce suivante. Prenez à droite dans une pièce avec une harpe et un autel de pierre. Utilisez la Partition avec l'autel et une porte s'ouvrira à gauche. Suivez le passage, tirez sur la chaîne, passez par la porte et sautez du balcon.

Le Hall de Déméter

Suivez le passage dans la grande pièce avec des portraits sur le mur du fond. Passez à droite, suivez le passage jusqu'à un petit hall avec un piédestal à droite et prenez le noeud des Pharaons. Sautez dans la salle en contrebas et prenez ma direction opposée. Après la séquence animée, vous devez tuer les hommes de Von Croix. Déplacez la lanterne et passez par la porte qui s'ouvre à gauche.

Les Plaines Côtières

Sortez de l'eau et courez vers la trousse de secours et les munitions puis montez sur la petite hauteur où vous trouverez les lunettes brisées de Von Croix. Montez à l'échelle puis allez dans l'eau et engagez-vous dans le petit passage en évitant le requin (!) . Nagez vers la droite et sortez de l'eau près de la chute. Courrez dans l'autre sens et utilisez le pilier des pharaons. Allez du coté gauche de la chute et utilisez le noeud des pharaons.

Le Temple d'Isis

Une grille se lève alors et vous pouvez passer dessous. Montez l'escalier jusqu'à une grande pièce. Continuez sur le petit chemin et tuez les squelettes. Descendez jusqu'à l'eau et nagez jusqu'à la salle suivante où vous trouverez trois portes vertes. Prenez à droite, tuez l'oiseau. Passez dans la pièce de droite avec une grande statue de femme. Montez à gauche et récupérez un scarabée noir avec le pied de biche puis faites la même chose de l'autre coté. Poussez les

blocs et descendez dans le trou au milieu de la pièce. Montez sur la droite puis récupérez la clé sur le piédestal et poussez le panneau sur la gauche. La porte de pierre dans la salle avec la statue de femme s'ouvre à nouveau. Retournez dans la pièce de l'oiseau et tirez sur les tables pour ramasser du matériel. Faites de même dans la section suivante puis entrez dans la salle avec la pyramide noire. Utilisez un scarabée sur elle et une porte s'ouvre. Descendez dans le liquide pourpre près de la pente pour récupérer deux autres scarabées sur le mur en haut de la pente à droite. Revenez dans la pièce à la pyramide et placez les scarabées dans les emplacements. Ramassez-en un autre à l'autre bout de la pièce et placez-le avec les autres: il n'en manque plus qu'un. Retournez dans la pièce avec des marches partant dans trois directions différentes et prenez à droite dans le palais de Cléopâtre. Sautez dans l'eau vers la fontaine, faites surface de l'autre coté et actionnez la manette derrière le bloc. Une plate-forme descend. Allez dans le temple à droite en haut des marches. Tournez à gauche et montez la pente jusqu'à une pièce avec une porte. Utilisez le pied de biche sur la porte et suivez le passage jusqu'à une autre porte que vous devrez forcer aussi. Sautez dans le trou à gauche et glissez jusqu'à l'eau avant qu'elle ne s'enflamme. Montez par la droite et faites demi-tour puis sautez par-dessus l'eau pour enfin utiliser le pied de biche sur le dernier scarabée. Marchez jusqu'à l'arrête et tournez Lara sur la gauche puis sautez en face. Faites un saut de coté pour tomber à travers les flammes. Montez sur l'arrête puis retournez à la salle de la pyramide. Insérez le dernier scarabée pour obtenir un scarabée mécanique. Utilisez la clé avec ce dernier puis quittez le niveau.

Le Palais de Cléopâtre

Dépassez la fontaine jusqu'à la pente qui vous a menée au scarabée et prenez à droite et suivez la section en détruisant les tables pour récupérer du matériel. Allez tout droit après la dernière table et vous verrez un symbole de scarabée sur le sol. Utilisez le scarabée mécanique et des piques apparaissent devant. Traversez les piques en restant un pas derrière le scarabée puis récupérez-le de l'autre coté. Récupérez le Gant droit dans la pièce avec deux lames qui claquent l'une contre l'autre. Prenez à droite dans le hall et utilisez à nouveau le scarabée pour éviter les piques. Montez les marches et prenez la première à droite dans une salle où deux lames claquent derrière vous récupérez le matériel puis tournez à droite et évitez les squelettes. Quittez ma pièce par la gauche puis montez les marches, tournez à droite, descendez et entrez dans la salle. Ramassez là aussi le matériel et débarrassez-vous de l'oiseau et du squelette. Descendez à droite et remontez en face pour ramasser des carreaux explosifs. Faites demi-tour, sautez et accrochez-vous en face pour quitter la zone. Au-dessus à gauche, il y a une manette et deux portes: sautez pour l'activer. Traversez les deux zones avec les piques après la petite pièce et ramassez les munitions. Revenez en arrière dans la pièce avec les deux volées de marches. Montez sur le bloc et sautez à gauche pour vous accrocher à l'arrête. Déplacez-vous de coté jusqu'à ce que vous puissiez remonter et détruisez la table pour récupérer les munitions. Entrez dans la pièce et tournez à gauche pour éviter les lames, ouvrez le coffret et récupérez le brassard droit. Revenez là où vous avez ramassé des munitions pour fusil à pompe et l'arbalète. Un passage s'est ouvert à gauche, détruisez les tables et récupérez un noeud des pharaons dans le coffret de droite. Sortez, prenez deux fois à gauche puis une fois à gauche et insérez le noeud dans la fente du mur puis passez par la porte qui s'ouvre. Montez sur l'arrête puis descendez après la séquence animée sur le bloc en dessous et sautez sur la gauche. Traversez par les barres puis tirez le bloc. Tuez l'oiseau puis montez en haut des blocs et récupérez la trousse de secours dans la table. Activez les manettes à droite et à gauche en sautant et en remontant à chaque fois. Tuez un nouvel oiseau et remontez: deux portes se sont ouvertes. Passez à droite et activez la manette cachée pour récupérer la poignée ornementée. De l'autre coté, récupérez l'effigie d'Hathor. Associez ces deux objets pour obtenir le Gardien du Portail. Ouvrez la dernière porte grâce au Gardien et descendez les escaliers. Tuez les deux amazones puis avancez et récupérez le brassard gauche. Prenez la porte de l'autre coté et sautez dans l'un des deux trous pour finir le niveau.

La Cité des Morts

Tuez l'homme sur la hauteur à gauche et récupérez son revolver. Prenez la moto et renversez l'homme suivant. Roulez au-delà de la mitrailleuse qui vous tire dessus jusqu'à la hauteur. Suivez le chemin en montant jusqu'à un cadavre sur une grille, déplacez le cadavre et récupérez la trousse de secours à droite. Prenez à gauche par le petit chemin, puis encore à gauche jusqu'au fond de la section. Montez à gauche sur le tas de charbon et rampez dans le petit espace. Descendez activer le bouton et retournez à la grille qui est maintenant ouverte. Maintenant vous pouvez sauter sur la hauteur et ramper dans le petit passage. Allez au bout de ce hall obscur et vous verrez une grille. Appuyez ensuite sur le bouton et la porte au-dessus de la grille s'ouvrira. Retournez à la moto et partez tout droit jusqu'à une sorte de colline escarpée. Assurez-vous d'être à pleine vitesse et défoncez les barricades, remontez sur la moto et foncez pour détruire la cloison. Descendez à la première à gauche et récupérez la trousse de secours. Montez sur la hauteur, sautez jusqu'à l'eau puis remontez sur la gauche. Suivez le hall puis prenez à droite dans une pièce sombre. Ramassez le matériel puis descendez sur votre droite jusqu'à une salle avec un nouveau cadavre. Allez au pied des marches roses et reculez

de trois pas. Tirez dans la grille avec les munitions explosives de l'arbalète. L'esprit du froid vous poursuivra, montez alors les marches et sautez dans l'eau. Le courrant vous amènera jusqu'à un endroit où vous pourrez faire surface. Sautez de la hauteur et vous revoilà dans la salle aux marches roses. Cette fois l'eau est gelée et vous traverser et appuyer sur le bouton. Prenez la porte qui s'ouvre près du cadavre. Montez la pente et entrez dans la pièce avec des torches sur le mur. Entrez dans la pièce avec une porte bleue au fond que vous pourrez ouvrir avec le pied de biche. Ramassez le matériel, faites demi-tour, prenez à gauche, montez sur les deux hauteurs et enfin prenez à droite. Sautez en face et rampez par le petit passage puis sautez de l'autre coté. Suivez l'escarpement en vous accrochant au rebord et remontez dès que vous le pourrez. Sur le mur près de la porte du début, activez le bouton en sautant pour ouvrir la grande porte noire. Passez la porte, sautez dans la pièce, descendez les marches puis suivez le chemin. Montez en haut des escaliers et continuez jusqu'à une rampe. Allez chercher la moto là où vous êtes tombé puis amenez-la à la rampe. Prenez de l'élan et sautez puis suivez le chemin à droite jusqu'à une pente raide qui monte sur la gauche. Dirigez-vous vers la droite, sautez sur la hauteur et activez la manette. Prenez ensuite la pente et vous revoilà aux escaliers. Passez tout droit par l'ouverture qui s'est créée. Montez sur la hauteur, tournez à droite et montez encore. Suivez le chemin jusqu'à une grande ouverture et récupérez les munitions de revolver à droite. Sautez avec élan pour passer par la porte. Tirez sur l'hélicoptère et son explosion détruira les mitrailleuses. Sautez sur la hauteur et appuyez sur le bouton à droite, des portes s'ouvriront à l'opposé de la ville. Revenez en arrière et sautez sur la falaise en face de la mitrailleuse détruite. Faites un saut arrière pour descendre et retournez à la moto près des marches. Remontez sur la moto et prenez à droite en haut des marches. Prenez ensuite à gauche et descendez la pente vers la partie principale de la ville. Montez sur la colline puis suivez le chemin à droite. Prenez ensuite la première à droite et allez jusqu'au portes.

Les Chambres de Tulum

Prenez à droite et renversez l'homme qui se trouve là puis accélérez et sautez le trou en restant sur la gauche. Dépassez les marches et prenez à gauche. Descendez de la moto et montez sur la hauteur. Passez à gauche par la grande ouverture, puis prenez la deuxième à gauche pour ramasser la trousse de secours et le revolver à grenades. Retournez en arrière et prenez à droite vers une section avec une ouverture au fond et une hauteur à gauche. Montez dessus puis sautez en face. Sautez et accrochez-vous au rebord à gauche puis décalez-vous sur la droite. Montez par l'ouverture puis sautez sur l'échelle à droite. Décalez-vous sur la droite pour faire le tour et atterrissez sur la hauteur. Prenez à droite dans un petit passage et montez sur la hauteur. Continuez à droite jusqu'à une ouverture. Passez-la et appuyez sur le bouton. Retournez au sol par-là d'où vous venez et prenez à gauche par la plus grande ouverture. Prenez le chemin à gauche et poussez sur la roue à droite pour ouvrir la grande porte et entrez avant qu'elle ne se ferme. Montez sur la hauteur puis prenez l'échelle au fond et suivez le hall jusqu'à la sortie.

Les Portes de la Citadelle

Sautez, prenez à droite et montez sur la hauteur. Descendez après la scène cinématique, récupérez les munitions puis suivez le chemin à droite puis gauche jusqu'à une grande ouverture. Prenez à gauche, récupérez les grenades puis retournez sur le chemin. Après la montée, une hydre cracheuse de feu sort du sol. Après la séquence animée, sprintez pour dépasser le monstre par la droite, courrez jusqu'au chemin à gauche et suivez-le jusqu'à une petite hauteur sur la droite puis montez-y. Tuez les alligators et montez sur la hauteur de droite. Tournez à droite vers les trois leviers et appuyez sur celui du milieu. Faites demi-tour, sautez sur la hauteur à droite de la salle, faites encore demi-tour et accrochez-vous au rebord au-dessus de vous pour monter. Retournez-vous et activez le levier numéro quatre. Retournez aux trois leviers, activez le numéro un puis le deux et les coffres derrière vous s'ouvriront dévoilant des trous. Sautez par le plus éloigné des leviers. Utilisez votre pied de biche au fond pour ouvrir une porte. Allez dans le deuxième trou et activez le levier qui s'y trouve. Ressortez rapidement pour éviter les insectes et prenez à gauche vers la porte qui s'est ouverte. Suivez le passage jusqu'à la séquence animée. Tuez les chauves-souris d'en haut puis sautez à la liane pour atterrir de l'autre coté sur la hauteur. Tournez à gauche et sautez sur le toit en pente. Marchez jusqu'au bord et sautez sur la hauteur légèrement sur la gauche puis faites demi-tour et tuez les guêpes géantes qui vous attaquent. Sautez ensuite à gauche, tournez à droite puis sautez sur le mur et accrochez-vous. Descendez un peu puis décalez-vous sur la droite pour vous lâcher sur la zone en dessous. Tournez à gauche, sautez, accrochez-vous et montez sur la hauteur. Tournez-vous et tuez la guêpe puis sautez et accrochez-vous aux barres. Allez de l'autre coté, lâchez puis accrochez-vous au rebord. Décalez-vous sur la gauche puis rampez dans le petit passage. Ramassez la trousse de secours, descendez puis sautez sur la hauteur à gauche. Faites ensuite un saut avec élan pour vous accrocher en face puis suivez le chemin jusqu'à une ouverture et grimpez sur la hauteur. Sautez, puis tuez les guêpes et les chauves-souris. Dirigez-vous ensuite vers la gauche de la jeep et récupérez la bonbonne d'oxyde d'azote. Montez sur la hauteur puis sautez vers la zone sombre entourée de pentes raides. Retournez jusqu'au mur près de l'hydre et

montez puis rampez par le passage. Descendez de l'autre coté et récupérez le matériel. Suivez le passage puis passez dans l'interstice à droite. Prenez à gauche en sortant et suivez le chemin jusqu'à l'homme étendu par terre et quittez le niveau.

Les Chambres de Tulum

Avancez et descendez par l'échelle. Prenez à droite dans le hall puis encore à droite jusqu'à une hauteur avec une pente raide de l'autre coté. Evitez le Minotaure et prenez le chemin à gauche. Descendez de la hauteur avec une grande structure à droite et montez sur votre moto. Prenez ensuite la grande ouverture à droite puis la pente pour quitter le niveau.

Les Tranchées

Après la pente, descendez de la moto et prenez à droite. Montez sur la hauteur après le palmier puis suivez le chemin et prenez à gauche. Tuez le garde derrière le mur blanc et continuez sur le chemin jusqu'à la prochaine ouverture. Courrez dans la pièce jusque derrière la grille pour éviter les tirs de la mitrailleuse. Rampez jusqu'à voir un trou du coté gauche où il y a une autre mitrailleuse. Rampez jusqu'à la grande grille et levez-vous puis tirez sur le réservoir d'essence blanc et vous détruirez les mitrailleuses. Sautez ensuite le grille puis hissez-vous sur la hauteur. Descendez, suivez le passage embrumé puis rampez par l'interstice de gauche en évitant les courants d'air froid. Avancez rapidement pour tuer l'homme qui vous tire dessus. Ramassez la trousse de secours, faites demi-tour et prenez à gauche dans le hall bleu. Montez à gauche et tirez en face sur le réservoir blanc pour détruire une autre mitrailleuse. Retraversez le passage avec les jets d'air froid et prenez à gauche. En haut de chemin, tournez-vous à droite, tuez le garde à droite puis avancez. Au fond, prenez à droite dans le passage avec de nouveaux jets d'air. Ramassez la clé de codage et retournez en arrière. Avancez jusqu'au mur, accrochez-vous et décalez-vous pour descendre sur le plateau suivant. Tuez le garde à droite avant la jeep. Allez à gauche du moteur et utilisez votre pied de biche pour récupérer un morceau de tuyau et combinez-le avec l'oxyde d'azote. Retournez en arrière jusqu'à la mitrailleuse de gauche. Montez pour récupérer une trousse de secours, faites demi-tour, sautez en face et décalez-vous sur la gauche. Descendez, retournez à la moto et remplissez le réservoir avec l'oxyde d'azote. Vous pourrez maintenant "sprinter" avec la moto. Retournez dans les Chambres de Tulum en sautant.

Les Chambres de Tulum

Tournez à droite en arrivant puis accélérez pour sauter au-dessus du trou. Prenez ensuite à gauche puis passez par la porte de droite après avoir tué l'homme au lance-grenades. Prenez à droite vers la porte avec un symbole puis à gauche en bas de la pente. Avancez, prenez la première à droite puis entrez dans la pièce. Ramassez le bâton derrière le bloc à gauche. Faites demi-tour puis allez dans la pièce où vous avez descendu la pente. Prenez à droite dans le hall puis à gauche et arrêtez-vous au milieu de la pente. Tuez le garde, ramassez votre bâton et descendez jusqu'à la porte. Arrêtez-vous et lâchez le bâton près du hall de gauche. Ouvrez la porte bleue, ramassez votre bâton. Entrez, allumez votre torche puis ressortez sous le tir d'un homme que vous pourrez tuer après avoir déposé votre torche dans la salle précédente. Montez ensuite sur la hauteur au fond cette pièce, avancez le long de la pente et activez les tourniquets. Entrez par la porte qui s'ouvre. Activez le levier à gauche et regardez tomber la grille. Faites demi-tour, passez par la porte, prenez à droite et descendez dans la pièce principale. Retournez là où était la torche et prenez à droite dans cette pièce. Montez sur le bloc et faites un grand saut vers la hauteur à gauche. Tirez dans une boite bleue pour récupérer des munitions, puis dans la deuxième à gauche dans la pièce pour découvrir une porte fermée en face. Prenez les munitions à droite et tenez-vous en face de la porte. Tirez sur la serrure à droite jusqu'à ce qu'elle se brise puis passez par la porte. Il y a un interrupteur dissimulé dans la boite. Utilisez le bouton action pour récupérer le clé du toit. Repartez en arrière jusqu'au niveau principal, retournez aux tourniquets, montez et prenez la première à droite. Prenez deux fois à gauche et descendez pour prendre votre moto. Faites demi-tour et sautez puis prenez deux fois à droite pour quitter le niveau.

Les Tranchées

Montez les marches et descendez de la moto vers le milieu. Montez sur la hauteur à droite et sautez pour activer l'interrupteur du toit pour ouvrir la porte. Sautez et accrochez-vous à gauche pour passer dans le petit espace. Descendez, tournez-vous et récupérez les munitions. Tournez à droite et passez dans le petit espace du haut. Sortez en marche arrière, accrochez-vous et déplacez-vous vers la droite. Trouvez un endroit pour tirer sur le passage obstrué jusqu'à ce que vous puissiez passer. Déplacez-vous sur la gauche en vous accrochant au rebord et descendez sur le

plateau où vous pourrez vous tenir debout. Avancez et sautez jusqu'aux barres puis traversez jusqu'à l'autre coté. Atterrissez dès que vous le pouvez et tuez l'homme avec une mitrailleuse en bas à gauche. Passez à gauche et récupérez la trousse de secours. Faites demi-tour et allez au fond de la pièce vers les deux grandes portes. Utilisez la clé du toit pour entrer. Allez jusqu'au bout du hall éclairé en rouge puis sautez en face, accrochez-vous et décalez-vous sur la gauche jusqu'à une ouverture qui vous permettra de remonter. Allez au fond de la pièce et tuez l'homme à gauche. Regardez à droite et tirez sur le bouton. Tournez-vous, descendez et prenez à gauche pour remonter sur votre moto. Partez vers la gauche jusqu'à deux escaliers qui montent, prenez le premier à droite. Prenez de l'élan, accélérez et sautez par la petite ouverture. Descendez de la moto, prenez à droite et montez par l'échelle.

Les Rues du Bazar

Descendez de l'échelle et prenez à droite. Après la séquence animée, ramassez l'objet que vous a jeté l'homme. Allez à gauche vers la petite table et ramassez la poignée. Allez ensuite derrière la voiture bleue et récupérez l'objet qui se trouve derrière. Retournez là où se trouve l'homme et appuyez sur le mécanisme rouge au sol près du mur droit puis passez par la porte qui s'ouvre. Montez sur votre droite et rentrez dans le petit passage, ramassez la trousse de secours et ressortez. Tournez à droite et montez par l'échelle. Avancez sur la hauteur, sautez aux barres pour redescendre sur la hauteur suivante et passer finalement par le petit espace au fond à droite. Associez l'objet que vous avez récupéré derrière la voiture avec la poignée et utilisez-le sur le mur noir un peu plus haut. Tournez-vous à droite puis sautez par l'ouverture au-dessus. Passez par la droite pour éviter les insectes puis déplacez la caisse qui bloque le passage. Bougez ensuite la caisse de droite vers l'éclair. Sautez là où se trouvait la caisse, prenez à gauche et avancez jusqu'au bout du pont bleu. Sautez pour attraper l'échelle, déplacez-vous sur la gauche et lâchez-vous dans la section sombre. Tournez à gauche, sautez sur le chemin avec deux pentes à droite et à gauche. Au fond à droite, ramassez le matériel puis retournez sur la hauteur après le pont près de l'échelle. Passez à droite puis faites un saut en arrière et laissez-vous glisser en appuyant sur le bouton pour vous rattraper au rebord. Attendez que Lara se décale puis glissez jusqu'au sol. Faites demi-tour et allez jusqu'au prochain passage, prenez la première à droite et descendez la pente pour entrer dans la pièce suivante. Descendez à droite jusqu'au corps décapité. Prenez l'objet qui se trouve au sol, associez-le avec celui que vous avez déjà pour obtenir un détonateur. Un taureau rentre alors et dévaste la pièce. Tenez-vous devant chaque caisse pour que l'animal les défonce et ramassez le matériel. Allez près des caisses à gauche pour y attirer le taureau puis escaladez et passez par l'ouverture. Passez à gauche et tuez l'homme qui se trouve là. Prenez deux fois à gauche jusqu'à l'ouverture sous un grand trou. Montez par le chemin et sortez du niveau par la droite.

Les Tranchées

Marchez tout droit vers le palmier, montez sur la hauteur et prenez les marches à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ouverture principale avec des marches dorées. Montez dans la pièce au-dessus et prenez à droite. Sautez sur la hauteur dans le sable et tournez à droite. Sautez en face et retournez jusqu'à votre moto. Remontez l'échelle et retournez dans le bazar.

Les Rues du Bazar

Sautez en arrière et descendez en dessous, faites demi-tour et allez jusqu'à la porte. Suivez le petit passage et passez par la porte. Dès que vous entrez, tuez l'homme qui vous attaque, tournez à gauche et continuez à avancer. Tournez à droite et récupérez les munitions au sol. Retournez sur le passage principal et passez par l'ouverture à gauche.

Les Tranchées

Utilisez le détonateur pour détruire les mines dans la zone. Sautez par le portail avec le crâne et activez l'interrupteur sur le gauche du mur. Passez par la porte qui s'ouvre à droite du mur, prenez votre moto et revenez. Renversez l'home qui vous attend et prenez à droite par la pente pour sortir.

Les Portes de la Citadelle

Sautez par la gauche de la rampe à vitesse maximale. Evitez les alligator et suivez la route. Vous rencontrerez un homme et verrez un séquence animée qui terminera le niveau.

La Citadelle

Avancez de quelques pas et admirez la scène qui montre la possession de Von Croix. Allez au fond de la pièce et montez par les escaliers à gauche. Dans la pièce, prenez à droite puis activez l'interrupteur dans la salle suivante: les grandes portes s'ouvriront dans la pièce du départ. Ramassez le bâton sur le sol à droite, allumez-le avec une des torches sur le mur puis retournez à la salle principale. Sautez avec la torche pour mettre le feu à la corde là où elle est attachée au mur. Montez dans la pièce au-dessus, descendez par le trou et prenez le passage de droite (toujours avec votre torche). Allez au fond à gauche de la pièce pour ramasser les munitions au sol. Faites demi-tour et passez dans la section suivante, puis sautez sur la hauteur de gauche après la scène cinématique. Jetez la torche et rattrapez-vous au rebord de gauche. Décalez-vous sur la gauche, lâchez puis rattrapez le rebord en dessous. Décalez-vous sur la gauche jusqu'au bout, lâchez-vous et rattrapez-vous à nouveau. Continuez à vous déplacer de cette manière jusqu'au petit passage où vous pourrez rentrer. Descendez dans l'eau et sortez par le petit passage à droite. A la sortie, laissez-vous tomber et appuyez sur le bouton de saut. Laissez Lara sauter deux fois puis rattrapez-vous au rebord et remontez dessus. Décalez-vous sur la gauche pour récupérer une trousse de secours, faites demi-tour et sautez de l'autre coté de la pièce. Tuez l'homme qui vous tire dessus et montez l'escalier. Passez à droite, débarrassez-vous de vos ennemis et montez le chemin pour activer l'interrupteur. Tournez sur la gauche et descendez. Ramassez la trousse de secours, suivez le chemin et descendez deux volées de marches. Entrez dans la salle de la boussole et déplacez les blocs sur les positions correspondantes (marquées au sommet des blocs). Passez par la porte qui s'ouvre sur la gauche et descendez dans le trou. Dans l'eau, il y a un gros tuyau et un passage à droite, allez y récupérer les munitions puis revenez à la salle de la boussole. Prenez à droite, tuez les hommes qui vous attaquent et activez l'interrupteur. Retournez à la pièce dans le passage Nord, descendez et nagez jusqu'à une pièce avec un interrupteur au plafond et activez-le. Retournez dans la salle avec le gros tuyau, sautez du coté ouest et activez l'interrupteur au fond du passage. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre, tuez le garde et tirez sur la chaîne. Montez sur la hauteur et passez par la porte qui s'est ouverte puis suivez le chemin vers la droite en rampant. Après les scènes animée avec les chevaliers, montez sur la petite pente jusqu'à ce que vous voyez des morceaux de bois bloquant le passage. Tuez les squelettes en les attirant vers le trou, sautez sur la hauteur et ramassez les munitions à droite puis les torches plus loin. Sautez au milieu du passage et marchez jusqu'au reflet dans l'eau.

Le Dédale du Sphinx

Avancez et tuez les deux gardes à droite puis récupérez le clé d'argent. Prenez à droite et placez la clé sur le coté pour ouvrir la grande porte. Entrez, tuez les deux gardes et prenez à droite vers le fond de la salle. Montez en haut des deux pentes et sautez pour activer les deux interrupteurs. Passez par la porte qui s'ouvre, tuez l'assassin et glissez le long de la pente de droite jusqu'à une corniche. Tournez à droite, sautez et glissez puis rattrapez-vous au rebord pour faire un saut en arrière vers la surface plane. Faites demi-tour et sautez en avant, sautez sur la hauteur de gauche puis tuez l'homme à droite du trou. Faites ensuite un saut avec élan au-dessus du trou à droite. Sautez sur la pente de droite et passez par la porte bleue. Déplacez l'étagère métallique sur la droite, tirez sur la petite grille et prenez le passage. Dans la pièce suivante, tuez les gardes et récupérez les lames métalliques dans les boites. Activez l'interrupteur à droite et tuez les gardes puis passez par la porte. Sautez de nouveau au-dessus du trou en face puis celui de gauche. Descendez à gauche puis sautez sur la hauteur et encore une fois à gauche Tournez-vous à droite, sautez sur la hauteur suivante puis sur la pente pour quitter la zone des trous. Prenez à droite et suivez le chemin principal jusqu'à la pierre tombale à droite. Allez à droite et descendez la pente puis sautez sur la hauteur à droite. Allez jusqu'à l'extrémité droite et sautez, tuez l'assassin qui descend vers vous puis montez sur le bloc pour en abattre un deuxième. Récupérez la poignée dans la boite la plus éloignée au fond à gauche et associez-la à la lame de métal pour obtenir une pelle. Allez du coté droit (vers les pavés arrondis) et utilisez la pelle à l'endroit le plus fragile. Lara tombe dans le trou et vous passez au niveau suivant.

Sous le Sphinx

Dans la pièce après la grille métallique, attirez les taureaux vers les pièces du fond et appuyez sur l'interrupteur pour les enfermer. Ramassez les torches à gauche près d'un squelette ainsi que le morceau de papier. Examinez-le et vous verrez quels boutons vont avec quelles lettres sur le mur. Appuyez sur le bouton de l'oiseau à droite, sur les lames à gauche puis sur le bouton du milieu. Faites demi-tour et passez par la porte de droite. Sautez au-dessus du fossé et prenez à droite par-dessus une deuxième fosse. Avancez jusqu'aux deux sphinx entourant un portail. Regardez chaque pente avec les jumelles et notez les combinaisons de lettres, elles représentent les portes que vous devez ouvrir dans la salle aux boutons. Retournez-y. Pour la porte deux: bouton droit, centre puis gauche. Avancez jusqu'au squelette, prenez à droite et passez la porte. Tournez à droite et sautez sur la hauteur, marchez sur la gauche et sautez en face. Tournez à gauche, sautez sur la droite et sautez encore jusqu'en haut de l'escarpement. Partez à gauche et rampez par le passage puis tournez à gauche vers le pierre de Maat. Quittez la section principale où vous avez sauté et rampez

dans le passage de droite, prenez deux fois à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail à l'entrée de cette section. Retournez à la pièce aux boutons et pour la salle suivante, appuyez au milieu, à gauche puis à droite. Prenez cette porte, sautez le fossé, tuez les alligators et appuyez sur les quatre interrupteurs sur les cotés de la pièce. Sautez ensuite au centre pour ramasser la pierre de Kherpri. Sortez du trou, sautez à l'est et activez l'interrupteur pour ouvrir la porte qui vous ramènera aux boutons. Faites gauche milieu droite pour la porte suivante. Faites demi-tour, partez à gauche par le chemin jusqu'à la porte. Il y a neuf interrupteurs dans cette salle, tournez-vous vers la gauche et commencez par l'interrupteur de droite. Allez vers le mur opposé et ramassez la pierre de Ré près de l'interrupteur de droite. Evitez les scarabées et retournez à la pièce aux boutons. Faites milieu droite gauche pour ouvrir la dernière porte. Rebroussez chemin et prenez cette fois à droite vers la dernière porte. Allez jusqu'au fossé et sautez à droite. Allez jusqu'au bout de l'avancée et faites un grand saut sur la gauche puis sautez dans l'eau. Allez à droite au fond de l'eau et suivez les virages puis prenez à droite. Nagez tout droit et activez l'interrupteur puis retournez à l'entrée près du fossé. Replongez sur la gauche cette fois puis encore à gauche quand le chemin se sépare pour ramasser une trousse de secours. Faites demi-tour, nagez tout droit jusqu'à un interrupteur que vous activerez. Retournez à l'entrée, plongez à nouveau et cette fois passez tout droit. Tournez à droite, suivez le passage et prenez en bas à gauche. Continuez tout droit jusqu'en bas de la section et suivez le chemin à droite. Nagez vers le haut et activez l'interrupteur puis retournez à l'entrée. Sautez à nouveau, prenez à gauche puis à droite et activez un nouvel interrupteur. Retournez à l'entrée, sautez, prenez à droite puis montez. Continuez jusqu'à un dernier interrupteur qui ouvre le portail dans la salle principale. Ramassez la pierre d'Atum et retournez à l'entrée. Repartez tout droit puis descendez la pente, sautez sur la hauteur puis sur la pente qui s'éloigne de cette section. Retournez à la salle aux trois boutons, allez vers le squelette et montez vers la porte du centre. Sautez les fossés et insérez les quatre pierres dans les emplacement sur le mur pour ouvrir le portail. Allez dans la pièce suivante et sautez pour vous accrocher aux barres. Passez au-dessus du trou et tournez à droite de l'autre coté pour entre dans la pièce. Prenez les quatre écriture et passez par la porte qui s'ouvre. Evitez les tentacules, sautez à gauche vers la pièce suivante puis à droite au milieu pour éviter les lames. Avancez et faites un grand saut puis accrochez-vous aux barres jusqu'à l'autre coté.

La Pyramide de Menkaure

Avancez puis montez sur les hauteurs à gauche. Tournez-vous vers le nord, accrochez-vous et ouvrez la porte. Tournez à gauche, sautez sur la hauteur et tuez le scorpion qui se dirige vers vous. Tournez à gauche après les rochers et tuez un deuxième scorpion et un homme qui vous attaque. Partez en sens inverse et prenez à gauche aux rochers pour ramasser une trousse de secours. Ressortez et continuez sur la gauche au niveau des roches. Faites un grand saut au-dessus du trou, avancez sur le chemin du milieu et tuez le scorpion. Prenez à droite puis la première à gauche et sautez en face. Tuez le scorpion et la guêpe. Tournez vers la droite, sautez et continuez à appuyer sur le bouton, après trois saut, Lara sera sur la pente de l'autre coté du trou. Tuez la guêpe puis montez vers le trou suivant. Prenez à droite et passez par la porte verte puis tuez le scorpion qui s'attaque à un homme, vous récupèrerez ainsi la clé de l'armurerie et la clé des gardes. Récupérez aussi le matériel et retournez au trou précédent. Accrochez-vous au rebord et dirigez-vous vers la pyramide. Lâchez-vous au bout et progressez sur la pyramide en sautant par-dessus les pentes trop raides jusqu'à l'entrée. Tuez la guêpe, insérez la clé des gardes dans la serrure et entrez.

Dans la Pyramide de Menkaure

Evitez les pendules et allez en haut de l'escalier. Tirez sur l'étoile qui tombe et fait un trou dans le sol de la salle suivante. Descendez les escalier et sautez dans le trou, avancez et sautez à la liane pour passer la fosse. Passez l'ouverture, tuez les momies et passez à droite au-dessus de la fosse. Activez l'interrupteur et retournez en arrière puis cette fois prenez à gauche. Dirigez-vous vers les hauteurs au fond, montez sur l'étoile géante, utilisez le pied de biche et récupérez la clé de l'ouest. Retournez dans la zone des pendules en haut des escaliers et prenez le passage de droite puis descendez la pente jusqu'à une zone sombre. Avancez en rampant pour éviter les lames. Tournez-vous ensuite vers le nord et sautez en utilisant le bouton d'action pour ouvrir la porte, escaladez et vous vous retrouvez dehors derrière la pyramide. Suivez le passage à droite et vous voyez de grand trou du niveau précédent. Activez l'interrupteur de gauche pour faire descendre le haut de la pyramide. Retournez par là où vous êtes sorti de la pyramide et sautez sur l'espace à gauche du canyon. Montez sur la hauteur puis sautez sur la gauche sur la surface plane. Sautez en arrière et accrochez-vous pour descendre cette section de la pyramide. Une fois en bas, allez à gauche vers une fosse à pieux et franchissez-la. Accrochez-vous aux barres au-dessus de vous et avancez en faisant attention au pendule, sautez et accrochez-vous au rebord. Sautez au-dessus des deux fosses suivantes en évitant les nouveaux pendules. Tirez sur la chaîne, revenez en arrière d'une fosse seulement et accrochez-vous aux barres pour rejoindre la porte qui s'est ouverte. Allumez une torche, glissez le long de la pente et sautez pour éviter les piques. Sautez au-dessus du trou opposé et accrochez-vous au rebord pour y descendre puis avancez dans les bosses.

Le Dédale du Sphinx

Sortez du trou et descendez la pente jusqu'à la zone plane, tournez à gauche, sautez sur la hauteur puis en haut de la pente raide. Utilisez la clé des gardes pour ouvrir la porte du fond et franchissez-la.

Le Mastabas

Allez tout droit, tuez le loup puis prenez à droite. Allez jusqu'à un grand camion et tuez un autre loup. Récupérez le jerrycan près des pompes puis partez par la première à gauche vers des falaises. Ouvrez la porte de droite et entrez dans le bâtiment, ouvrez la trappe et descendez, tuez le loup et remontez le chemin jusqu'à une fourche et prenez à droite. Montez sur la hauteur au bout et débarrassez-vous de vos agresseurs avant de continuer. Tirez dans la bouche des quatre têtes de loups pour les fermer et passez par la porte qui s'ouvre derrière vous et ramassez l'outre d'eau. Retournez au cul-de-sac et montez sur la falaise de droite pour sauter en face puis passez par la porte. Prenez à gauche par la trappe puis suivez le chemin et prenez la première à droite. Continuez jusqu'à une salle avec quatre têtes de loups et appliquez la même méthode que précédemment pour récupérer le sac de sable derrière la porte. Retournez là où vous avez pris à droite et tournez à gauche. Continuez, tuez le loup dans le passage à gauche et prenez à droite. Tuez un autre loup à gauche et continuez puis montez sur la hauteur pour sortir par la porte. Avancez là où la pierre avance le plus et sautez sur la hauteur de droite. Sautez avec élan légèrement sur la droite, jusqu'à la zone entourée de falaises rocheuses. Suivez le chemin puis descendez par la trappe. Avancez puis prenez deux fois à droite, ramassez une torche et suivez le chemin jusqu'à une salle avec trois têtes de loup. Allumez une torche et passez par la porte qui s'ouvre. Remplissez votre outre dans l'eau et utilisez-la sur l'écaille de gauche, puis utilisez le sac de sable sur celle de droite. Enfin arrosez celle du centre avec le jerrycan et allumez-la avec la torche. Passez la porte qui s'ouvre et prenez à droite puis prenez la clé du Nord: la porte s'ouvre. Tirez sur les têtes de loup, traversez la salle aux écailles et passez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Tirez à nouveau sur les têtes de loups et montez les escaliers. Suivez le chemin et prenez la première à gauche pour ramasser une trousse de secours puis reprenez le chemin. Montez sur la hauteur au fond et tuez les scorpions, faites ensuite des pas de coté à gauche et sautez sur la hauteur. Tournez à droite, faites un saut en arrière et montez pour passer par la porte. Descendez par la trappe, suivez le chemin et prenez la première à gauche pour récupérer des munitions puis retournez sur le chemin. Au bout, montez, tuez le loup et entrez dans la pièce. Sautez par la trappe, suivez le chemin et prenez à gauche puis tirez dans les têtes de loup et passez par la porte. Utilisez le pied de biche sur la statue de droite et entrez par la porte de droite. Tirez à nouveau sur les têtes de loup et prenez la clé du Sud. Allez jusqu'à la porte qui s'est ouverte, fermez la bouche des loups et quittez la pièce par la droite. Montez quelques marches, escaladez la hauteur et descendez la pente.

La Grande Pyramide

Suivez le chemin jusqu'au bout puis montez et passez la porte pour tirer sur le panneau de bois. Tournez à droite et tuez le garde. Faites demi-tour, regardez à gauche et tirez sur le anneau de l'autre coté du canyon. Montez ensuite sur la crête du canyon et tournez-vous à gauche. Sautez à gauche et tournez-vous immédiatement pour tuer le garde de l'autre coté. Passez la porte, tuez un garde puis continuez jusqu'à une trappe dissimulée dans le sol. Ouvrez-la mais prenez à droite pour en ouvrir une deuxième derrière la porte. Continuez jusqu'à la porte suivante et vous verrez une gigantesque pyramide. Faites le tour, tirez sur le panneau et entrez dans la pièce, tuez les deux guêpes, ouvrez une nouvelle trappe puis retournez à la première. Lancez une torche à l'intérieur et sautez en arrière pour descendre par l'échelle. Ramassez les grenades et remontez jusqu'à la dernière trappe (la deuxième et un piège). Partez vers la gauche du canyon vers la grande pyramide jusqu'au bout de la corniche. Sautez, descendez la pente raide à gauche puis faites un saut avec élan pour vous accrocher à la hauteur suivante. Montez, partez tout droit puis à droite et passez sur la hauteur. Prenez ensuite à droite, escaladez la hauteur suivante puis allez encore à droite et montez sur une dernière hauteur (faites un détour par la droite en faisant attention aux pierres qui tombent car on ne peut pas y monter directement). Sautez deux fois en avant puis reculez pour éviter un nouveau rocher. Allez là où il est tombé puis faites deux sauts en avant. Sautez vers l'est et Lara glissera le long d'un pente. Ne bougez pas en arrivant et vous éviterez le rocher qui roule vers vous. Tournez-vous vers le canyon et descendez puis faites un saut avec élan pour monter sur la hauteur en face. Tournez à gauche, tuez une guêpe puis sautez sur la corniche où elle se trouvait. Allez au bout à droite et sautez pour attraper la corniche suivante. Escaladez au-dessus, tournez à droite puis sautez encore pour récupérer une trousse de secours. Redescendez pour monter sur la petite hauteur sur la pyramide. Sautez immédiatement en arrière pour éviter le bloc qui tombe. Remontez puis sautez en diagonale vers le nord-est jusqu'à une guêpe que vous tuerez. Sautez en avant et montez sur la hauteur. Tournez à droite, sautez deux fois en face et évitez en nouveau morceau de pyramide. Allez là où les débris ont atterri, tournez à gauche et montez sur deux hauteurs. Tournez à

gauche, tuez deux guêpes, montez sur la hauteur en face puis faites un saut avec élan pour atteindre la partie la plus éloignée de la longue plate-forme. Tournez-vous vers l'ouest, faites un nouveau saut puis tuez la guêpe qui vous attend. Faites encore un grand saut (vous atterrirez sans mal), prenez à gauche et faites un saut en diagonale vers la hauteur. Faites un nouveau saut vers l'ouest pour glisser vers une petite plate-forme puis un saut vers le nord-ouest. Sautez ensuite sur trois hauteurs vers le nord puis une fois vers le nord-ouest. Tournez vers la gauche, faites un saut normal puis un en arrière pour éviter un nouveau rocher. Enfin, faites un dernier saut avec élan en face de vous et Lara glissera hors de ce niveau (ouf!).

La Pyramide des Reines de Khufu

Courrez à droite, tuez vos adversaires, prenez à gauche et passez par la porte. Récupérez une trousse de secours dans le coffre de droite. Allez à droite après le portail et récupérez les munitions dans les coffres. Prenez la porte à droite et ramassez toutes le munitions grâce à la clé de l'armurerie. Quittez le bâtiment par la gauche vers la corniche qui ressemble à un pouce.. Sautez vers la gauche et tuez le scorpion puis avancez sur le rebord. Sautez sur la hauteur suivante, tournez à droite puis sautez vers la guêpe et tuez-la. Tournez à gauche, escaladez, faites des pas de coté vers la gauche puis sautez vers la hauteur suivante. Sautez encore, tournez à gauche et enfin sautez de l'autre coté du canyon. Allez jusqu'au rebord, sautez et tuez vos assaillants. Remontez le chemin avec prudence jusqu'à un espace sûr à gauche. Allez ramasser la trousse de secours à droite et faites demi-tour puis tirez le bloc à droite près de la pente de la pyramide. Allez de l'autre coté pour le pousser aussi loin que possible. Tournez à gauche et prenez la porte qui s'est révélée. Allumez une torche et descendez par l'échelle dans la trappe. Passez par la grande porte, avancez en tournant toujours à droite jusqu'à une pièce similaire à celle où vous avez récupéré la clé de l'ouest. Tuez le boss et récupérez la clé de l'est au fond grâce au pied de biche. Retournez en arrière jusqu'à la hauteur d'où vous avez sauté. Tournez à droite vers le canyon et sautez trois fois jusqu'à la plate-forme en pente. Tuez le guêpe et montez à droite vers une pyramide. Montez encore puis sautez en diagonale vers le nord-ouest. Sautez encore et attendez que les débris tombent. Sautez une dernière fois, tuez deux guêpes et utilisez la clé des gardes pour entrer dans la pyramide.

Dans la Grande Pyramide

Descendez, montez sur la hauteur de droite puis à gauche au-dessus du trou. Tuez le garde et allez récupérer le matériel, tuez l'assassin à votre droite et prenez le passage d'où il vient puis la première à gauche. Allez à droite, tuez un garde et passez la porte puis tuez l'assassin qui arrive par une porte. Prenez le passage du bas en faisant attention aux marteaux de pierre. Tuez trois loups dans la pièce suivante et ramassez le bâton. Allumez sur la torche puis allumez les autres avant d'aller dans le hall à l'ouest de la pièce. Activez l'interrupteur à droite et une porte s'ouvre dans la pièce où vous avez tué l'assassin avant les marteaux. Retournez-y et montez dans la pièce supérieure avec une étoile sur le sol et quatre emplacements sur les murs. Activez l'interrupteur au fond de la pièce et tuez les gardes qui arrivent. Insérez la clé du sud dans le mur nord et celle du nord dans l'emplacement juste à gauche. Utilisez la clé de l'est et un trou apparaîtra dans le sol. Retournez à la salle où vous avez allumé les torches. Ramassez une trousse de secours à droite et activez l'interrupteur. Retournez sur le chemin principal;, tuez le garde et l'assassin et suivez le rebord jusqu'au bout et sautez deux fois. Avancez encore, sautez et marchez jusqu'à la hauteur suivante. Tuez le garde et sautez de l'autre coté, descendez et marchez jusqu'au rebord. Sautez dans la pièce, prenez à droite et descendez par l'échelle dans le trou. Tournez vers l'ouest, montez et avancez pour quitter le niveau.

Le Temple d'Horus

Avancez et utilisez la grande outre dans une des fontaines. Associez-la à la petite outre (qui doit être vide), puis versez le contenu de la grande sur la gauche vers le vase. Descendez par le trou dans le sol, descendez encore par le mat dans la pièce en faisant attention aux piques et quittez la pièce par l'ouverture en face. Mettez trois litres d'eau dans la petite outre et associez-la à la grande. Remplissez la petite et associez-la de nouveau à la grande (il reste un litre dedans). Videz la grande outre et associez-la à la petite que vous remplirez à nouveau. Associez les deux et vous aurez les quatre litres d'eau nécessaires pour ouvrir la porte au milieu de la pièce. Sautez dans le trou et descendez le mat. Remplissez la petite outre et associez-la à la grande, remplissez-la à nouveau et associez-la encore. Videz la grande et associez la petite à la grande. Versez l'eau dans le vase et descendez par la grille s'ouvre dans le sol. Avancez et sautez pour vous accrocher au mur et descendez jusqu'à ce que vous puissiez vous décaler sur la droite puis montez sur la hauteur. Faites demi-tour puis sautez jusqu'à l'eau et ressortez près de la statue. Utilisez les quatre écritures sur les piliers.

Le Temple d'Horus

Sautez dans l'eau vers le nord et ramassez l'amulette au fond, retournez vers la statue et sautez de l'autre coté pour passer par la porte. Activez l'interrupteur et la porte s'ouvre de l'autre coté. Faites demi-tour et sautez sur la hauteur puis courrez et sautez sur la corniche. Sautez puis descendez dans la zone bleue, prenez la première à droite et appuyez sur l'interrupteur. Retournez en arrière et au niveau du trou du milieu, sautez vers une salle avec une pente à droite. Avancez à gauche et sautez sur la hauteur en évitant Horus. Avancez sur la gauche de la hauteur et sautez sur la pente pour monter sur la droite. Avancez sur la droite, sautez et rampez par le passage. Retournez-vous et descendez sur le plateau. Avancez et sautez et accrochez-vous pour monter. Continuez à éviter Horus et escaladez le mur étrange en face. Allez vers la zone vert sombre et montez. Décalez-vous vers la gauche et montez encore jusqu'à une scène cinématique. Faites demi-tour, passez par le portail et évitez les marteaux. Avancez puis reculez et un grand pilier tombera à votre droite. Avancez de nouveau, sautez et arrière et trois autres piliers tomberont. Avancez jusqu'au rebord, sautez au-dessus de la fosse et montez. Faites un pas et un pilier s'effondrera devant vous. Prenez à gauche et sautez au-dessus du trou. Prenez à droite et encore à droite, sautez puis courrez vers l'ouverture sans vous arrêter pour éviter les piliers. That's all folks!

Tomb Raider : Sur les Traces de Lara Croft

© Eidos Interactive / Core Design 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le Timex en surbrillance dans l'inventaire et appuyez sur les touches suivantes.

Armes, torches et Medikits
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Haut

Objets illimités
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Bas,

Options spéciales
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Bas et appuyez sur ,

Toutes les armes
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Haut,

Tous les objets, toutes les armes, munition illimitée et secrets sur le menu principal
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Bas

Objets importants
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Bas et appuyez sur

PASSER UN NIVEAU (VERSION US)

Sur le menu principal, placez-vous sur New Game, maintenez L1 et appuyez sur

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Lara revient (encore) pour la dernière fois et ses nouvelles aventures vous mèneront des rues tortueuses de Rome au fonds sous-marins les plus obscurs. Des voyages périlleux, des combat épiques et des secrets bien cachés vous attendent à presque tous les coins de rue, et vous aurez certainement besoin d'aide de temps en temps. Voici d'ailleurs pourquoi ce guide existe...

Rome

Les rues de Rome

Respectez d'abord les instructions et récupérez les divers objets disséminés ça et là. Sautez ensuite dans le trou quand

vous devez marcher sur la corde et poussez deux fois les étagères pour ramasser les munitions du Uzi. Remontez ensuite, ouvrez la porte et prenez à droite qui quitter la zone d'entraînement, puis prenez à gauche, et enfin à droite à l'intersection. Suivez ensuite le chemin jusqu'au auvent rouge et blanc vers le premier réceptacle. Utilisez ensuite la pierre pour ouvrir le portail, faites demi-tour, prenez à droite, à gauche, à droite et encore à gauche et descendez les escaliers jusqu'au deuxième réceptacle. Utilisez la pierre pour faire monter le bloc puis montez vers la pièce au dessus, entre les colonnes. Descendez ensuite, tirez dans la vitre pour récupérer le matériel puis descendez encore et courrez jusqu'à la porte suivante. Ouvrez là avant de remonter les marches, puis prenez le petit passage et appuyez sur le levier qui ouvre la porte près du premier réceptacle. Remontez, tirez dans la fenêtre et sautez à droite puis prenez à gauche pour récupérer la clé d'or.

Redescendez , prenez à gauche, sautez sur le auvent puis dans la fontaine et utilisez la clé puis avancez en courant et prenez à gauche et allez vers la colonne pour combattre Larsen. Redescendez, prenez à droite puis à gauche près de la caisse et récupérez le première clé du jardin. Remontez, traversez la corde, descendez de l'autre côté de la clôture, ouvrez le portail et faites demi-tour. Prenez ensuite à gauche puis à droite, montez les escalier, ramassez le revolver et ouvrez les portes en haut de la rampe pour prendre le viseur laser à gauche et tirer sur les serrures. Sautez ensuite pour prendre la deuxième clé du jardin puis retournez en arrière et prenez deux fois à gauche au fond du passage. Utilisez les deux lés et passez à droite et montez l'escalier à droite du bâtiment. Montez ensuite sur le mur de gauche, puis sautez sur le toit avec des tuiles pour récupérer le matériel avant de retourner à la cloche. Tirez dans la cloche, ouvrez la porte de gauche et prenez l'ouverture encore à gauche puis passez en rampant par le trou au fond à gauche. Passez ensuite par la porte sous la cloche et tirez le levier sur la gauche. Ouvrez la porte suivante en tournant l'oiseau et suivez le passage pour aller tirer sur le deuxième levier (en vous accrochant au rebord). Tournez l'oiseau pour ouvrir une nouvelle zone près de la cloche puis retournez à la pièce des chauves-souris. Descendez ensuite sur le hauteur près de l'endroit où se trouvait la deuxième clé, descendez les escaliers, ouvrez le portail sur la droite, sortez, prenez à droite et deux fois à gauche et dépassez le bâtiment de droite. Montez la rampe à droite pour retourner près de la cloche, et empruntez le tunnel qui se trouve en dessous. Récupérez le symbole de Saturne et montez enfin les escaliers vers le niveau suivant.

Le marché de Trajan

Récupérez le matériel dans les boites et les deux pièces et utilisez le pied de biche sur la porte métallique. Montez, traversez par la corde, passez par la fenêtre puis avancez sur la droite et sautez. Récupérez les munitions sur la droite puis aller à gauche pour continuer et récupérer divers matériel. Escaladez en suite au fond, puis sautez sur la droite près de la colonne. Descendez ensuite, allez près de la colonne et montez sur la droite pour sauter en face de vous. Tirez ensuite trois fois sur la chaîne, sortez et sautez sur la droite. Tirez sur la chaîne pour déplacer la grande roue et descendez par la trappe puis traversez la zone vers une deuxième trappe (secret). Remontez et retournez à la roue et escaladez sur la gauche pour descendre dans la petite pièce.

Utilisez le pied de biche pour récupérer la pièce dorée, allez à la statue et utilisez la pièce pour ouvrir la porte dans la zone du départ et une autre plus loin. Retournez ensuite à la porte, prenez à gauche en haut des escaliers, suivez le chemin et remontez de l'autre côté de l'eau. Avancez, tirez dans les yeux du robot, ramassez le symbole de Mars et passez la porte en bas des marches. Allez dans la pièce centrale, nagez dans le tunnel du haut près de l'hélice et utilisez le pied de biche sur la valve. Retournez ensuite à la pièce du robot et sautez sur la machine dans la salle suivante (secret). Utilisez la valve sur la machine pour arrêter l'hélice puis retournez dans l'eau et prenez le tunnel du bas, prenez à droite et tournez la valve au fond, retournez en arrière, prenez encore à droite et ressortez au fond. Continuez sur la droite pour combattre un nouvel adversaire avant de descendre par la fenêtre pour prendre deux fois à gauche au bout du passage. Retournez au bassin et récupérez le symbole de Vénus à gauche puis remontez de l'autre côté et allez devant le bâtiment pour un nouvel affrontement avec Larsen.
Une fois le dragon vaincu, utilisez les deux derniers symboles et avancez pour terminer le niveau.

Le colisée

Suivez le chemin et sautez vers la fin pour éviter l'effondrement puis accrochez vous et passez dans le petit espace sur la gauche pour appuyer sur le bouton, puis retournez au bout du chemin et descendez vers les lions. Appuyez sur le bouton, montez à l'échelle au bout et allez vers le piédestal. Récupérez la première gemme, quittez la pièce, montez et récupérez le Uzi avant de redescendre d'un niveau pour aller vers la grande pièce, puis sur le passage vers la chaîne. Tirez trois fois sur la chaîne, sautez en avant puis à droite et courrez vers la gauche et sautez tout en haut. Sautez encore à gauche vers la colonne du milieu et avancez vers les carrés blancs près du piédestal.

Récupérez la deuxième gemme, descendez à droite puis sautez et accrochez-vous pour monter vers la porte en face. Retournez vers la colonne centrale puis vers la pente où vous avez glissé et sautez cette fois au dessus du trou (secret) puis descendez à nouveau et prenez à droite pour monter la pente vers la roue. Utilisez les gemmes combinées puis avancez et appuyez sur action quand le sol s'effondre. Vous n'aurez plus qu'à faire deux saut en arrière puis vous accrocher au rebord pour atteindre l'autre côté avant de descendre. Récupérez la première clé du colisée sur le soldat dans la pièce suivante et utilisez là et passez la porte pour récupérer la deuxième clé. Ouvrez la porte grâce à elle et allez dans le petit espace au fond de la pièce (secret) avant d'utiliser le pied de biche sur l'artéfact.

La quête de la lance

La base

Descendez la pente et récupérez la clé dans la pièce en face de vous. Utilisez-là pour ouvrir la porte derrière les caisses un peu en arrière puis montez les escaliers et tuez les gardes pour récupérer une carte puis un Uzi dans le placard. Redescendez dans la zone principale, prenez à gauche, utilisez la carte pour ouvrir la porte puis sortez par la gauche et montez au premier étage., puis au deuxième en montant sur les caisses et passez finalement par la porte. Appuyez sur le bouton, récupérez le matériel dans la placard puis retournez sur le premier étage et traversez la zone pour sortir de l'autre côté. Prenez ensuite deux fois à gauche, utilisez la carte et récupérez la clé sur le garde. Il manque un fusible à l'appareil en face de vous. Ressortez, montez sur le grand container, montez sur la hauteur, passez le tunnel et utilisez la clé. Utilisez la carte sur la porte en dessous, ouvrez la porte de gauche dans la pièce pour prendre le fusible dans le placard, tuez les snipers puis retournez à la pièce avec la machine. Utilisez le fusible, passez la porte, appuyez sur le bouton puis montez dans le sous marin pour terminer le niveau.

Le sous-marin

Récupérez le pied de biche dans la pièce centrale et utilisez-le au fond à gauche pour monter dans le conduit de ventilation. Avancez après le secret et passez en haut, à droite et encore à droite au niveau des câbles puis descendez et récupérez une partie des batteries dans le tiroir. Prenez ensuite à droite au niveau des câbles, descendez, ouvrez la porte puis avancez à gauche et utilisez le pied de biche pour récupérer la clé de bronze. Utilisez- là sur la porte pour obtenir la clé d'argent, et allez ouvrir la porte à l'autre bout. Avancez, prenez à gauche puis deux fois à droite, tournez la roue, montez à l'échelle et prenez la porte de droite. Récupérez le scaphandre, puis prenez à droite dans le réfectoire, ouvrez la porte, montez sur la droite et ouvrez la porte suivante, passez par les conduits de ventilation et vous trouverez un secret au troisième embranchement sur la droite. Redescendez, ouvrez la porte, récupérez la deuxième partie des batteries dans le tiroir, quittez la pièce, prenez à gauche puis à droite et descendez l'échelle puis ouvrez la porte avec la roue. Montez ensuite à l'échelle, prenez la dernière à droite et récupérez le matériel sur le garde.

Plongée

Prenez à droite, faites demi-tour à gauche et descendez le tunnel (secret). Retournez en arrière et prenez l'autre direction puis allez à gauche entre les rochers et descendez dans la crevasse pour suivre les tunnels. Retournez ensuite vers le bâtiment en évitant les rochers et prenez en haut à droite pour trouver le passage, puis à droite et enfin à gauche.

Le sous-marin sombre

Descendez par l'échelle, passez la salle des torpilles, prenez à droite, deux fois à gauche, montez les escaliers et sautez au travers des flammes pour entrer dans la pièce de gauche. Récupérez le Uzi sur l'étagère, repassez les flammes et sautez de table en table dans la pièce suivante. Sortez ensuite au fond à droite, prenez à droite puis à gauche et récupérez une carte sur le garde. Retournez avant les flammes, prenez à droite, puis à gauche, utilisez la carte et prenez à gauche et montez à l'échelle au bout du couloir. Entrez ensuite dans la salle de commande au fond à droite, et escaladez vers la table de droite.

Ouvrez la porte, descendez pour couper l'électricité, retournez dans la salle de commande, allez à droite, ouvrez la porte de gauche puis prenez à gauche et à droite depuis la salle de commande. Récupérez le bombe de nitrogène, sortez, descendez à l'échelle à droite et prenez la première à gauche après les câbles. Utilisez la clé, récupérez la bombe d'oxygène dans le placard de droite puis ressortez et ramassez une clé de bronze sur l'un des gardes. Allez à

gauche, à droite puis encore à gauche, passez les flammes, puis à gauche vers le cuisine et enfin à droite (secret). Retournez en arrière, passez les flammes à droite, prenez à droite, deux fois à gauche, montez par l'échelle et remontez dans les conduits de ventilation de la salle de commande. Allez à droite dans la pièce avec l'interrupteur, utilisez la clé de bronze sur le tiroir (secret) puis prenez la porte au fond à droite dans la salle précédente et montez à l'échelle avant d'utiliser les deux bombes pour terminer le niveau.

L'île noire

L'arbre des morts

Suivez le chemin à gauche, sautez le chemin rocailleux et avancez vers la gauche après vous être accroché au rebord. Prenez ensuite le chemin suivant, puis sautez sur la pente rocheuse et dans la caverne. Descendez (secret) puis suivez le tunnel vers le point de départ et retournez au chemin de gauche. Allez cette fois à droite et passez dans le petit interstice en dessous de vous et prenez à droite. Descendez le tunnel en face de vous et descendez à gauche pour voir une scène cinématique. Faites ensuite demi-tour, sautez sur la gauche puis sur la colonne (secret). Descendez dans le trou, prenez l'ouverture vers la gauche, traversez et descendez la pente jusqu'à l'eau. Nagez dans le tunnel, montez sur le pont puis sautez sur votre gauche, puis encore une fois vers le pente et enfin sur la hauteur.

Entrez ensuite dans le bâtiment, récupérez le tube dans le tiroir, retournez au pont, sautez dans le bassin suivant puis remontez vers la zone des arbres. Passez par le petit interstice en face, entrez dans la pièce, récupérez la fourche puis retournez en arrière et montez sur la hauteur au dessus du chemin pour combiner et utiliser la fourche et le tube. Prenez le clapet, descendez, suivez le tunnel, montez et entrez dans la pièce de gauche et ramassez la torche. Suivez ensuite le chemin, descendez dans le trou, montez la pente à gauche, , prenez à gauche puis à droite à travers les flammes et descendez la pente (secret). Revenez aux flammes, suivez le tunnel, prenez à droite et mettez le feu aux racines des arbres puis récupérez le coeur. Retournez ensuite vers la torche, tournez à gauche, descendez le tunnel, prenez à droite, gauche, droite, droite et gauche puis montez l'échelle et suivez le chemin. Placez ensuite le coeur le réceptacle et suivez le passage.

Le labyrinthe

Allez vers les boutons en face de vous et appuyez sur celui du milieu, de gauche et enfin de droite. Avancez ensuite sur la droite en restant près des bancs, passez la porte et appuyez sur la poignée pour obtenir de la poussière d'os. Retournez au chaudron près des trois boutons, utilisez la poussière, passez par la deuxième porte et appuyez sur le levier au fond, retourner par la première porte et allez tout au fond (secret) avant de descendre la pente après la deuxième porte. Sortez ensuite de l'eau, montez les escaliers et prenez la première ouverture vers la zone centrale. Sautez et accrochez-vous sur la gauche puis montez à droite après le coin et sautez (secret) puis retournez vers le pont et appuyez sur le levier. Montez ensuite jusqu'au pont le plus haut et suivez le passage puis tournez à droite pour ramasser le livre. Descendez devant vous, montez dans la pièce, sautez sur la pente (secret dans l'interstice) puis en face de vous, faites demi-tour et continuez à monter jusqu'au sommet. Laissez vous glisser, et progressez dans le labyrinthe (prenez d'abord à gauche, puis à droite, sautez, prenez à droite, à gauche, sautez, à gauche, sautez, à gauche, sautez, à droite, à gauche). Ouvrez enfin le cercueil pour terminer le niveau.

Le vieux moulin

Prenez à gauche dans le tunnel, montez la pente à droite, accrochez-vous à la corde, récupérez la torche puis retournez dans le tunnel et prenez à droite et en bas. Allumez la torche, revenez en arrière et jetez-la aux créatures en dessous. Montez sur la hauteur en haut à gauche grâce à la corde, récupérez le pied de biche, descendez et entrez dans le petit passage (secret). Retournez à la corde, allez en haut de la colonne de droite, montez sur le rebord et sautez en arrière pour passer par le petit interstice. Placez vous au milieu de la plate-forme, sautez quand vous commencez à glisser, et appuyez sur Gauche. Accrochez-vous au rebord, montez, sautez encore, accrochez-vous à gauche, montez, sautez en arrière puis prenez le petit passage et utilisez le pied de biche sur la roue. Retournez ensuite au point de départ, utilisez la craie et descendez, prenez à droite de la ferme, franchissez le ruisseau puis passez le tunnel et plongez dans l'eau. Descendez, allez au fond à gauche, évitez le démon et récupérez la pièce d'argent. Nagez ensuite vers la cage, utilisez la pièce puis revenez vers le démon et montez vers le moulin par le tunnel.

Montez le rampe vers la roue, actionnez-la plusieurs fois puis sautez à gauche pour vous accrocher au mat. Prenez à

droite puis à gauche en rampant puis sautez en face de la pente et retournez-vous. Accrochez-vous à la poignée pour stopper le moulin, descendez la pente et nagez par le tunnel jusqu'à l'extérieur. Rampez dans le passage en face de vous (secret) puis retournez à la grange et nagez dans le ruisseau puis dans le tunnel pour prendre l'ouverture de gauche et remonter (secret).
Retournez ensuite dans l'eau, prenez à droite, montez le plus haut possible pour atteindre le toit du bâtiment avec la roue à eau et prenez l'ouverture du milieu derrière vous. Descendez encore et tournez la roue à droite pour terminer le niveau.

Le quartier général

13ème étage

Partez sur la gauche, tirez sur le caisse, avancez en rampant puis prenez à gauche, à droite, descendez dans la pièce et récupérez le matériel. Retournez dans le trou, prenez à droite, tirez sur la caisse puis prenez à droite, à gauche, et entrez dans la pièce (secret). Retournez au point de départ, prenez à droite après la grille, montez, prenez encore à droite, suivez le laser du haut et montez les escaliers sur la gauche. Avancez, prenez à droite vers la porte (utilisez le marteau pour l'ouvrir), passez l'échelle et montez en faisant attention au laser puis prenez à gauche et tuez le garde. Passez ensuite par deux grilles dans le sol, tuez le garde endormi, récupérez et utilisez la carte, appuyez sur le bouton, prenez l'ascenseur jusqu'au 16ème étage puis sortez à gauche et allez derrière la caisse. Débarrassez-vous ensuite des trois gardes avant de passer par la porte.

Utilisez la carte, appuyez sur le bouton dans la pièce et avancez vers la rampe au fond puis prenez à gauche et passez deux portes. Appuyez sur le bouton de gauche, récupérez le disque, retournez à l'ascenseur et retournez au 13ème étage. Utilisez le disque au fond à droite du hall pour ouvrir la porte puis montez sur la gauche, accrochez-vous à la barre puis sautez en arrière par l'ouverture quand vous glissez vers le bas. Accrochez-vous à la barre, descendez et sautez sur le côté gauche pour éviter les flammes, rampez dans le petit passage puis avancez, prenez à gauche, entrez dans la pièce de droite, récupérez le matériel et prenez à droite en sortant. Descendez ensuite les escaliers, utilisez la clé, récupérez le matériel dans le placard de droite puis ressortez, combinez le tissu et le chloroforme et utilisez le sur le garde. Entrez dans la hall suivant grâce à la carte, débarrassez-vous du garde suivant, récupérez le disque et utilisez-le sur la console en face de vous. Prenez ensuite le petit passage du coin, prenez la deuxième à droite, tuez le garde et allez dans la pièce suivante. Montez ensuite les escaliers, entrez dans la pièce suivante, appuyez sur le levier et descendez en courant pour récupérer Iris et terminer le niveau.

Evasion

Passez le salon à gauche, prenez deux fois à droite, récupérez le chloroforme dans la pièce et ressortez pour entrer dans la pièce de droite et récupérer le tissus. Allez sur la droite en sortant, endormez le garde, récupérez le chloroforme dans le deuxième bureau à gauche, la carets dans le troisième puis revenez là où était le garde et prenez à droite pour ouvrir la porte (code 8526) et entrer dans les premières toilettes pour hommes. Sautez, montez à droite, accrochez-vous au rebord, laissez-vous tomber et accrochez-vous à la chaîne de l'autre côté du passage. Descendez, montez dans l'alcôve (secret), remontez à la chaîne, sautez sur le rebord vert et sautez sur la droite jusqu'au toit de l'ascenseur.

Descendez dans l'ascenseur, ouvrez les portes et appuyez sur le bouton à gauche et entrez dans l'ascenseur suivant. Appuyez sur le bouton, tournez à gauche, avancez, appuyez sur Action. Appuyez ensuite sur le bouton pour arrêter l'ascenseur, montez sur le toit puis grimpez sur le droite assez haut pour pouvoir faire un saut en arrière et retomber le le rebord. Allez au fond à gauche, escaladez puis glissez de l'autre côté puis sautez et accrochez-vous aux barres. Descendez ensuite en évitant les flammes, passez la corde derrière vous, récupérez le chloroforme, descendez, attendez que le garde s'éloigne et suivez la rampe puis accrochez-vous au rebord et montez. Grimpez à l'échelle de gauche, descendez vers la droite, sautez à gauche, et attendez que le sniper tire sur l'extincteur (secret). Sortez à droite et appuyez sur le bouton, descendez par l'échelle, suivez le chemin, prenez l'ouverture, sautez vers la gauche (sol électrifié) et attendez que le garde tire dans la vitre. Avancez pour appuyer sur le bouton, prenez à gauche après la porte, appuyez sur les deux boutons et prenez à droite puis entrez dans la pièce de gauche. Faites ensuite demi-tour, montez dans le petit passage, appuyez sur le bouton dans la pièce suivante, récupérez le disque, quittez la pièce, prenez à droite puis à gauche et utilisez le disque avant d'aller au centre et d'utiliser Iris pour vous téléporter.
Descendez ensuite dans le trou derrière vous, remontez de l'autre côté, descendez, traversez le hall, allez vers la droite pour récupérer le chloroforme et retournez au clavier pour entrer le code 1672. Passez la porte, prenez à droite, tirez

sur le levier, prenez le petit passage à droite, grimpez et ressortez près de votre point de départ. Avancez ensuite dans le salon et tirez sur l'extincteur près de la porte de gauche pour terminer le niveau.

Alerte rouge

Débarrassez-vous du garde, allez là où il se trouvait et sautez, montez et tournez-vous à gauche. Sautez ensuite et accrochez-vous aux escaliers puis montez et sautez encore au dessus du sol branlant pour prendre l'ouverture dans le mur (appuyez sur Action). Allez vers la droite, sautez pour ouvrir la grille et montez quand le garde descend. Tirez ensuite sur la valve, allez vers l'ascenseur, appuyez sur le bouton et prenez la porte de gauche en sortant. Appuyez sur le bouton, décalez-vous sur la gauche et tirez sur les cibles de gauche à droite avant de passer à la pièce suivante. Appuyez sur le bouton, reculez et quittez vite la pièce quand vous aurez détruit les cibles (attention au gaz). Prenez ensuite à droite, à gauche, traversez le hall, récupérez le lance grappin et entrez dans la pièce suivante.

Lancez le grappin vers le conduit de ventilation, montez par l'ouverture de droite, descendez et tuez les deux gardes. Allez en arrière vers les escaliers écroulés, appuyez sur le bouton de l'ascenseur, passez les lasers, récupérez le grappin et descendez dans le trou pour monter sur les escaliers. Lancez le grappin sur ceux au dessus de vous, sautez en face et accrochez-vous au rebord pour passer par le petit passage. Sautez ensuite en arrière sur la caisse, tuez le garde, descendez et appuyez sur l'interrupteur. Prenez à droite pour utiliser l'ascenseur, tuez les gardes, avancez vers le triangle dans le mur et montez sur la colonne grâce à la corde. Descendez ensuite sur le gauche, tuez les deux gardes, retournez sur la colonne et suivez le chemin.

Glissez vers le bas, prenez à droite au niveau des rayons lasers, montez à l'échelle à droite après le petit passage et descendez à droite vers le sol et le robot pour l'attirer. Remontez rapidement, tirez sur la valve rouge et débarrassez-vous du robot. Sautez ensuite sur la pente dans le coin opposé, ramassez le grappin, lancez le grappin vers les conduites au plafond et balancez-vous vers l'ouverture pour appuyez sur l'interrupteur. Balancez-vous ensuite pour revenir sur vos pas, descendez pour récupérer la partie gauche de la clé, remontez, appuyez encore sur l'interrupteur puis retournez en arrière pour entrer dans la conduite. Descendez, sortez et allez sur la gauche en évitant les tirs de l'hélicoptère, tirez sur le levier, continuez à gauche, puis prenez tout droit, à gauche, en face et à droite dans le petit passage (secret).

Sortez, tirez le levier, retournez à la pièce des lasers, tuez les deux gardes, retournez tirer sur le levier puis courrez sur la rampe, prenez à gauche et sautez jusqu'à la pièce suivante puis jusqu'au bar dans la salle adjacente. Appuyez sur le bouton, retournez rapidement vers le levier près des lasers et tirez le quand le robot passe au dessus de la trappe. Ressortez ensuite et avancez vers la gauche, tirez sur le levier pour détruire le robot, puis une autre fois encore puis retournez au levier près des grilles, appuyez dessus et sortez vers la droite. Récupérez la deuxième partie de la clé, continuez vers la droite, tournez à gauche aux lasers, sautez et accrochez-vous puis descendez dans la pièce, combinez et utilisez la clé. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le couloir pour terminer le niveau.

ACCÈS DIRECT À CERTAINS NIVEAUX

Au menu principal, mettez en surbrillance l'option "Nouveau jeu", puis faites l'une des manipulations suivantes pour accéder au niveau correspondant :

L'Ile noire

Maintenez simultanément enfoncés les boutons Haut + L2, et apuyez sur ⊗

La base russe

Maintenez simultanément enfoncés les boutons Haut + L1, et apuyez sur ⊗

Tower Block (dernier niveau)

Maintenez simultanément enfoncés les boutons Haut + R1, et apuyez sur ⊗

Rome

Maintenez simultanément enfoncés les boutons Haut + R2, et apuyez sur

Tomb Raider II starring Lara Croft

© Eidos Interactive / Core Design 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES

Faites un petit pas à gauche, un petit pas à droite, un petit pas à gauche, un petit pas en arrière, un petit pas en avant, trois tours sur place, un saut arrière roulé (+ Bas + dès que lara saute).
Remarque : pour conserver les armes quand vous changez de niveau, allumez une torche avant de faire le code.

CHANGER DE NIVEAU

Faites un petit pas à gauche, un petit pas à droite, un petit pas à gauche, un petit pas en arrière, un petit pas en avant, trois tours sur place, un saut avant roulé (Haut + +).

AIDE POUR LES NIVEAUX 1 À 4

La muraille de Chine

Une fois arrivé au bas de la glissade, avancez vers le plan d'eau. Allez-y. Eliminez le tigre, contournez par le coté gauche. Grimpez. Allez au bout du chemin. Sautez. Avancez au bout du chemin. Grimpez. Faites 180°, vous verrez en face une possibilité de sauter. Sautez. Montez. Arrivez vers le mur. Faites un quart de tour vers la gauche. Courez, sautez, grimpez.

Placez-vous dessus la grille pour la faire tomber. Montez l'escalier. Sautez et accrochez-vous. Enclenchez la manette. Sortir. Eliminer les 3 corbeaux. Prenez l'escalier descendant. Laissez-vous tomber. Plonger. Ramassez la clé. Sortez de l'eau. Eliminer le tigre. Montez sur les blocs de pierres verts se trouvant contre la muraille (coté gauche de l'eau). Grimper. Ouvrez la porte a l'aide la clé.

Eliminer l'araignée. Grimper à la paroi (sorte d'échelle). Eliminer l'araignée. Ramasser la clé. Descendre. Ouvrez la porte (à droite de l'échelle). Avancer. Eliminer ces araignées. Récupérez vers le squelette, trousse de secours et cartouches. Allez sur un coté de la caisse. Poussez-le. Descendre. Placez-vous au milieu de l'eau et avancer sans vous arrêter (des flèches jailliront des parois et de cette façon vous ne serrez que très peu touché). Sortez de l'eau (attention aux flèches).

A partir de maintenant, il va vous falloir courir vite et bien.
Courez sans vous arrêter (vous tomberez sur des pics sinon). Allez à droite (2 rochers rouleront contre vous). Courez. Vous verrez des pics, sauter par-dessus. Vous tomberez dans un trou. Dépêchez-vous de grimper (coté milieu droit).

Il a fait chaud. Sachez que ce n'est pas fini
Courez. Sauter par-dessus la lame, courez, sauter par-dessus la lame, courez, sautez par-dessus la lame. Allez à gauche (ne ramassez pas l'idole verte, vous la récupérez dans le chapitre 2). Courez droit devant vous. Tombez dans le trou. Allez directement à gauche. Allez sur l'espace clair (comme la grille précédemment). Laissez vous tomber.

Avancer gentiment, ramasser la trousse de secours. Traverser au bon moment les deux rouleaux. Eliminer les araignées. Accrochez-vous à la fixation sur le câble (près du bord). Attention, des araignées surgiront à ce moment la (juste avant de s'accrocher). Eliminer ou accrochez-vous. RESTEZ ACCROCHER. Lâchez les poignées lorsque vous arriverez vers les 2 tigres. Eliminer 2 tigres. Avancer. N'allez pas contre et surtout pas dans le feu (cela brûle le feu). Allez vers la porte.

Venise

Avancer. Eliminer le doberman. En sortant du couloir sur la gauche et sur le balcon se trouve un tueur. Eliminer. Poursuivez votre chemin. Eliminer le doberman et une brute. Eliminer. Plonger sous la grande porte en face. Actionner l'interrupteur. Revenir vers brute. Entrer dans la pièce. Prenez la trousse de secours. Actionnez l'interrupteur. Grimper. Recommencer l'opération au deuxième étage. Grimper dans l'encadrement de la fenêtre. Tirer dans la fenêtre.

Passer par la deuxième fenêtre. Sauter sur le store rouge. Sauter sur le balcon. Ramasser la clé. Revenir. Passez la porte. Eliminer le doberman. Entrez. Allez enclencher l'interrupteur. Revenir. Tirer dans la fenêtre. Grimper.

Sauter sur le store rouge et s'accrocher. Continuer en faisant des bonds. Grimper.

Allez actionner l'interrupteur. Revenir. Plonger. Allumer une torche. Avancer. Ramasser l'idole. Vous arrivez dans une grande salle remplie d'eau. Allez à gauche. Ramasser les cartouches. Allez vers la gauche (uniquement une échelle). Grimper. Ramasser les cartouches et l'idole. Revenir et allez en face (de l'autre coté, vers la porte et la fenêtre). Tirez dans la fenêtre. Allez à l'intérieur. Eliminer les rats et tueur. Ramasser sur le cadavre des cartouches. D'autres se trouvent dans la pièce. Repasser par la fenêtre. Grimper à l'échelle. Allez à droite. Passer sous la grande porte. Allez à gauche.

Monter sur les caisses. Sur la plus haute, courez, sautez et accrochez-vous. Eliminer le doberman et brute (ils sont à gauche du pont). Restez sur le pont pour les éliminer (à moins d'aimer le risque). Allez à droite. Un autre tueur se trouve à droite. Eliminer. Ramasser la clé. Ouvrer la porte à l'aide de la clé. Rentrez. Tomber dans le trou. Actionner l'interrupteur (ceci fera venir un tueur). Ecouter les pas pour savoir quand monter à l'étage. Grimper. Eliminer le tueur (jeu de mots). Retourner sur le pont. Sauter sur les caisses (en dessous du pont). Eliminer tueur près du bateau. Allez vers lui. Ramasser les cartouches. Prenez le bateau. Repasser sous le pont. Défoncer les gondoles. Allez à droite.

Continuer. Sur le ponton se trouve un tueur. Arriver près du ponton avec le bateau. Sauter en appuyant sur carrée. Eliminer. Ramasser la trousse de secours et les cartouches. Allez tout droit (vers les deux gondoles). Sauter sur le ponton. Une brute va sortir. Eliminer. Ramasser la trousse de secours. Agrippez-vous à la traverse (sorte de pont avec des fenêtres). Grimper. (J'ai plus besoin de vous le dire qu'il faut tirer sur les fenêtres). Ramasser l'idole verte (déjà vu quelque part cela là) et les munitions. Redescendre. Passer la porte. (Allumer une torche si nécessaire). Eliminer les rats. Actionner le levier. Prenez le bateau. Passer le petit couloir. Allez à gauche. Montez sur le ponton (celui ou il y a la porte). Rentrez (la porte se referme). Ramasser la clé.

Grimper. Eliminer le doberman et brute. Ramasser la trousse de secours. Actionner l'interrupteur. Allez sur le balcon. Regarder au tour de vous. Un tueur se trouve en dessous de vous.

Eliminer. Prenez le bateau. Passez sous le tunnel. Continuer. Arriver vers une porte ouverte. Arrêtez-vous

Entrez avec le bateau et répéter l'action précédente pour éliminer ce tueur. Ramasser les munitions. Actionner l'interrupteur. (Celui-ci ouvre la grande porte protéger par des mines). Cela ne vous servira à rien d'y aller maintenant. Dès que vous serez sorti du hangar, Un son de cloche sera émis. Tant que celui-ci résonne. La porte reste ouverte. Une grille reste encore fermer pour y arriver rapidement. Pour l'ouvrir, retourner à l'endroit ou vous avez pris le bateau (près des 3 gondoles éclatées et du pont). Ouvrir la porte à l'aide de la clé de fer. Un autre tueur se pointe. Eliminer. Ramasser la trousse de secours. Entrez. Actionner l'interrupteur. Voilà, maintenant retourner au hangar. Actionner l'interrupteur. Prenez le bateau.

Maintenant, c'est une question d'emploi du temps et d'habilité me direz-vous ? Non ! Une fois l'interrupteur actionner, NE PRENEZ PAS LE BATEAU. Nager sous la porte (ceci ne déclenchera pas le son de cloche). Nager tranquillement en direction de la porte.

LA CACHE DE BARTOLEMI

Avancer, aller sur les pontons. Eliminer les rats. Monter l'escalier. Eliminer les rats et le tueur. Ramasser la trousse de secours. Avancer. Eliminer les rats. Actionner la manette (ceci ouvrira la porte et fera sortir un homme a la batte). Eliminer. Ramasser la petite trousse de secours. Allez vers la porte.

Enter. Un homme se trouve à l'étage, un autre a gauche, éliminez-les. Allez vers les fenêtres. Tirer sur celles-ci. Eliminer les deux dobermans. Ramasser la petite trousse de secours (au fond). Allez vers les statues de samouraïs (les lames s'abaisseront à votre passage). Une fois traverser, allumer une troche, actionner la manette. Revenir (Les statues ne bougeront plus). Allez vers les formes en bois (milieu de la pièce). Allez vers celle qui est très oblique. Mettez-vous de dos a celle-ci. Faites un périlleux arrière, sauter immédiatement et accrocher vous. Grimper. Pousser la caisse. Sauter sur le balcon. Ramasser les munitions. Grimper à l'échelle.

Allez sur le balcon (un homme se trouve sur l'autre balcon, à droite). Eliminer. Sauter sur le store rouge. Accrocher vous. Allez vers la gauche (toujours accrocher). Grimper et dès que possible faite un périlleux arrière (vous atterrissez su un balcon). Sauter sur le rebord en bois. Faites en sorte de tomber sur le pontant en pierre (en dessous de vous à droite sous le store rouge). Une fois dessus, sauter dans l'encadrement. Eliminer les deux dobermans. Monter l'escalier. Aller à droite. Eliminer tueur. Passer par la fenêtre. Eliminer tueur (à droite). Ramasser les munitions.

Passer par la fenêtre, dès que celle-ci sera franchie vous aurez affaire a 1 brute et 1 doberman devant vous plus 1 brute derrière vous. Eliminer. Enter dans la cheminée. Pousser le fond de celle-ci. Grimper. Eliminer le rat.

Au bout du couloir fait un bond (sinon vous glisserez et serez couper par deux lames). Plonger. Nager jusqu'au bout du couloir (une porte se trouve dessous vous). Grimper. Attention au jet de flamme, sauter par-dessus (plonger dans l'eau pour vous éteindre si vous brûler).

Ne descendez pas. Avancer et éliminer les 2 dobermans et tueur. Toujours depuis ici, mettez-vous en face du lustre. Sauter et accrocher vous. Arriver sur le lustre fait un tour sur la gauche. Sauter, accrochez-vous. Actionner la manette. Passer par les fenêtres (tirez dessus). Aller à droite. Tomber dans le trou. En face des escaliers (sous l'eau) se trouve une manette. Actionnez-la. Passer la petit porte. (Attention a votre oxygène maintenant). Allumer une torche. Plonger au fond à droite. Droite. Tout droit. Par le petit tunnel (haut), par le petit tunnel (bas), allez au fond à gauche, ramassez les munitions, allez au fond à droite, ramasser l'idole. Enfin, actionner la manette (juste au-dessus a droite de l'idole). Actionnez-le. Remonter à la surface (ici au-dessus de vous). Repasser le jet de flammes et remonter sur le 1er lustre. Aller sur le 2eme lustre. Tourner à droite. Sauter. Actionner la manette. Retourner sur le 2eme lustre. Allez sur le 3eme lustre. Grimper. Allez à droite. Eliminer les 2 rats. Grimper sur la poutre.

Sauter (la ou le plafond est le plus haut). Eliminer brute qui va surgir (ne pas tomber). Ramasser la petite trousse de secours. Sauter sur l'autre côté de la poutre. Actionner la manette (le 3eme lustre descend). Revenez (pour cela, il faut courir et s'accrocher uniquement). Grimper, Allez à droite (plate-forme carrée vers le dessus de la chemine). Alignez-vous avec le 2ème lustre. Courir uniquement Sauter sur le 3eme lustre. Sauter dans le passage (la ou il y avait le tableau de la joconde). Ramasser la clé. Descendez. Passer par les fenêtres (à gauche de la cheminée). Plonger. Passer par les fenêtres sous l'eau. Monter l'escalier. Ouvrir la porte a l'aide de la clé.

Avancer. Eliminer brute. Dans la même salle, actionner la manette. Passer la porte. Eliminer les 2 tueurs. Ramasser munitions et cartouches. Passer la petite porte (dehors), elle s'ouvrira à votre passage. Allez vers le détonateur (à gauche), éliminer le rat au passage. Une fois vers le détonateur, grimper sur le mur. Allez au bout du mur. Sauter. Grimper. Ramasser l'idole. Revenir dans la bibliothèque. Allez vers les étagères (la ou il n'y a pas de plafond). Grimper. Eliminer les 2 rats. Grimper. Actionner la manette. Descendez et éliminer tueur qui arrive. Aller dans la nouvelle salle. Grimper l'étagère. Sauter (vers la fenêtre). Grimper. Briser la fenêtre.

Laisser vous glisser, et au moment voulu, sauter sur le petit balcon. Retourner vous. Sauter sur l'avant toit. Sauter sur le mur. Plonger. Aller dans la maison. Eliminer tueur. Ramasser la petite trousse de secours et la clé.
Sauter dans l'encadrement de la petite porte (elle s'ouvrira et un tueur arrivera). Eliminer. Ramasser la petite trousse de secours. Retourner vers le détonateur et actionner celui-ci avec la clé. BOOOOMMM. On vous tire dessus (en haut à droite sur le balcon). Eliminer. Aller vers les débris et grimper le plus haut possible (sur le toit en faite). Prenez le chemin et laissez-vous glisser.

L'OPERA

En dessous de vous se trouve un tueur. Sauter en arrière et durant la chute profiter de lui tirer dessus (attention a la pierre qui balance). Finissez-le. Ramasser les cartouches. Allez à gauche. Grimper la première échelle. Déplacez-vous de côté. Décrochez-vous de l'échelle. Faites demi-tour. Grimper à la plate forme. Actionner l'interrupteur. Prenez la 2eme échelle. Sauter sur la plate-forme blanche. Sauter vers la pierre qui balance. Sauter dans le toit ouvert. Eliminer brute. Ramasser la clé. Prenez l'escalier. Eliminer brute qui va surgir. Ramasser la petite trousse de secours. Retourner vers la pierre qui balance. Sauter sur le toit plat carré (du même côté). Sauter sur l'autre toit carré plat (en dessous à droite). Laisser vous tomber en arrière et agrippez-vous au rebord. Déplacez-vous du coté gauche (en position avec l'ouverture). Lâchez vous et agrippez-vous. Grimper. Sauter par-dessus les bris de verres. Prendre l'échelle. Ouvrir la porte à l'aide de la clé. Monter l'escalier. Prendre l'échelle. Déplacez-vous du côté droit.

Courir, sauter (Les planches céderont sous votre poids), sauter, courir, sauter, accrochez-vous au mur. Aller à droite. Sauter. Grimper.

Avancer. Aller à droite. Sauter sur le toit de l'opéra. Aller en son centre. Depuis là, fait un carton sur tout ce qui bouge (2 dobermans, 1 brute, 3 tueurs). Ramasser les objets tombés (munitions, cartouche, une petite trousse de secours et trousse de secours).

Sauter où la pierre se balance (vous devez être sur le toit pour atteindre cet endroit). Allumer une torche. Descendre. Actionner l'interrupteur. Remonter. Eliminer tueur et brute. Ramasser munitions et cartouche. Descendre dans l'opéra. Actionner les deux interrupteurs.

Descendre. Regarder l'échelle en face de vous, aller à droite et actionner l'interrupteur (Attention aux blocs de pierre). Remonter en prenant l'échelle. Aller à gauche.

Descendre. Eliminer tueur (à droite). Ramasser la petite trousse de secours. Aller à droite. Avancer dans le couloir. Eliminer les 2 dobermans. Actionner la manette. Revenir. Aller à gauche (dernier SAUVER). Une porte s'ouvrira. Attendre les ennemis. Eliminer le doberman et le tueur. Descendre à l'étage (par le trou carré). Descendre à l'étage (par le coté rideau rouge).

A cet étage, repérer le tueur (au fond). Sauter et courir en sa direction. Mettez-vous à l'abri (sous lui). En descendant, 2 dobermans et une brute vont vous courser. Eliminez-les. Ramasser la petite trousse de secours. Grimper à l'étage du tueur (celui que je vous ai demandé de repérer). Eliminez-le (si cela n'a déjà été fait). Ramasser les cartouches. Redescendre et plonger. Aller sur la scène (attention aux sacs). Eliminer le doberman (à droite) et le tueur (de l'autre côté de l'eau). Aller à gauche (vous regardez l'eau). Eliminer les 2 brutes. Ramasser la petite trousse de secours. Revenir sur la scène et prendre l'autre pièce. Actionner la manette. Remonter vers le tueur (au deuxième étage). Attention en sortant de l'eau, des roches rouleront sur vous. Arriver au 2ème étage. Prendre le couloir. Descendre. Avancer vers le bord (vous voyez de l'eau et un passage). Sauter dans le passage (juste un bond en avant). Si vous tomber dans l'eau, remonter vers le passage. Eliminer le tueur (à gauche). Prendre le couloir. Eliminer le doberman au passage. Briser les vitres. Descendre en s'accrochant au rebord. Actionner la manette.

Prendre le passage. Glisser et sauter au bon moment. Prendre la clé. Grimper (2x). Sauter sur le 2ème bloc oblique. Glisser, sauter à nouveau au bon moment, s'accrocher et grimper. Eliminer le rat.

Avancer prudemment. Mettez-vous près du bord. Sauter. Faites 180°, saut périlleux arrière. Mettez-vous au bord, saut périlleux arrière. Sautez en avant et accrochez-vous. Prenez l'idole. Revenir, descendre. A nouveau près du bord, saut périlleux arrière. Tirez la caisse. Actionner l'interrupteur. Mettez la caisse que vous venez de tirer au milieu de la pièce, contre le renfort et les fenêtres. Grimper vers celle-ci, brisez-les. Mettez la seconde caisse sur la première. Redescendre. Mettez-vous sur le petit bloc de bois au sol.

Grimper. Eliminez brute. Revenir dans l'opéra. Rester sur l'étage. Dirigez-vous vers le fond à droite. Utiliser la clé pour ouvrir la porte. Retourner sur la scène. Grimper (la ou se trouvent les verres brisés). Mettez-vous coller au pont-levis, courir, sauter et s'accrocher à la ligne oblique qui se trouve dans le mur. Se déplacer sur la gauche. Actionner la manette (le pont-levis descend). Revenir sur celui-ci. Aller au fond. Sauter et s'accrocher. Grimper. Depuis la, courir, sauter, s'accrocher.

Passer les sacs de sables.
Actionner la manette. Continuer. Laissez-vous glisser. Sauter et plonger dans la trappe (celle-ci c'est ouverte avec un sac de sable). Dirigez-vous à droite. Plonger. Nager au fond à gauche. Prendre le petit tunnel. En sortant du petit tunnel. Aller tout droit. Actionner la manette. Revenir vers le sac de sable. Dirigez-vous à gauche. Ramasser la boîte de relais. Grimper à l'échelle.

Aller mettre la boite de relais dans le panneau électrique. Celui-ci se trouve au 3e étage, au fond à gauche en ayant la scène en face. Actionner la manette. Ne prenez pas de suite l'ascenseur. Grimper d'abord à l'échelle qui se découvre. Grimper. Ramasser le secret et munitions, et encore munitions. Revenir vers la manette. Actionner l'à nouveau. Attendre l'ascenseur.

Actionner la manette, aller dans l'ascenseur. Préparez-vous à éliminer deux tueurs. Actionner la manette. Attendre que l'ascenseur monte. Plonger. Nager par la gauche. Ramasser le court-circuit. Revenir. Nager part la droite. Actionner le levier. Passer par la grille qui vient de s'ouvrir. Remonter au 2e étage. Aller vers l'ouverture dans le toit. Mettre le court-circuit dans le panneau électrique. Actionner la manette de droite (une ouverture est visible depuis la, sur le fond de la scène).

Aller sur la scène. Eliminer 2 brutes, un tueur et un doberman. Ramasser une petite trousse de secours et cartouches. Ensuite, dirigez-vous au fond et tourner toujours à droite. Tirer 2x la caisse devant vous. Aller actionner la manette. Grimper sur les caisses (là où se trouve la lampe). Passer le couloir (attention, une brute est sortie). Descendre. NE PAS TOMBER DANS LE TROU ou vous êtes bon pour recommencer l'ouverture sur la scène. Allumer une torche si nécessaire. Sauter par-dessus ce trou et s'agripper. Actionner la manette.

Passer le sac de sable (utiliser la pente à droite).

Descendre. Préparez-vous à affronter un adversaire coriace. Vous aurez 2 dobermans, un tueur et une brute armée. Eliminez-les. Ramassez les munitions et une petite trousse de secours. Actionnez l'interrupteur, celui-ci se trouve du coté de l'ouverture à droite. Pour l'atteindre, grimpez sur les caisses et faites un petit parcours. Actionnez l'interrupteur. Eliminez le tueur. Dirigez-vous l'accès.

ACCÈS À LA CAVE DE LA MAISON DE LARA

Dans le labyrinthe de la maison de Lara (le niveau de présentation), il est possible de trouver des torches et un interrupteur. En appuyant sur celui-ci, on ouvre la porte de la cave de la maison (dans le couloir, à coté de l'horloge).

FAIRE EXPLOSER LARA

Pendant le jeu, effectuez les actions suivantes : un pas en avant, un pas en arrière, marchez en tournant 3 fois dans toutes les directions puis sautez en arrière.

PLONGEON AVEC SAUT PÉRILLEUX

Lorsque vous êtes devant une étendue d'eau, faites un saut en avant puis maintenez immédiatement la touche R1. Ensuite, appuyez rapidement sur la touche . Lara exécutera alors un magnifique un saut de l'ange pendant le plongeon.
Remarque : pour exécuter cette figure, Lara doit être à une bonne hauteur de l'eau. Sinon la figure ne se déclenche pas.

ASTUCE POUR ÉVITER LES FLÈCHES

Au niveau de la Muraille de Chine, il y a un moment où vous devez traverser un bassin d'eau. Le problème, c'est qu'il y a des flèches qui viennent de nulle part et qui vous trouent la peau. Pour y remédier, allez dans l'eau mais n'avancez pas. Lorsque vous êtes dans l'eau, dirigez-vous immédiatement tout à gauche, sortez de l'eau en vous hissant sur le bord.
Puis, une fois à terre, faites un saut et accrochez-vous sur la paroi. Maintenant, balancez-vous jusqu'à l'autre bout du bassin. Les flèches, quant à elles, ne vous toucheront pas.

ELIMINER LES GUERRIERS DE PIERRE DANS LES DERNIERS NIVEAUX

Pour éviter le corps à corps contre les guerriers qui sont encore figés en statues de pierre dans les derniers niveaux, c'est très simple. Prenez le lance-grenades et tirez-leur 5 ou 6 grenades. Succès garanti : ils ne vous attaqueront plus ! Bien sûr, il ne faut pas qu'ils soient réveillés.

PLATEFORME PÉTROLIÈRE ET NIVEAUX SUIVANTS

La Plate-Forme Pétrolière

Déplacer les blocs de manière à simplifier le trajet entre la porte et l'interrupteur (au fond d'un couloir).

Actionner l'interrupteur, courir et passer la porte. Aller à gauche, courir vers les deux brutes et le tueur. Continuer à courir jusqu'au fond de la pièce. Attendre devant les fenêtres que le tueur en casse une. Sauter sur l'hydravion (prendre l'élan derrière les vitres).

Aller jusqu'au trou et se laisser tomber dedans. Prendre les pistolets. Remontez. Aller dans l'eau. Revenir vers les brutes et le tueur. Eliminer. Prendre carte jaune. Passer par les vitres. Aller à droite, sauter en bas, actionner l'interrupteur. Plonger dans l'eau, aller sous l'eau, sous l'hydravion, passer par la trappe. Actionner l'interrupteur. Revenir vers les vitres. Ouvrir la porte à l'aide de la carte jaune(l'interrupteur est à droite en entrant).

Passer la porte qui vient de s'ouvrir, actionner l'interrupteur. Aller à droite, suivre le couloir. Ouvrir la porte. Une brute va surgir derrière vous. Eliminer. Ramasser la petite trousse. Aller à droite. Eliminer la brute. Ramasser la trousse.

Ouvrir la porte à droite. Eliminer la brute. Ramasser la trousse, les harpons et les recharges pour pistolets. Aller à droite, ramasser le fusil harpon et les pistolets automatiques. Actionner l'interrupteur qui se trouve au premier lit à gauche 2ème étage en entrant. Descendre. Grimper sur le dernier lit à droite(2ème étage). Sauter, s'accrocher, Grimper.

Arrivé devant la pente, descendre en arrière tout en s'accrochant, descendre l'échelle. Déplacer un bloc devant l'autre

échelle(juste derrière le feu). Grimper dessus, sauter, s'accrocher et grimper à l'échelle.

Eliminer la brute. Ramasser la carte rouge. Sauter dans l'eau. En sortir. Allumer une torche si nécessaire. Revenir vers les vitres.

Repasser la porte. Aller cette fois à droite. Eliminer doberman et tueur. Faire tomber les tonneaux. Monter à cet endroit. Ouvrir la porte avec la carte rouge. Eliminer le tueur et les 2 brutes(Attention une arrive par devant, une par derrière). Ramasser la trousse et les cartouches.

Pousser le bloc(il se trouve où il y avait le tueur). Le déplacer de manière à pouvoir sauter dans le couloir(en dessous du plafond). Sauter, s'accrocher, grimper.

Descendre. Eliminer le tueur. Actionner l'interrupteur(c'est ici, la salle de contrôle). Revenir. Aller dans la piscine qui vient de se remplir. Sortir de l'autre côté. Sauter sur le bloc(à droite de la piscine, à côté des tuyaux). Actionner l'interrupteur.

Retourner dans la salle de contrôle, descendre. Tout éliminer. Remonter (Il y a un couloir aérien quelque part).

Ouvrir la porte à l'aide de la carte verte(salle de contrôle). Ractionner l'interrupteur qui vide une piscine et rempli l'autre.

Aller dans la piscine qui vient de se remplir, aller dans le couloir sous marin. Le suivre, actionner le levier, passer la grille.

L'aire de plongeon

Monter les escaliers. Courir, sautez et s'accrocher à l'échelle. Montez, actionner l'interrupteur (l'hélice s'arrête). Plonger dans l'eau. Aller derrière l'hélice. Allumer une torche, ramasser les grenades. Revenir.

Actionner le levier (dans l'eau), passer la porte qui s'est ouverte. Eliminer doberman et 2 tueurs. Ramasser cartouches.

Sauter SANS élan sur le bloc qui est sur l'eau (faire attention au treuil) et s'accrocher. Se déplacer (toujours accroché) vers la droite. Grimper. Se tourner vers la gauche. Prendre de l'élan, sauter, s'accrocher au bloc, grimper. Tuer 2 brutes. Se tourner vers la droite, prendre de l'élan, sauter.

Ramasser trousse et torches. Se mettre au milieu de la pièce. Juste en face du trou. Glisser dans le trou, ramasser l'idole. Sortir du trou. Glisser jusqu'au bord, sauter, s'accrocher, grimper.

Aller à droite, grimper à l'échelle très longtemps. Sortir à droite. Ramasser munitions.

Tomber dans le trou de manière à descendre à reculons. S'accrocher, se lâcher puis se raccrocher. Grimper, éliminer tueur. Sauter dans le trou où il y a la carte bleue. Sortir par le couloir. S'accrocher à la longue échelle, grimper, et répéter les mêmes opérations qu'au dernier passage.

Ouvrir la porte avec la carte bleue. Aller à droite. Eliminer 4 dobermans (dont 2 qui viennent de derrière) et un tueur (lanceur de flame).

Ouvrir la porte au fond. Eliminer brute. Déplacer le bloc(ne pas bloquer la porte). Plonger dans l'eau, éliminer plongeur.

Plonger dans le couloir, actionner interrupteur, et encore interrupteur, vite revenir.

Sortir de la pièce, ensuite aller à gauche, puis à droite, ouvrir la porte. Eliminez tueurs et brute, ramasser munitions et trousse.

Aller au fond de la pièce, à gauche. Actionner la manette puis l'interrupteur. Vite courir dans le couloir, sauter par dessus la trappe, ramasser la carte. Revenir.
vl...

Par 40 brasses de fond

Suivre les tonneaux, arrivé près du bateau, repérer l'ancre, derrière, il y a un couloir vertical, aller dedans, remonter, bien respirer.

Plonger dans le trou(au fond de l'eau), remonter très vite, aller dans le couloir, arrivé dans la pièce, actionner l'interrupteur(une trappe s'ouvre). Revenir à la bulle d'air. Respirer. Refaire le même chemin, passer dans la trappe, puis dans plusieurs autres pièces, arrivé à la bulle d'air, respirer.

ENFERMER LE MAJORDOME

Dans le niveau de présentation, donc la demeure de Lara, vous serez harcelé par le majordome, qui vous suivra partout où vous irez. Pour vous en débarasser, entrez dans la maison et trouvez la salle de réfrigération, c'est à dire là où se trouve la provision de viande. Ouvrez la porte, le majordome vous suivra. Dès qu'il est près de vous, sautez par-dessus sa tête et fermez la porte. Le voici bouclé à vie.

ECOURTER LE NIVEAU À VENISE

Pour ne pas avoir à faire toute la fin du niveau à Venise, après les égouts, dirigez-vous au hangar (juste avant le tremplin). Tuez le sniper. Actionnez le levier qui ouvre la porte près des mines. Passez tout simplement sous la porte du hangar à la nage et allez tranquillement jusqu'à la porte près des mines. Le niveau est fini.

CONSEIL DANS LE MONASTÈRE DE BARKHANG

Dans le monastère de Barkhang, ne tirez pas sur les moines. Ils ne sont pas très difficiles à abattre mais sont souvent nombreux. En outre, il vous seront très utiles. En effet, quand vous vous trouvez dans une pièce avec des ennemis et des moines, laissez faire les moines : ils se chargeront de tuer ceux qui vous veulent du mal.

ECOUTER LES SONS DU JEU

Allumer votre Playstation sans mettre le CD. Aller à l'écran pour lire les CD, puis insérez le CD du jeu. Choisissez la piste n°23 et vous pouvez écouter les sons.

SORTIR DU PARC DE LA MAISON DE LARA

Dans le jardin, faites le parcours. Une fois arrivé à la tyrolienne, décalez Lara sur la droite en marchant en avant. Faites-la tourner sur elle-même vers la droite jusqu'à ce que son bras s'enfonce dans le mur. Puis, sautez rapidement deux fois. Au deuxième saut effectué, elle va atterrir sur le mur. Ensuite, sautez en face et longez en courant jusqu'au moment où vous apercevrez l'entrée du parc. Laissez-la glisser en s'accrochant au mur, puis laissez-la tomber.

CODES ACTION REPLAY

Vies infinies

```
8019D42A 7000    Niveau 1
801C1EBE 7000    Niveau 2
801D11E2 7000    Niveau 3
801CF732 7000    Niveau 4
801BF1SE 7000    Niveau 5
801BE27A 7000    Niveau 6
801BB91E 7000    Niveau 7
801D031A 7000    Niveau 8
801B6E22 7000    Niveau 9
801DD1FA 7000    Niveau 10
801DBBA2 7000    Niveau 11
801E35F2 7000    Niveau 12
801C5D2A 7000    Niveau 13
801C891E 7000    Niveau 14
801DB8DE 7000    Niveau 15
801D22D6 7000    Niveau 16
801A2F36 7000    Niveau 17
801B31A6 7000    Niveau 18
```

Avoir les 3 secrets

```
800DE7F2 0007
```

Avoir les torches

```
8008C65E 0008
```

ALLER SUR LA MURETTE DE LA MAISON DE LARA

En mode entraînement, allez directement grimper là où se trouve le câble pour s'accrocher. Déplacez-vous sur la droite le plus près possible du bord. Pivotez à 45 degrés (indispensable), puis sautez jusqu'à ce que vous tombiez sur la tourelle. Vous pouvez alors sauter sur la murette, faire le tour de la maison et aller derrière le portail.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : The Great Wall

Montez sur le rocher près de l'eau. Continuez votre chemin jusqu'à arriver en bas de la pente. Tournez-vous et sautez avec élan sur la plate-forme en face. Sur la corniche de droite, vous trouvez une statuette grise. Continuez de grimper jusqu'à arriver dans une salle. Allez sur la grille dans le coin droit de la salle. Vous tombez dans l'eau. Remontez à la surface et montez les marches. Sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme en face. Actionnez le levier qui ouvre la porte en bas des marches. Vous vous retrouvez à l'extérieur. Descendez la pente inclinée sur la droite. Récupérez la clé de la salle de garde dans le passage sous l'eau. Remontez à la surface. Montez sur la plus haute pierre recouverte de verdure à droite de la pente inclinée pour remonter sur le chemin de garde. Utilisez la clé pour ouvrir la porte au bout du chemin. Montez à l'échelle et prenez la clé rouillée. Redescendez et ouvrez la porte à droite de l'échelle avec la clé rouillée. Tirez le bloc de pierre au bout de la salle pour libérer le passage. En bas du couloir en pente, vous arrivez dans une salle inondée. Traversez la salle en marchant au milieu pour éviter les fléchettes venant d'en face. Au bout du couloir, prenez le passage de droite en courant pour éviter les piques sous les dalles branlantes et les deux grosses pierres qui arrivent par la gauche. Prenez le passage avec des piques. Sautez un peu avant les piques pour arriver sur une pente inclinée. En bas, dirigez-vous vers le deuxième squelette et allez dans le passage sur la droite (il y a des munitions pour l'automatique près du squelette. Pour les prendre, il faut être rapide et grimpez sur le côté droit du mur afin que les murs ne vous touchent pas). Courez jusqu'au bout du couloir sur les dalles branlantes tout en sautant pour éviter les lames. Vous trouvez une statuette verte au bout. Continuez de courir en frôlant le mur droit pour éviter les piques sur la gauche. Descendez le couloir en pente. Marchez sur la dalle branlante dans le coin gauche. Passez en courant les deux grandes roues quand elles sont à une extrêmité de la salle. Vous arrivez au bord d'un grand ravin. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Descendez sur la plate-forme sur votre gauche. De là, accrochez-vous à la fissure et allez vers la droite. Remontez dès que possible et allez dans le passage. Au bout, descendez tout en bas de l'échelle. Vous vous retrouvez en bas du ravin. Au bout du passage, vous trouvez une statuette, une petite trousse de soins, un lance-grenade et des grenades. Remontez à l'échelle et montez tout en haut. Au bout du passage, Vous vous retrouvez à droite du ravin. Accrochez-vous au filin pour traverser le ravin. Allez dans le passage sur la droite une fois le ravin franchi. Allez vers la porte du fond dans la grande salle.

Niveau 2 : Venice

Au bout du passage, plongez sous l'eau et passez sous la grande porte en face. Remontez à la surface. Vous vous retrouvez dans un hangar avec un bateau. Appuyez sur le bouton sur le mur droit. Cela ouvre une porte dans un passage entre deux fenêtres. Ressortez de l'hangar et allez dans la petite pièce de gauche avec une chaise. Appuyez sur le bouton sur le mur. Une trappe s'ouvre. Montez à l'échelle. A l'étage, appuyez sur le bouton sur le mur. La trappe du bas se referme et celle du haut s'ouvre. Montez à l'échelle. Une fois en haut, tirez sur la fenêtre. Tirez sur la deuxième fenêtre. Sautez sur le store rouge puis sur le balcon. Vous trouvez la clé de l'hangar du bateau sur l'homme. Revenez sur vos pas et allez dans la salle sur votre droite. Actionnez le petit levier au bout du couloir vitré. Cela ouvre une porte à gauche des stores rouges. Revenez dans la salle précédente et tirez sur la fenêtre à gauche du couloir vitré. Montez sur le rebord de la fenêtre. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au store rouge. Sautez sur les deux autres stores de gauche puis sur la petite corniche. Montez à l'échelle. Actionnez le levier au bout du passage. Cela ouvre la porte en dessous de vous. Plongez sous l'eau et allez dans l'hangar. Utilisez la clé pour ouvrir la grande porte. Allez dans le bateau et prenez le passage à droite. Sous le tunnel, allez dans le passage sur la droite. Vous trouvez une statuette grise. Remontez dans le bateau et continuez votre chemin. Prenez le chemin de droite. Vous arrivez en bas de la cascade. Plongez sous l'eau. Vous trouvez une statuette jaune au centre. Remontez dans le bateau et prenez le chemin de droite. Vous arrivez dans une grande salle. Plongez sous l'eau. Prenez les munitions pour l'uzi. Remontez dans le bateau. Allez à gauche et mettez le bateau tout en bout près de la grande porte. Descendez du bateau et allez sur la plate-forme. Tirez sur la fenêtre. Allez dans la pièce sur la gauche. Vous trouvez des munitions pour le fusil. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela fait monter le niveau d'eau. Sortez de la salle et montez à l'échelle. Plongez sous l'eau et actionnez le levier. Cela ouvre la grande porte. Montez dans le bateau. Prenez le passage de gauche et cassez les trois gondoles. Allez sur la plate-forme de droite avant le pont. Montez sur la caisse. De là, prenez votre élan, sautez et agrippez-vous au pont. Allez dans le passage à droite du pont. Vous trouvez une clé en acier sur l'homme. Utilisez la clé en acier sur la porte de gauche. Descendez dans le trou à droite dans la pièce. Appuyez sur le petit levier sur le mur. Cela ouvre la première grille dans un couloir étroit. Retournez dans le bateau et passez sous le pont. Montez dans l'un des deux bateaux et dirigez-vous vers la grande porte. Sautez du bateau avant qu'il ne touche les mines sous-

marines et n'explose. Prenez le deuxième bateau et repassez sous le pont. Continuez votre chemin et allez tout droit. Passez sous le deuxième pont et cassez les deux gondoles. Allez sur la plate-forme de gauche. Allez dans la pièce et actionnez le levier sur le mur gauche. Cela ouvre une grande porte près d'un tunnel. Reprenez le bateau et allez dans le passage étroit à gauche puis prenez le chemin de gauche. Allez à la plate-forme de droite avant la tunnel. Vous trouvez une clé en fer dans la salle inondée. Montez à l'échelle murale et allez dans la salle au dessus. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre la grande porte à droite. Reprenez le bateau et retournez à l'endroit où se trouvait un deuxième bateau. Utilisez la clé en fer pour ouvrir la porte. Actionnez le petit levier près de la fenêtre. Cela ouvre la deuxième grille dans le couloir étroit. Passez par le couloir étroit pour retourner à l'endroit où vous avez pris la clé en fer et passez sous le tunnel. Au bout du passage, descendez du bateau et montez sur la pente à gauche. Tirez sur la fenêtre et prenez la statuette verte ainsi que les munitions d'automatique. Remontez dans le bateau et allez dans la petite pièce en face de la pente inclinée. Appuyez sur le bouton sur le mur du fond. Reprenez le bateau et prenez à toute vitesse la pente inclinée. Après le vol plané, prenez le couloir étroit en face de vous. Prenez le chemin de droite et allez dans le passage au dessus de l'horloge.

Niveau 3 : Bartolis Hideout

Sortez du tunnel et allez sur la plate-forme de gauche. Montez l'escalier. Au bout du passage, actionnez le petit levier. Cela ouvre la porte en bas des marches. Allez dans la grande salle. Au fond de la salle, faites un saut périlleux arrière sur le bloc incliné et accrochez-vous à la plate-forme en face. Tirez deux fois le bloc de pierre. Sautez avec élan sur le balcon. Redescendez dans la grande salle. Au fond de la salle, tirez sur les fenêtres près des armures avec des sabres. Entrez dans la salle et allez à droite. Vous trouvez une petite trousse de soins, une boîte de flares et des munitions pour l'automatique. Traversez le couloir avec les armures avec des sabres. Actionnez le levier sur le mur gauche au bout du couloir. Cela ouvre une porte près d'un grillage. Retournez dans la grande salle. Sautez à droite du balcon pour attraper l'échelle. Allez à droite. Sur la gauche du balcon, sautez avec élan sur le store rouge. Accrochez-vous au store et allez vers la gauche jusqu'au bout. De là, montez sur le store et faites un saut périlleux arrière pour arriver sur le balcon. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la gauche. De là, sautez sur le store rouge. Enfin, sautez pour aller dans la salle. En haut des escaliers, allez dans la salle de droite. Actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre une porte en haut des escaliers. Au bout, vous trouvez une statuette grise sur le balcon. Tirez sur la fenêtre dans la salle où se trouve le levier. Allez au bout du balcon et tirez sur la fenêtre. Poussez deux fois le bloc de pierre dans la cheminée. Montez sur le bloc et allez dans le passage. Au bout du passage, sautez pour éviter les deux lames. Avancez vers les flammes et sautez de plate-forme en plate-forme pendant que les flammes sont éteintes. Au bout du couloir, une porte s'ouvre. Vous arrivez dans une grande salle. Tirez sur les fenêtres à gauche. Plongez dans l'eau et allez à droite. Traversez les fenêtres et allez dans la salle souterraine. Descendez les escaliers et allez dans la salle de gauche. Passez par le trou dans le mur dans l'autre salle. Au fond du passage, vous trouvez des greandes dans un coin de la salle ainsi qu'une statuette jaune dans l'autre coin. Actionnez le levier près de la statuette. Remontez à la surface. Vous vous retrouvez dans le couloir avec des flammes. Retournez dans la grande salle avec des blocs de pierre au centre. Montez sur le premier bloc incliné puis montez sur le lustre. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au deuxième lustre. Sautez avec élan sur la plate-forme de droite. Actionner le levier. Cela ouvre un passage derrière un tableau. Ressautez sur le deuxième lustre. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au troisième lustre. Montez sur la plate-forme en face. Au bout, accrochez-vous à la poutre. Allez vers la droite et montez sur la poutre. Sautez avec élan sur la plate-forme en contrebas. Allez à droite puis montez sur la deuxième partie de la poutre. Actionnez le levier. Cela fait bouger les lustres. Sautez sur le premier lustre. De là, sautez sur le deuxième puis sur le troisième lustre. Sautez avec élan et agrippez-vous au passage à gauche. Vous trouvez la clé de la bibliothèque. Revenez sur le premier lustre en sautant avec élan de lustre en lustre. De là, sautez avec élan sur la plate-forme de droite. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une trappe près du feu de cheminée. Tirez sur les fenêtres et allez sur la corniche. Au bout de la corniche, laissez-vous tomber dans le trou. Sous l'eau, actionnez le levier pour ouvrir la porte à gauche. Remontez à la surface. Utilisez la clé de la bibliothèque pour ouvrir la porte. Dans la bibliothèque, actionnez le levier à côté de la porte de droite. Cela ouvre la porte à côté. Allez dans la cour intérieure à gauche. Derrière la porte, plongez dans l'eau et allez sur la plate-forme en face. Montez sur la passerelle de gauche. De là, grimpez sur la corniche en face. Au bout de la corniche, montez sur le toit. Tirez sur les fenêtres. Dans la pièce, vous trouvez une statuette verte et des munitions pour le fusil. Revenez dans la bibliothèque et prenez le passage de droite. Au fond, escaladez une étagère pour vous retrouver dans la salle du dessus. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte dans la bibliothèque. Sortez de la pièce et allez dans la salle de droite. Escaladez l'étagère de gauche pour monter à l'étage. De là, retournez-vous et sautez sur la plate-forme en face. Escaladez l'étagère pour monter tout en haut. De là, tirez sur la fenêtre. Sautez sur le rebord de la fenêtre. Laissez-vous tomber sur le store rouge puis sautez sur le balcon en face. De là, sautez avec élan sur le toit puis sur la corniche à droite.
Allez au bout de la corniche. De là, sautez avec élan et agrippez-vous sur le toit de la maison. Allez sur la corniche au

bout. Descendez dans le passage. Vous trouvez des uzis. Remontez sur la corniche et allez dans la maison. Vous trouvez la clé pour la bombe sur la table. Ressortez et plongez dans l'eau. Allez vers la porte en face de vous. Revenez dans la bibliothèque et allez dans la salle d'en face. Retournez sur la passerelle près de la corniche et utilisez la clé sur le détonateur. Montez sur la corniche. Au bout, sautez avec élan au premier étage de la maison en ruines. Montez au second étage puis sur le toit. De là, sautez de l'autre côté du trou. Descendez dans le trou au bout du passage. Allez au bout du couloir en pente.

Niveau 4 : The Theatre

Plongez dans l'eau. Allez au fond du passage à gauche. Montez à l'échelle. Sur la plate-forme, retournez-vous et grimpez sur la plate-forme du dessus. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe sur les toits. Montez tout en haut de l'échelle. Une fois en haut, sautez avec élan sur la plate-forme en face. De là, sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme où une caisse se balance. Sautez avec élan pour arriver dans une petite pièce sur la gauche. Vous trouvez une clé ornamentale. En haut des escaliers, vous vous retrouvez sur la plate-forme où se trouve le petit levier. Retournez sur la plate-forme où la caisse se balance. Sautez avec élan sur la plate-forme près des toits. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche et descendez sur la plate-forme en dessous. De là, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche. Lachez prise au dessus de la fenêtre et agrippez-vous au rebord. Tirez sur la fenêtre. Marchez sur les éclats de verre puis montez à l'échelle sur la gauche. Au bout du passage, utilisez la clé ornementale pour ouvrir la porte. Dans le passage, montez à l'échelle sur le mur droit. Vous arrivez dans une salle avec des dalles branlantes au dessus du vide. Mettez-vous face aux rangées de trois dalles. Sautez avec élan sur les dalles. Tout en courant, sautez sur les trois autres dalles puis vers le passage sur la droite. Escaladez le rocher puis allez au fond du passage. Vous arrivez dans une grande salle avec un grand toit au centre. Descendez dans la salle. Allez sur le toit près de la caisse qui se balance. Sautez avec élan sur la plate-forme où se trouve la caisse. Descendez dans la pièce et actionnez le petit levier. Cela ouvre des trappes près du toit. Retournez dans la grande salle. Descendez dans la trappe près du toit. Actionnez le petit levier de gauche. Cela ouvre une grille à gauche. Descendez dans la salle. En bas des escaliers, appuyez sur le bouton sur le mur. Cela referme la grille et vous permet d'accéder à une salle près de la grille. Sautez pour attraper l'échelle et allez dans la grande salle à gauche. Descendez tout en bas en descendant par les plate-formes de droite. Montez sur une des plate-formes de gauche pour monter à l'étage. Mettez-vous au bord de la plate-forme de gauche, sautez et montez au deuxième étage. Descendez les marches sur la gauche. Allez dans le passage à droite. Au bout du passage, tirez sur les fenêtres. Vous vous retrouvez dans un vestiaire. Actionnez le petit levier sur le mur du fond. Cela ouvre la porte à côté. Allez dans le couloir en pente et sautez au dessus du ventilateur. Vous trouvez une clé ornamentale sur la plate-forme. Escaladez le bloc sur la droite. Sautez sur la pente inclinée sur la droite. De là, sautez sur la corniche en face. Au bout, sautez avec élan sur la plate-forme en face. Retournez-vous et faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur la plate-forme du dessus. Refaites un saut périlleux arrière pour monter sur la plate-forme du dessus. Sautez et agrippez-vous sur la plate-forme en face. Vous trouvez une statuette verte dans le passage. Redescendez et tirez la caisse au fond de la salle. Appuyez sur le bouton sur le mur. Cela ouvre la porte à côté. Vous vous retrouvez de nouveau dans le vestiaire. Poussez la caisse près des fenêtres. Tirez sur les fenêtres et poussez l'autre caisse sur la première. Allez sur la planche de bois inclinée et montez sur les caisses. Retournez dans la grande salle. Plongez dans l'eau au centre de la pièce et remontez sur l'estrade. Allez dans la pièce à gauche de l'estrade. Actionnez le petit levier sur le mur droit. Cela ouvre une grille au dessus de la pièce à droite de l'estrade. Allez à droite de l'estrade. Montez sur la plate-forme du dessus. Sautez avec élan et agrippez-vous à la fissure sur le mur. Allez vers la gauche et montez dès que possible. Actionnez le petit levier dans le passage pour baisser le pont-levis. Ressautez avec élan sur la plate-forme. Traversez le pont. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la gauche. De là, montez sur la plate-forme du dessus. Retournez-vous, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face. Franchissez les plate-formes en évitant les sacs. Actionnez le levier sur la dernière plate-forme. Cela ouvre une trappe sur l'estrade. Descendez par la pente inclinée en face de vous et descendez dans la trappe pour vous retrouver dans l'eau. Sous l'eau, allez dans le passage sur la gauche. Au bout du passage, allez à gauche et actionnez le petit levier sur le mur. Cela ouvre une porte donnant sur la grande salle. Plongez et prenez le passage étroit.
Au fond, vous trouvez une statuette grise. Revenez sur vos pas et prenez le passage de gauche. Remontez à la surface. Vous trouvez un relais. Montez à l'échelle. Vous vous retrouvez dans la grande salle. Montez sur la plate-forme du dessus et allez dans le passage au fond. Descendez les escaliers. Utilisez le relais sur le tableau près du petit levier. Cela rétablit le courant. Actionnez le petit levier pour faire descendre l'ascenseur. Sautez sur la cage d'ascenseur. Montez à l'échelle sur la droite. En haut, vous trouvez une statuette jaune et des munitions pour l'uzi. Marchez sur les éclats de verre vers le passage de gauche. Actionnez le petit levier qui ouvre la porte sur la droite. Continuez dans le passage et prenez à gauche. Vous vous retrouvez dans la grande salle. Retournez dans la salle avec le petit levier qui fait bouger l'ascenseur. Actionnez le levier pour faire monter l'ascenseur et rappuyez dessus une fois l'ascenseur arrivé.

Allez dans l'ascenseur. En bas, actionnez le petit levier pour faire remonter l'ascenseur. Plongez sous l'eau. Prenez le passage de droite puis celui de gauche. Au bout, vous trouvez une puce dans la pièce. Plongez sous l'eau. Allez dans la salle en face. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une grille sur la droite. Remontez à la surface. Sautez et agrippez-vous à la plate-forme du dessus. Sautez en vous agrippant sur les plate-formes du dessus. Vous arrivez dans la grande salle. Utilisez la clé ornamentale pour ouvrir la porte sur la droite. Utilisez le petit levier dans la pièce pour ouvrir la grille. Montez à l'échelle et utilisez la puce sur le panneau entre les deux petits leviers. Actionnez le petit levier de droite. Cela ouvre un passage derrière l'estrade. Redescendez dans la salle de gauche et passez par la porte pour retourner dans la grande salle. Allez sur l'estrade puis dans la grande salle derrière. Montez sur les caisses de gauche et descendez dans le passage entre les caisses. Tirez deux fois la caisse sur la gauche. Actionnez le petit levier derrière la caisse. Cela referme le passage derrière l'estrade. Montez sur les caisses et allez sur la petite corniche donnant sur la grande salle. Prenez le passage à droite. Placez-vous au dessus du trou et sautez pour vous agripper sur la plate-forme en face. Actionnez le petit levier sur le mur droit. Cela ouvre la porte en face de vous et celle en bas du trou. Sautez sur la plate-forme en face. Descendez dans la salle. Montez sur les caisses et appuyez sur le bouton dans un coin de la salle. Cela ouvre un passage dans un autre coin. Descendez dans la salle. Allez dans le passage au fond de la salle.

Niveau 5 : The Platform

Tirez deux fois la caisse au bout du passage entre les caisses. Montez sur la caisse et actionnez le petit levier au fond. Cela ouvre la porte d'entrée. Grimpez vite sur la caisse et courez vers la porte avant qu'elle ne se referme. Allez dans le couloir de gauche. Evitez les deux hommes et montez les escaliers. Passez par les fenêtres une fois que l'homme aura tiré dessus. Allez à gauche et sautez sur la passerelle en face. Prenez le passage à gauche au bout. Au bout du passage, plongez sous l'eau. Actionnez le levier et allez dans le couloir. Passez par la trappe au bout du couloir. Tout au bout, prenez la statuette verte près du gros ventilateur. Retournez dans la grande salle avec l'hydravion. Actionnez le petit levier au bout de la passerelle. Cela ouvre une trappe sous l'hydravion. Plongez sous l'eau et rentrez dans l'hydravion par la trappe. Actionnez le petit levier sur le mur du fond. Cela arrête les pales de l'hydravion. Ressortez de l'hydravion et retournez sur la passerelle en face de l'hydravion. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'aile gauche de l'avion. Allez au centre de l'hydravion. Descendez dans la trappe qui s'ouvre. Vous trouvez des pistolets. Montez à l'échelle. Prenez la carte jaune sur l'homme qui vous tire dessus. Utilisez la carte jaune pour ouvrir la porte dans la salle avec des fenêtres. Prenez le passage à droite. Au bout, ouvrez la porte blindée. Dans la pièce, ouvrez la porte blindée sur la droite. Vous trouvez des munitions pour l'automatique et des dards dans la pièce. Prenez le passage sur la droite. Vous arrivez dans les couchettes. Vous trouvez un automatique avec des munitions pour l'automatique sur une couchette et un harpon avec des dards sur une autre couchette. Montez sur la première couchette à gauche. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe au fond de la pièce. Montez sur la couchette du fond à droite. Sautez et agrippez-vous pour monter à l'étage avant que la trappe ne se referme. Allez dans le passage à gauche. Retournez-vous et descendez le couloir en pente de dos. Accrochez-vous au bord en bas et descendez l'échelle. Tirez les deux blocs de pierre à droite. Placez le premier en bas de l'échelle et le second en face du feu. Montez sur le second bloc. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle en face. Montez à l'échelle. Allez dans le passage à droite. Vous trouvez une carte rouge sur l'homme. Montez à l'échelle sur la gauche en bas des escaliers. En haut, prenez la statuette grise. Redescendez et allez au bout du passage. Retournez dans la salle de l'hydravion. Prenez le passage à droite puis l'escalier de gauche. Au bout du passage, utilisez la carte rouge pour ouvrir la porte. Sautez sur la passerelle de gauche. Poussez le bloc de pierre puis mettez-le au bout de la passerelle. Montez sur la corniche de droite. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au bloc de pierre. Sautez et montez dans le passage à droite. Au bout du couloir, actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela transvase l'eau d'un bassin à un autre. Retournez sur vos pas et plongez dans le bassin. Traversez le bassin puis sautez sur le bloc incliné sur la droite. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe dans une pièce. Ressautez sur le bloc de pierre et retournez dans la salle au bout du couloir. Descendez dans la trappe. Descendez le couloir en pente. Vous arrivez dans une grande salle remplie d'eau. Plongez sous l'eau. Montez sur le pilier au fond à gauche. Contournez le pilier puis sautez et agrippez-vous à l'échelle sur la droite. Montez à l'échelle. En haut, allez sur la plate-forme de droite. Sautez et agrippez-vous sur la passerelle en face. Vous trouvez un fusil sur l'homme. Allez au bout de la passerelle. Sautez avec élan sur la passerelle en face. Au bout, sautez avec élan sur l'autre passerelle. De là, sautez avec élan sur la passerelle près du pilier. Puis, sautez sur la passerelle de droite. Tirez dans la fenêtre. Vous trouvez une carte verte. Descendez en bas du pilier. Vous trouvez une statuette jaune, des uzis et des munitions pour l'uzi. Retournez sur la passerelle près du pilier et sautez sur la passerelle de gauche. De là, grimpez dans le passage. Au bout du couloir, montez à l'échelle sur la droite. Au bout, descendez dans le trou et utilisez la carte verte dans la salle en face. Cela ouvre la porte à côté. Actionnez le petit levier derrière vous pour transvaser l'eau d'un bassin à un autre. Plongez dans le deuxième bassin. Allez dans le passage sous l'eau. Au bout du passage, actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre la grille. Remontez à la surface.

Niveau 6 : The Deep

En haut des marches, sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle en face. Montez à l'échelle. Appuyez sur le bouton au bout du passage. Cela arrête le gros ventilateur sous l'eau. Plongez sous l'eau. Allez dans le passage derrière le ventilateur. Vous trouvez des grenades au bout du passage. Revenez sur vos pas et actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre une porte. Remontez à la surface et allez sur la plate-forme. Dans la salle, sautez sur la plate-forme au centre de l'eau. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme de gauche en évitant les crochets. De là, sautez sur la plate-forme en face et allez vers la droite. Descendez la pente inclinée de dos au centre de la salle puis agrippez-vous au trou. Vous trouvez une statuette grise. Remontez sur la pente et sautez sur la plate-forme en face. Prenez le passage à gauche. Au bout du passage, montez à l'échelle. En haut, prenez le passage sur la droite. Dans la pièce, vous trouvez des munitions pour l'automatique et pour le M16. Descendez dans le trou de dos. Agrippez-vous à la pente. De là, lachez prise et agrippez-vous à la passerelle en dessous. Prenez la passerelle de gauche. Entre les deux balustrades, sautez avec élan pour arriver dans un trou en bas. vous trouvez la carte bleue. Prenez le passage sur la droite. Au bout du passage, sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle et remontez. Retournez sur la passerelle. Allez à droite. Utilisez la carte bleue pour ouvrir la porte. Prenez le passage à droite et ouvrez la deuxième porte blindée sur la droite. Dans la salle, plongez dans l'eau et allez dans le passage à gauche. Actionnez le levier au bout du passage. Cela ouvre une grille. Allez dans le passage ouvert. Actionnez le levier dans le passage. Cela ouvre une porte en haut d'un escalier. Suivez le passage et remontez à la surface. Sortez de la salle et ouvrez la première porte blindée. Montez les marches. Vous arrivez dans une salle où un hélicoptère décolle. Allez au fond de la salle. Actionnez le petit levier sur le mur droit. Descendez dans la trappe. Vous trouvez le M16. Sortez du couloir. Actionnez le bouton sur le mur de gauche puis le petit levier. Dans le passage, sautez par-dessus la trappe. Vous trouvez une puce. Retournez dans la salle derrière la deuxième porte blindée. Poussez le bloc de pierre et utilisez la puce sur le panneau. Descendez dans la salle. Vous trouvez des dards sur la gauche. Allez dans la pièce au fond. Actionnez le bouton sur le mur droit. Cela ouvre une grille au fond de l'eau. Plongez sous l'eau. Vous trouvez une statuette verte dans le trou. Allez dans le tunnel. Au fond, remontez à la surface. Sortez de l'eau et montez sur le mur. Actionnez le petit levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte dans la salle derrière la deuxième porte blindée. Replongez sous l'eau et repassez dans le tunnel. Remontez à la surface. Allez dans le couloir et allez dans la salle de gauche. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela fait bouger le monte-charge. Sortez de la salle. Sautez et agrippez-vous au monte-charge. De là, sautez avec élan sur la plate-forme en face. Montez sur les blocs dans un coin de la salle et descendez dans le trou. Au fond du passage, actionnez le bouton sur le mur. Cela ouvre un passage là où se trouvait l'hélicoptère. Retournez dans la salle derrière la première porte blindée. Dans la grande salle, descendez à l'étage inférieur. Prenez le passage au fond. Descendez dans le trou. Vous trouvez une puce sur l'un des hommes. Prenez le passage sur la gauche puis celui en face. Sautez et agrippez-vous au monte-charge. De là, sautez avec élan sur la plate-forme en face. Utilisez la puce sur le panneau sur le mur du fond. Cela arrête la scie circulaire. Prenez la carte rouge. Sortez de la salle et allez dans la salle en face. Utilisez la carte rouge pour ouvrir la porte à côté. Descendez dans le trou. Au bout du passage, vous trouvez des dards sur la droite. Prenez le couloir en face. Au bout, sautez dans l'eau sur la gauche. Au bout du couloir, vous arrivez dans une grande salle. Descendez dans la salle. Allez dans la pièce à gauche. Vous trouvez une statuette jaune et des munitions pour l'uzi. Allez au centre de la grande salle.

Niveau 7 : 40 fthm

Allez vers la droite et suivez les bidons abandonnés. Au bout, nagez vers l'ancre et descendez dans le passage. Remontez à la surface. Plongez sous l'eau et allez dans le passage sur la droite. Allez dans le trou en haut sur la gauche. Puis, prenez le passage sur la gauche. Actionnez le levier au fond de la salle sur la gauche. Cela ouvre une trappe. Descendez dans la trappe. Au bout du passage, remontez à la surface. Allez dans le passage sous l'eau derrière les caisses. Au bout du passage, remontez à la surface. Actionnez le levier au bout du couloir. Cela vide la salle de toute l'eau. Retournez dans la grande salle. Montez sur la caisse au fond de la salle sur la gauche. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la caisse en face. Sautez sur la caisse en face et montez sur la corniche. Descendez dans la salle. Vous trouvez une statuette grise. Allez au centre de la salle pour tomber dans la salle en dessous. Montez sur le plus haut rocher de la salle. De là, sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme en face. Actionnez le levier sur la gauche. Allez au bout du couloir et prenez le passage sur la gauche avant qu'il ne se referme. Plongez dans l'eau au bout du passage. Vous trouvez une statuette verte au fond du passage. Retournez dans le couloir. Prenez le passage de droite puis celui de gauche. Montez dans le passage sur la droite. Actionnez le levier dans la pièce. Cela ouvre une porte au bout d'un couloir. Descendez et suivez le passage. Allez à droite. Au bout du couloir, actionnez le levier sur le mur droit dans la petite pièce. Cela éteint les premières flammes dans un couloir. Sortez de la salle et suivez le passage. Actionnez le levier sur la gauche avant que les flammes ne se rallument. Cela ouvre une porte au

bout d'un couloir. Retournez dans le couloir et allez à droite. Au bout, allez dans la pièce sur la gauche. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela éteint les dernières flammes dans un couloir. Retournez actionner le premier levier pour éteindre les premières flammes. Retournez dans le couloir des flammes et actionnez le levier de gauche avant que les flammes ne se rallument. Cela ouvre la porte au bout du couloir. Sautez dans l'eau. Prenez le passage par la trappe. Montez tout en haut et actionnez le levier sur le mur de droite. Cela ouvre une porte tout en bas. Descendez et allez dans le passage. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une trappe tout en haut. Montez tout en haut et prenez le passage par la trappe. Replongez et descendez tout en bas. Près du levier, vous trouvez une statuette jaune et des dards. Remontez à la surface. Au bout du couloir, descendez dans le trou. Dans la salle, descendez dans le trou à droite. Tirez deux fois la caisse dans un coin de la salle. Montez dessus puis grimpez sur la corniche. Actionnez le levier sur le mur gauche. Cela crée une explosion. Allez dans le fond de la salle. Montez sur le rocher à droite. Montez à l'étage au dessus en s'agrippant à la paroi près de l'échelle. Montez sur le rocher sur la gauche et grimpez sur la corniche. Actionnez le levier au fond du passage. Cela ouvre une porte. Redescendez dans la salle et allez près de la deuxième échelle. Montez à l'étage au dessus en s'agrippant à la paroi. Montez sur les rochers par la droite afin de grimper à l'étage au dessus. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela rempli d'eau une salle. Redescendez dans la salle tout en bas et prenez le passage au fond près de la trappe. Au bout, plongez dans l'eau et allez dans le passage. Remontez à la surface. Vous trouvez des dards dans un coin de la salle. Actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre la porte blindée à côté. Allez dans le passage.

Niveau 8 : The Wreck of Maria Doria

Plongez sous l'eau. Vous trouvez des dards au fond de l'eau. Allez dans le passage et remontez à la surface. Vous trouvez une grande trousse de soins. Descendez dans le trou. En bas, descendez dans le trou dans un coin de la pièce. Vous trouvez une petite trousse de soins sous l'eau. Au bout du passage, actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre une trappe. Remontez à la surface. Allez au bout du passage. Vous arrivez dans la grande salle des interrupteurs. Retournez dans la salle en dessous des dalles branlantes. Allez dans la salle du fond. Allez dans le coin de la pièce où les meubles sont renversés. Sautez et agrippez-vous pour monter à l'étage du dessus. Allez au bout du couloir. Vous trouvez la statuette grise. Retournez dans la pièce où les meubles sont retournés. Dans un coin de la pièce, tirez le bloc sur la droite et mettez-le dans le passage sur la gauche. Tirez les deux autres blocs de la même façon. Allez dans le passage en face. Prenez le passage de gauche. Vous arrivez dans une grande salle. Montez sur la planche surélevée au fond de la salle puis sautez pour vous agripper et monter à l'étage au dessus. A l'étage, laissez-vous tomber en arrière sur la gauche et raccrochez-vous à la paroi. Allez vers la gauche jusqu'au bout. Au bout de la passerelle, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face. Vous trouvez le premier interrupteur. Descendez dans la salle et allez dans le passage sur la droite. Marchez sur les éclats de verre, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Lachez prise et accrochez-vous à la corniche en dessous. Vous trouvez la clé de la salle de bains. Sautez et agrippez-vous pour remonter. Sortez de la grande salle et prenez le passage à droite deux fois. Utilisez la clé de la salle de bains dans un coin de la salle. Cela ouvre une porte à côté. Actionnez le bouton sur le mur de gauche. Cela ouvre une porte dans la salle. Actionnez le bouton dans le passage ouvert. Cela ouvre un passage dans la grande salle. Réappuyez sur le bouton dans le passage ouvert par la clé pour refermer la double porte. Retournez dans la grande salle et montez au premier étage. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche et remontez dès que possible. Avancez dans le passage ouvert. Ouvrez la deuxième porte blindée sur la droite. Descendez dans la pièce. Tirez la caisse sur la droite et mettez-la juste en dessous du petit levier. Montez dessus et actionnez le petit levier. Cela ouvre une porte sur la droite. Tirez la caisse sur la droite. Montez dessus et descendez dans le passage. Au bout, prenez le passage en face. Descendez dans la pièce. Tirez la caisse et prenez la clé rouillée derrière. Placez la caisse sous le levier sur la gauche. Montez sur la caisse et actionnez le levier. Cela ouvre la porte sur la gauche. Allez dans le passage ouvert. Vous vous retrouvez dans le couloir avec les portes blindées. Utilisez la clé rouillée pour ouvrir la première porte blindée. Descendez dans la pièce. Placez la caisse de droite dans le prolongement des blocs. Tirez deux fois la caisse sur la gauche. Poussez la dernière caisse. Allez dans le passage sur la droite. Au bout, courez sur les dalles branlantes et sautez par-dessus les tonneaux qui roulent. Allez dans le passage sur la droite. Sautez et agrippez-vous sur la paroi. Montez puis redescendez tout de suite pour éviter les tonneaux. Remontez et allez au bout du passage. Vous trouvez une statuette verte. Retournez dans le couloir et prenez le passage de droite. Descendez dans le trou au centre de la pièce. Plongez sous l'eau et actionnez le levier. Cela ouvre une porte dans la salle du dessus. Remontez dans la salle. Allez dans le passage ouvert avant qu'il ne se referme. Allez sur la droite. Allez sur la pente inclinée et sautez sur la pente en face. Sautez de pente en pente jusqu'à ce que la trappe se referme. Allez sur la trappe et montez dans le passage sur la gauche. Actionnez le levier. Cela ouvre un passage dans un mur. Sortez de la salle et actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre la porte de gauche. Allez dans le passage de droite. Au bout, allez dans le passage ouvert. Allez vers la gauche et descendez à l'étage inférieur. Appuyez sur le bouton sur un mur. Cela vide l'eau dans une salle. Prenez le deuxième interrupteur dans un coin de la pièce. Remontez à l'étage supérieur avant que

la trappe ne se referme. Revenez sur vos pas et descendez dans le trou au centre de la salle. En bas, ouvrez la porte blindée dans un coin de la salle. Montez le couloir en pente. Allez dans le passage en face. Actionnez le bouton sur le mur de gauche. Cela ouvre deux trappes. Prenez le troisième interrupteur au bout du passage. Revenez sur vos pas et prenez le passage à droite deux fois.
Descendez dans la trappe. Retournez dans la salle des interrupteurs. Utilisez les trois interrupteurs sur la droite pour éteindre les flammes. Tirez trois fois la caisse. Montez sur la caisse puis allez dans le passage. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela fait baisser les poutres de la salle des interrupteurs. Sautez avec élan de poutre en poutre. Sur la dernière poutre, sautez avec élan sur la corniche. Laissez-vous tomber dans le trou. Sous l'eau, avancez dans le passage et remontez à la surface. Allez dans le passage sur la droite quand vous arrivez dans l'eau. Vous trouvez des dards. Retournez dans l'eau et prenez le passage au fond de la salle sur la droite. Prenez le passage de gauche. Actionnez la porte blindée au bout du passage. Dans la pièce, actionnez le petit levier sur le mur droit. Cela ouvre une porte à l'autre bout de la salle. Traversez la salle et allez dans le passage ouvert avant que la porte ne se referme. Poussez la caisse. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe au bout d'un passage. Sortez de la pièce et allez au fond de la salle. Prenez le passage de gauche. Vous trouvez des munitions pour l'automatique dans le passage en face. Prenez le passage de droite. Au bout, descendez dans la trappe. Sous l'eau, avancez dans le passage. Prenez le passage en face. Dirigez-vous vers la paroi éclairée au fond du passage. Remontez à la surface. Vous trouvez la statuette jaune, un lance-grenade et des grenades. Replongez dans l'eau et prenez le passage de gauche. Vous trouvez la clé de la cabine entre les algues au centre de la salle. Prenez le passage de gauche et remontez à la surface. Retournez près de la porte blindée et prenez le passage de droite. Allez dans le couloir à droite avant d'arriver dans l'eau. Utilisez la clé de la cabine pour ouvrir la porte. Actionnez le petit levier sur le mur gauche. Cela ouvre une trappe près du trou dans la salle. Retournez dans la salle et descendez dans la trappe. Poussez la caisse et montez dessus. Actionnez le petit levier sur la gauche. Cela ouvre une trappe dans la cabine. Retournez dans la cabine et montez dans la trappe. Au bout du passage, descendez dans la grande salle. Descendez à l'étage inférieur. Allez dans le passage au fond de la salle. Vous trouvez des munitions pour le M16. Plongez dans l'eau au centre de la grande salle. Sous l'eau, nagez vers les barils. Allez dans la tranchée à côté. Allez dans le passage à droite. Au bout du passage, prenez le passage à droite.

Niveau 9 : The Quarters

Avancez dans le passage. Actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre une trappe. Remontez à la surface par la trappe. Prenez le passage à gauche. Vous arrivez dans la salle de la machine. Montez sur la machine par la gauche et allez dans le passage en face. Au bout, descendez dans le couloir. Vous arrivez dans une salle avec des flammes le long d'un mur. Montez sur la pente inclinée. Sautez avec élan et agrippez-vous à la fissure au dessus des flammes. Allez vers la droite jusqu'au bout. Actionnez le levier sur le mur de droite. Cela arrête les flammes. Montez dans le passage sur la gauche. Montez dans le passage sur la droite. Au bout du passage, actionnez le levier sur le mur du fond. Cela fait descendre les poids dans la salle de la machine. Descendez dans le trou et allez dans la salle de la machine. Montez sur la droite de la machine. De là, sautez et agrippez-vous au premier poids. Sautez avec élan et agrippez-vous au troisième poids. Sautez sur la plate-forme sur la droite. Vous trouvez une statuette grise. Retournez sur le troisième poids et allez dans le passage en face. Au bout du couloir, poussez trois fois la caisse. Allez dans le passage sur la gauche et poussez la seconde caisse. Tirez deux fois la première caisse. Allez derrière la caisse en sautant avec élan au dessus du trou. Vous trouvez des munitions pour le fusil. Descendez dans le trou et actionnez le levier sur le mur. Cela fait remonter les poids dans la salle de la machine. Remontez dans le trou et retournez dans la salle de la machine. Sautez avec élan sur le troisième poids. Sautez de poids en poids. Sur le premier poids, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la droite. Actionnez le levier sur le mur. Cela remplit d'eau la salle avec des flammes. Retournez dans la salle avec des flammes maintenant inondée. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre la porte au fond de la salle. Descendez dans le trou derrière la porte. Vous arrivez dans une grande salle souterraine. Allez dans le passage au fond. Au bout, actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre une trappe dans la grande salle. Retournez dans la grande salle souterraine et remontez par la trappe. Vous arrivez dans une grande salle. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre la porte sur la gauche. Dans la petite salle, actionnez les deux leviers sur la droite. Cela ouvre les battants des portes. Sautez avec élan et accrochez-vous aux battants. Allez vers la droite jusqu'au bout avant que les battants ne se referment. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une trappe au dessus de deux pentes inclinées. Retournez dans la grande salle. Dans un coin de la salle, sautez sur le bloc incliné le plus bas et faites un saut périlleux arrière sur le second bloc. Agrippez-vous à la plate-forme au dessus du premier bloc. Sautez avec élan sur la corniche. Au bout, tirez la caisse. Allez derrière la caisse. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche et montez dès que possible. Retournez-vous, sautez et agrippez-vous à la plate-forme en face. Au bout du couloir, descendez sur la corniche sur la droite. Au bout de la corniche, sautez avec élan sur la plate-forme sur la gauche. Avancez dans le passage. Prenez le passage de droite. Sautez au dessus du trou et

agrippez-vous au bord. Montez sur la plate-forme. Marchez sur la dalle branlante dans un coin. En bas, vous trouvez la statuette jaune. Marchez sur les éclats de verre et placez-vous sur la droite du bloc. Remontez et prenez le passage de droite. Quand vous arrivez dans l'eau, marchez sur la dalle branlante. Allez dans le passage sous l'eau. Au bout, vous trouvez la statuette verte et des munitions pour le M16. Remontez à la surface. Allez dans la salle au fond. Sautez sur la dalle branlante à gauche du bloc incliné puis faites tout de suite après un saut périlleux arrière sur le bloc. Agrippez-vous à la fissure en face. Allez vers la droite et montez dès que possible. Allez dans le couloir en face. Au bout, montez l'escalier. Poussez la caisse sur la gauche au fond de la salle. Vous arrivez dans une grande salle. Descendez dans le trou au bout. Tirez la caisse. Vous trouvez la clé du théâtre. Tirez deux fois la première caisse dans le couloir. Retournez dans la grande salle en sautant par-dessus le balcon. Allez dans le passage derrière la première caisse. Montez l'escalier de droite. Vous arrivez dans la salle du théâtre. Montez sur les marches. Sautez avec élan sur la corniche de droite. Actionnez le petit levier au bout du passage. Cela ouvre le rideau dans la salle du théâtre. Allez dans le passage derrière le rideau. Tirez la caisse au fond du passage. Montez dessus et allez dans le passage sur la gauche.
Descendez dans la salle. Sautez avec élan au dessus du trou. Actionnez le bouton au fond de la salle. Cela remplit d'eau le trou où se trouvait la clé du théâtre. Retournez près du trou et allez dans le passage en face.

Niveau 10 : On Dock

Avancez dans le passage et prenez le passage sur la droite. Au bout, vous trouvez des grenades près d'une bâtisse. Retournez dans la salle de départ et allez dans le passage sur la droite. Laissez-vous tomber dans l'eau. Montez sur la plate-forme sur la gauche. Grimpez sur les rochers. Au bout, vous trouvez une clé étoilée. Plongez dans l'eau. Allez dans le passage sur la gauche. Au bout du passage, remontez à la surface. Descendez dans la grande salle. Avancez dans le passage. Poussez la première caisse. Montez dessus et poussez la caisse. Mettez la première caisse tout au bout puis tirez la deuxième caisse pour libérer le passage. Utilisez la clé étoilée pour ouvrir la porte à côté. Descendez dans l'eau. Avancez dans le passage. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une trappe en haut d'un escalier. Remontez à la surface. Près des caisses, allez sur la droite. Montez sur la corniche en face. Descendez par la trappe dans un coin. Au bout, montez à l'échelle. Actionnez le levier sur la droite. Cela vide l'eau dans la salle du levier qui a ouvert la trappe. Retournez dans cette salle. Au bout, tirez deux fois la caisse. Allez dans le passage derrière. Au bout du passage, grimpez sur le rocher. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Allez dans le passage au fond. Plongez dans l'eau. Montez sur la plate-forme sur la gauche. Vous trouvez des munitions pour l'uzi derrière les caisses. Plongez sous l'eau. Vous trouvez la statuette grise entre les algues. Au fond, allez dans le passage étroit sur la gauche. Remontez à la surface. Avancez dans le passage sur la droite. Prenez le passage en face. Au bout, vous trouvez une grande trousse de soins. Utilisez la grande trousse de soins si votre énergie n'est pas entièrement au maximum. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant au trou et lachez prise. Vous vous retrouvez sur le bateau pneumatique. Vous trouvez la clé de la cabine ainsi que des dards près des caisses. Plongez dans l'eau et reprenez le passage étroit. Avancez dans le passage sur la droite. Prenez le passage sur la gauche. Grimpez tout en haut des rochers. Vous arrivez dans une grande salle. Avancez dans le couloir entre deux bâtiments. Descendez dans le trou près du banc. Vous trouvez des grenades. Au fond, descendez dans la salle. Vous trouvez des munitions pour les uzis dans un coin et des munitions pour le M16 près d'une caisse. Plongez dans l'eau. Un passage s'ouvre sous l'eau. Vous trouvez une statuette jaune. Remontez à la surface. Descendez plus bas dans la salle sur la droite. Sautez avec élan sur la plate-forme isolée. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face. Sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme sur la droite. Marchez sur les éclats de verre et prenez la statuette verte ainsi que les grenades. Retournez sur la plate-forme en face en passant pas la salle de départ. De là, sautez avec élan sur le toit. Allez sur le bout du toit au fond sur la droite. De là, laissez-vous tomber en arrière pour retomber sur la corniche en dessous. Retournez-vous et sautez avec élan dans le passage en face. Au bout du passage, grimpez sur les rochers en sautant avec élan sur les rochers plats. Avancez dans le passage une fois en haut. Au bout, sautez avec élan sur le toit en face. De là, sautez sur le toit de gauche. Descendez dans la trappe. Vous trouvez des munitions pour l'automatique dans le passage.Au bout, tirez la caisse sur la droite pour dégager le passage. Actionnez le petit levier derrière. Cela ouvre une porte dans l'autre bâtiment. Sortez de la salle et prenez le passage sur la droite deux fois. Entrez dans le bâtiment. Vous trouvez des munitions pour le M16 dans un coin de la pièce. Utilisez la clé de la cabine pour ouvrir la porte. Courez sur les dalles branlantes de droite. Actionnez le bouton sur le mur gauche. Cela ouvre une porte dans le couloir entre les deux bâtiments. Sortez de la salle et courant sur les dalles branlantes restantes. Allez dans le couloir entre les deux bâtiments. Allez dans le passage ouvert sur la droite. Grimpez sur les rochers. Allez dans le passage à gauche. Au bout, sautez et agrippez-vous sur la plate-forme sur la gauche. Retournez-vous et sautez avec élan sur la corniche en face. Descendez dans le trou. Vous trouvez la clé de l'entrepôt. Descendez tout en bas de la salle en passant par la salle de départ. Tout au fond, utilisez la clé de l'entrepôt pour ouvrir la porte. Vous trouvez le Seraph.

Niveau 11 : The Tibetan Highlands

Avancez dans le passage. Sautez par-dessus les rochers qui roulent. Au fond, grimpez dans le passage. Au bout du passage, sautez avec élan de la pente inclinée sur le mur en face. Vous traversez le mur friable. Agrippez-vous au mur en face. Grimpez au dessus de l'ouverture sur la droite et lachez prise. Avancez dans le passage. Au bout, plongez dans l'eau. Remontez sur la plate-forme. Sautez et agrippez-vous pour escalader le grand rocher. Une fois en haut, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant sur la gauche. Allez vers la gauche. Descendez sur le rocher en contrebas. Avancez dans le passage. Courez et sautez au dessus du trou pour éviter les stalactites. Au bout du passage, grimpez sur les rochers sur la droite. Avancez dans le passage. Descendez dans le trou sur la gauche puis le couloir en pente. En bas, traversez l'eau en faisant attention aux stalactites. Au bout du passage, sautez avec élan sur la plate-forme sur la gauche. De là, sautez avec élan sur la plate-forme où se trouve une grande trousse de soins. Grimpez tout en haut des rochers. Avancez dans le passage. Allez près de la grille sur la droite. Vous trouvez une statuette grise. Prenez le skidoo. Allez dans le passage sur la gauche. Vous arrivez dans une grande salle avec des tremplins. Allez dans le fond de la salle et grimpez dans le passage. Tirez trois fois l'un des deux blocs de pierre sur la droite. Retournez dans la grande salle. Allez sur la droite et prenez à toute vitesse la pente inclinée avec le skidoo. Continuez de sauter de tremplin en tremplin. Sur le dernier tremplin, passez à côté du bloc rocheux qui bloque le passage. Prenez à toute vitesse la pente inclinée pour sauter au dessus du trou. Avancez dans le passage sur la gauche. Vous arrivez dans une grande salle. Descendez du skidoo et suivez la corniche sur la droite. Vous trouvez des grenades sur la droite. Au bout, escaladez le rocher. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte au bout de la salle. Reprenez le skidoo et allez dans le passage ouvert au fond de la salle. Descendez du skidoo au deuxième sentier au dessus du vide. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. Vous trouvez une statuette verte. Descendez le rocher sur la gauche. Tout en bas, vous trouvez des grenades. Remontez sur le skidoo et prenez à toute vitesse le tremplin. Vous arrivez dans une salle avec des rochers sur la droite. Descendez le rocher sur la droite. En bas, allez dans le passage. Vous trouvez la clé du pont-levis. Descendez dans le passage. Cassez le mur de glace en bas. Au bout, actionnez le levier. Cela ouvre la grille à côté. Vous vous retrouvez au pied du tremplin. Traversez la salle avec des rochers sur la droite. Allez dans le passage sur la gauche deux fois. Actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre la porte à côté. Avancez dans le passage. Au bout, vous vous retrouvez dans la salle avec des rochers sur la droite. Retournez sur vos pas et allez dans le passage en face. Vous arrivez dans une grande salle. Utilisez la clé pour faire lever le pont-levis. Prenez la pente légèrement inclinée avec le skidoo sur la gauche pour passer sur le pont-levis. Passez en évitant les rochers sur la droite et continuez dans le passage. Sautez à toute vitesse au dessus du trou avec le skidoo. Au bout, vous vous retrouvez dans la salle du pont-levis. Vous trouvez la clé de la hutte en bas des rochers. Prenez le skidoo et retournez à l'endroit où vous avez trouvé le skidoo. Utilisez la clé de la hutte pour ouvrir la porte. Vous trouvez à l'intérieur des munitions pour le M16 et pour l'uzi ainsi que deux trousses de soins. Actionnez le levier sur le mur de gauche. Cela ouvre la grille au bout du passage dehors. Sortez de la hutte et allez dans le passage ouvert. Au bout, vous arrivez dans une grande salle. Prenez le skidoo de l'homme qui vous tire dessus. Allez dans le passage au fond de la salle. Allez sur la pente inclinée à gauche du trou avec le skidoo pour traverser. Descendez du skidoo et laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant au rocher. Descendez tout en bas. Vous trouvez une statuette jaune et des munitions pour l'uzi. Sautez et agrippez-vous au rocher. Remontez tout en haut. Allez dans le passage en face. Descendez dans la grande salle. Poussez trois fois le bloc au fond de la salle. Vous arrivez dans une grande salle avec un ravin. Laissez-vous tomber dans le ravin avec le skidoo afin de tomber dans l'eau. Remontez à la surface. Allez sur la plate-forme au fond de la salle. Avancez dans le passage. Descendez dans le trou.

Niveau 12 : The Convent of Bafkhang

A l'entrée du couvent, montez à l'échelle sur la gauche. En haut, sautez sur la corniche sur la gauche. De là, sautez et agrippez-vous à la plate-forme en face. Descendez sur la corniche. Au bout, sautez sur le rocher. De là, sautez sur le rocher sur la droite. Laissez-vous tomber en arrière sur la gauche et accrochez-vous au rocher. Lachez prise et agrippez-vous à la fissure en dessous. Allez vers la gauche et remontez dès que possible. Tirez sur les fenêtres. Avancez dans la salle et prenez le passage sur la droite. Allez dans la salle du fond. Tirez sur la fenêtre. Vous trouvez des grenades sur le balcon. Sortez de la salle et prenez le passage sur la droite puis celui sur la gauche. Montez à l'échelle au fond du couloir. Prenez le chemin de gauche sur le balcon. Vous trouvez la clé du hall. Allez au bout du balcon. Descendez dans la salle. Evitez les pierres qui roulent et prenez le passage sur la gauche. En haut, plongez dans l'eau. Allez dans le passage sur la gauche tout en évitant le centre de la salle qui vous aspire. Au bout du passage, descendez dans le trou. Vous vous retrouvez dans un long couloir inondé. Avancez dans le couloir en évitant les trois portes avec des lames. Au bout du couloir, montez à l'échelle. Allez dans le passage au fond. Vous trouvez le premier parchemin de prières. Sautez entre les deux rangées de flammes et retournez dans la salle. Tirez deux fois la première caisse et mettez-la la seconde caisse à la place de la première. Allez dans le passage derrière et prenez le passage sur

la droite. Au bout, montez à l'échelle. Vous vous retrouvez dans le couloir avec les pierres qui roulaient. Retournez dans le couloir avec la double porte et utilisez la clé du hall pour ouvrir la grande porte. Dans le hall, prenez le premier couloir sur la droite. Sautez au dessus des lames dans le passage et prenez le passage sur la gauche. Vous trouvez la clé du placard. Retournez dans le hall et prenez le passage sur la droite à la base de la statue du bouddha. Prenez le passage sur la droite. Tirez deux fois la première caisse et mettez-la près de la caisse isolée. Tirez ensuite la deuxième caisse. Vous trouvez des munitions pour l'automatique derrière la caisse. Poussez la première caisse puis sautez derrière les tambours. De là, poussez la première caisse contre le mur. Placez la première caisse de manière à ce qu'elle bloque l'entrée. Montez sur la deuxième caisse et tirez la caisse sur la gauche. Vous trouvez des dards derrière. Tirez la première caisse pour libérer le passage. Allez dans le passage au fond de la salle. Au bout, sautez par-dessus la trappe. Prenez le passage sur la droite puis celui sur la gauche. Tirez dans la fenêtre. Descendez dans la salle. Montez à l'échelle dans le passage en face du levier. En haut, allez sur la plate-forme et montez à l'autre échelle. Montez ainsi tout en haut. Vous trouvez le deuxième parchemin de prières. Redescendez tout en bas et actionnez le levier. Cela ouvre la porte à côté. Montez les escaliers et retournez dans le couloir. Prenez le passage au fond. Vous arrivez dans un grand couloir avec des flammes et des boules avec des piques qui se balancent. Descendez dans le trou lorsque l'une des deux boules est le plus éloigné. Montez sur la plate-forme derrière vous au bout du trou. De là, sautez quand la roue est dans une extrêmité de la pièce. Refaites l'opération pour passer les deux autres boules. Prenez le passage à gauche d'où vient la deuxième roue. Passez les deux portes avec des lames. Vous trouvez la statuette verte. Retournez dans le couloir et prenez le passage à gauche. Vous trouvez la clé de la trappe. Continuez dans le passage. Vous vous retrouvez dans une salle pleine d'eau. Allez dans le passage étroit près de l'échelle sur la droite. Vous trouvez une statuette grise. Remontez à la surface et grimpez sur la plate-forme en face. Avancez dans le passage. Retournez dans le hall et utilisez la clé pour ouvrir la trappe à côté. Descendez dans la trappe. Au bout, grimpez dans le passage. Prenez le passage derrière vous. Suivez le sentier jusqu'à arriver au pied d'une colonne. Grimpez dans le passage sur la gauche et montez à l'échelle. En haut, descendez sur la corniche. Traversez le pont en bois sur la droite. Continuez dans le passage. Au bout, vous arrivez à un bâtiment. Montez sur la pente inclinée sur la droite. Sur le rocher plat, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme du dessus. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au toit du bâtiment. Descendez dans le trou. Vous trouvez le troisième parchemin de prières. Actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre la porte à côté. Retournez près de la trappe et actionnez le levier sur le mur du fond. Vous vous retrouvez dans le hall.
Sortez du hall par la grande porte. Prenez le second passage sur la gauche. Utilisez la clé du placard pour ouvrir la porte du fond. Vous trouvez la clé du toit. Retournez dans le couloir et prenez le passage sur la droite. Passez les deux roues et utilisez la clé du toit pour ouvrir la porte du fond. Montez les escaliers. En haut, prenez le passage entre les deux statues. Allez à droite et actionnez le levier au fond. Cela éteint les flammes dans un couloir. Sortez de la pièce et allez dans le couloir sur la droite. Sautez au dessus des pots avant que les flammes ne se rallument. Au bout, prenez le passage sur la gauche. Montez à l'échelle sur la droite. Vous trouvez des munitions pour le M16. Descendez dans la salle et actionnez le levier sur la gauche. Cela ouvre les deux trappes dans la salle. Descendez dans l'une des trappes. En bas, tirez dans les fenêtres et prenez les deux gemmes derrière. Au fond de la salle, actionnez le levier. Cela ouvre une trappe à côté. Montez à l'échelle. Sortez de la salle et prenez le passage sur la gauche. Utilisez une gemme dans le trou près des deux statues. Cela fait bouger la grosse étoile au fond de la salle. Allez dans le passage ouvert. Tirez deux fois la caisse sur la gauche. Vous trouvez le quatrième parchemin de prières. Retournez dans le hall et prenez le second couloir sur la droite. Montez à l'échelle au bout du couloir. Au bout du passage en haut, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme près de la statue du bouddha. Montez sur la main droite de la statue. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la tête de la statue. Avancez et sautez avec élan sur la main gauche de la statue. Puis, sautez et agrippez-vous à la plate-forme en face. Utilisez une gemme dans le trou. Cela ouvre une trappe sous la statue du bouddha. Descendez à la base de la statue et allez dans le passage aux pieds de la statue. Descendez dans la trappe. Au bout, grimpez dans la salle. Actionnez le levier près de la machine en face. Cela ouvre une porte sur la gauche. Allez dans le passage ouvert. Poussez la caisse afin qu'elle bloque la cascade. Cela vide la salle remplie d'eau. Descendez dans la grande salle sur la gauche. Poussez la caisse au fond de la salle. vous trouvez le cinquième parchemin de prières. Montez à l'échelle sur la gauche. Sortez de la salle en prenant le passage sur la gauche. Retournez dans le hall et montez sur la pente inclinée derrière la statue. Grimpez dans le passage. Vous trouvez une statuette jaune et des munitions pour le M16. Descendez et allez dans le passage sur la droite. Utilisez les cinq parchemins de prières dans les rouleaux vides. Cela ouvre la grande porte. Utilisez le Seraph au bout de la salle. Cela ouvre la porte sur la droite. Allez dans le passage ouvert.

Niveau 13 : The Catacombs of Talion

Descendez les marches. Sautez et agrippez-vous à la fissure sur la gauche. Allez vers la droite et montez dès que possible. Descendez dans le passage. Vous trouvez une statuette grise. Descendez tout en bas. Actionnez le levier

près de la grille. Cela ouvre une porte en haut des escaliers. Montez à l'échelle sur la gauche. En haut, descendez sur la pente inclinée près de la fissure. Sautez et agrippez-vous à la plate-forme en face. Descendez les escaliers et allez dans le passage ouvert. Descendez tout en bas dans la grande salle. Au dernier escalier, allez sur le rocher plat. De là, sautez sur la corniche sur la gauche. Sautez pour éviter les rochers qui roulent. Prenez le passage sur la droite après le bassin. Au bout, vous trouvez une petite trousse de soins. Remontez dans la grande salle. Grimpez sur le rocher sur la droite. De là, sautez avec élan sur le rocher suspendu en face. Avancez sur la corniche sur la droite. Allez sur les dalles branlantes et sautez à l'échelle. Montez puis faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une plate-forme. Actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre une grille sur votre gauche. Descendez la pente et sautez pour vous retrouver sur la corniche. Vous trouvez un masque tibétain. Cela vide le bassin. Descendez dans le trou dans le bassin vide. Au bout du passage, utilisez le masque tibétain pour ouvrir la grille. Avancez dans le passage et sautez sur le terrain plat sur la gauche pour éviter les rochers qui roulent. Vous vous retrouvez dans une grande salle avec un pont suspendu. Allez sur la marche la plus basse à gauche de l'escalier. De là, sautez et agrippez-vous sur la corniche. Descendez dans la salle sur la gauche. Avancez dans la salle et prenez le passage sur la droite. Montez sur les rochers sur la gauche. Descendez dans la salle et plongez dans l'eau. Vous trouvez un masque tibétain sous l'eau. Remontez à la surface et retournez dans la grande salle avec un pont suspendu. Allez dans le passage au fond. Au bout, montez à l'échelle. Vous trouvez des grenades au bout de la corniche. Descendez dans le passage et utilisez le masque tibétain pour ouvrir la porte près de l'échelle. Allez près des marches sur la gauche. Sautez sur les deux plate-formes en face. Actionnez le levier. Cela ouvre les grilles en bas et abaisse les portes près de vous. Vous trouvez des grenades près de la grille la plus à gauche. Descendez dans la salle et allez dans les deux passages ouverts. Vous trouvez une grande trousse de soins et des munitions pour l'uzi dans l'un et une grande trousse de soins et des grenades dans l'autre passage. Montez les marches et allez dans la pièce. Tirez le bloc dans un coin de la salle et placez-le sous une grille. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte dans un passage. Retournez dans la grande salle avec un pont suspendu. Grimpez sur la corniche au fond de la salle. Allez dans le passage ouvert. Après le deuxième pont suspendu, sautez avec élan sur la droite et agrippez-vous à l'échelle. Montez à l'échelle et avancez dans le passage. Descendez dans le trou. Sous l'eau, allez dans la salle sur la droite. Montez sur la plate-forme sur la droite. Au bout, sautez et agrippez-vous à l'échelle. Montez puis faites un saut périlleux arrière pour retomber sur une corniche. Vous trouvez une statuette verte. Descendez puis prenez le passage sur la droite. Au bout, montez sur le bloc. De là, sautez et agrippez-vous à l'échelle. Montez puis faites un saut périlleux arrière pour retomber sur une poutre. Actionnez le levier sur le mur gauche. Cela ouvre la porte près de l'échelle. Descendez dans l'eau et allez dans le passage ouvert. Actionnez le levier sur le bloc sur la droite. Cela ouvre la double porte dans la grande salle avec un pont suspendu. Retournez dans cette salle et passez la double porte. Descendez dans le trou. Vous trouvez des grenades, une grande trousse de soins et des munitions pour le M16 dans un coin. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre les deux portes. Retournez près de la double porte. Montez sur la pente inclinée sur la gauche pour que les rochers dégagent un passage sur la droite. Allez dans le passage sur la droite. Allez sur la marque de gauche sur le sol. Cela ouvre la porte en face. Allez dans le passage ouvert avant que la porte ne se referme. Sautez et montez sur le mur de gauche. Allez sur la corniche. Vous trouvez une statuette jaune, des grenades et des munitions pour le M16. Montez sur la pente inclinée sur la gauche et allez sur la corniche sur la droite. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au toit sur la gauche. Retournez dans la salle avec les deux marques sur le sol. Marchez sur les deux dalles et sautez dans le passage ouvert sans vous arrêter de courir.
Sautez au dessus des piques et allez dans le passage ouvert au fond avant qu'il ne se referme. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle. Descendez tout en bas et allez dans le passage ouvert.

Niveau 14 : The Icepalace

Tirez dans la grosse cloche. Cela ouvre le passage à côté. Allez dans le passage ouvert. Vous arrivez dans une grande salle. Prenez le trampoline au dessus du trou sur la droite. Vous trouvez une grande trousse de soins. Descendez dans le trou sous le trampoline double. Laissez-vous tomber sur le trampoline et agrippez-vous à la plate-forme deux étages au dessus. Vous trouvez des munitions pour l'uzi près du levier. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela descend la grille dans la salle en dessous. Allez dans le passage où se trouvait la grille. Tirez le bloc de pierre sur le mur en face. Degagez le bloc et allez dans la salle derrière. Laissez-vous tomber dans le vide au centre de la salle. Vous tombez sur une passerelle invisible. Avancez sur la passerelle et allez au fond de la salle. Vous trouvez une statuette jaune. Ressortez de la salle et prenez le passage sur la gauche. Vous trouvez une grande trousse de soins dans le couloir. Au bout, actionnez le levier sur le mur gauche. Cela soulève des trappes en face de vous. Descendez dans la grande salle. Sautez sur le trampoline face au mur à côté du trampoline double. Vous vous retrouvez sur les trappes soulevées. Tirez dans la cloche en face. Cela ouvre la deuxième grille dans la salle en bas. Descendez dans la grande salle et sautez en arrière sur le trampoline de droite près de la pente inclinée. Tirez sur la cloche en l'air. Cela ouvre la première grille dans la salle en bas. Allez dans le passage ouvert au fond de la salle. Au bout, sautez sur le trampoline face à la pente

inclinée. Vous vous retrouvez devant une grille. Sautez sur la pente inclinée derrière vous. Faites un saut périlleux arrière sur l'autre pente inclinée. Sautez de pente en pente tout en vous dirigeant vers la droite. Au bout, tirez sur la cloche tout en sautant. Cela ouvre la grille sur la gauche. Allez dans le passage ouvert. Montez à l'échelle au fond. En haut, allez sur la corniche derrière vous. Sautez sur la plate-forme sur la droite. De là, sautez avec élan dans la salle. Allez sur la corniche au fond à droite. Descendez dans le passage. Au fond, vous trouvez un masque tibétain. Retournez dans le passage et sautez sur la pente inclinée sur la gauche. Au bout du passage, vous trouvez une statuette grise. Retournez dans le couloir et allez dans le passage en face. Au bout, descendez dans le trou sur la gauche. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Au fond, vous trouvez une grande trousse de soins. Descendez dans l'un des trous en faisant attention aux piques en bas. Vous trouvez des munitions pour l'automatique dans un coin de la pièce. Grimpez sur la corniche sur la gauche. Vous trouvez une petite trousse de soins au bout du couloir. Utilisez le masque tibétain pour ouvrir la porte menant au pont suspendu. Traversez le pont suspendu puis prenez le passage sur la gauche. Sautez sur les plate-formes sur la gauche. Actionnez le levier sur le mur gauche. Cela fait basculer le plateau et fait couler de la cire sur la glace. Descendez dans la salle et plongez dans l'eau. Vous trouvez un marteau de gong sous l'eau. Avancez dans le passage au fond de la salle. Remontez à la surface. Prenez le passage de gauche. Au bout, vous trouvez des grenades dans un trou. Retournez près de l'eau et prenez l'autre passage. Vous trouvez une petite trousse de soins au fond de la salle. Montez les marches sur la gauche. Vous arrivez dans une grande salle avec des rochers qui roulent. Prenez le passage sur la gauche. Au bout, descendez sur la pente inclinée. Sautez sur l'autre pente inclinée. Sautez de pente en pente tout en vous dirigeant vers la droite. Au bout, sautez avec élan et agrippez-vous au mur. Montez tout en haut du mur. En haut, descendez de dos la pente inclinée. Agrippez-vous au bord de la pente et laissez-vous tomber dans la salle. Vous vous retrouvez dans une grande salle avec un gong. Utilisez le marteau de gong sur le gong.Cela dégage un passage sous le gong. Allez au fond de la salle sur la gauche. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle. Descendez tout en bas. Actionnez le levier sur le bloc de gauche. Cela ouvre une porte dans la grande salle. Remontez par l'échelle. Faites un saut périlleux arrière en haut de l'échelle pour retomber dans la salle. Dans un coin de la salle près du gong, allez dans le passage ouvert. Sur le pilier central, vous trouvez une statuette verte et des grenades. Montez sur les rochers à gauche du gong. Allez dans le passage ouvert. Vous trouvez le Talion au centre de la pièce. Descendez dans la grande salle. Allez dans le passage d'ou vient le gros monstre. Vous trouvez des munitions pour l'uzi et une grande trousse de soins. Tuez le gros monstre.

Niveau 15 : The Temple of Xian

Au bout du passage, marchez sur les trappes de dos. Laissez-vous tomber sur les pentes inclinées. Faites un saut périlleux arrière au dessus de la lame. Sur la pente inclinée qui conduit à la cascade, sautez vers la gauche afin de descendre la cascade de dos. Accrochez-vous à la paroi au bout. Allez vers la gauche et montez dès que possible. Vous trouvez une statuette jaune. Sautez dans l'eau. Allez dans le passage sur la gauche sous l'eau. Remontez à la surface. Grimpez sur les rochers sur la gauche. Vous trouvez des munitions pour le fusil. Montez les escaliers du temple. Allez sur le trampoline face au mur du temple. Vous vous retrouvez sur le toit du temple. Avancez sur la corniche. Au bout, actionnez le levier. Cela ouvre une porte au dessus d'une échelle. Retournez au pied de la cascade. Allez sur la plate-forme près de l'échelle. Montez à l'échelle. En haut, avancez dans le passage. Descendez sur la corniche. Laissez-vous tomber en arrière et accrochez-vous au bord. Descendez l'échelle. Lachez prise et agrippez-vous à la corniche en dessous. Montez sur la corniche. Laissez-vous tomber en arrière et accrochez-vous à la fissure. Allez vers la gauche et montez dès que possible après la fissure. Au bout de la corniche, descendez l'échelle. Lachez prise et agrippez-vous à la corniche en dessous. Laissez-vous tomber en arrière et agrippez-vous à la corniche près de la fissure. Allez vers la droite et montez dès que possible. Vous trouvez une statuette grise. Retournez près de l'échelle et avancez sur la corniche. Au bout, sautez et agrippez-vous à l'échelle sur la gauche. Montez à l'échelle puis sur la deuxième échelle sur la droite. En haut, avancez dans le couloir. Montez sur l'échelle murale au fond de la salle. A la fissure, allez tout à droite et faites un saut périlleux arrière. Faites un saut en avant sur le toit. Vous vous retrouvez sur une corniche. Marchez sur les dalles branlantes. Laissez-vous tomber sur la dernière dalle. Vous trouvez des munitions pour le fusil. Sautez avec élan sur la pente inclinée en face. De là, sautez sur la pente inclinée plus basse. Vous vous retrouvez sur une corniche. Descendez dans la pièce. Vous trouvez des grenades. Faites un saut périlleux arrière sur la pente inclinée et accrochez-vous à la corniche. Avancez dans le passage. Actionnez le levier. Cela ouvre la double porte du temple. Avancez au bout de la corniche. Sautez dans l'eau et retournez aux portes du temple. Entrez dans le temple. Vous vous retrouvez dans une grande salle avec des armures. Vous trouvez des munitions pour le M16 au fond de la salle. Allez dans le passage au fond. Montez sur les blocs de rochers. Au bout, sautez avec élan sur la pente inclinée en face. Sautez de pente en pente. Sur la dernière pente, agrippez-vous au bloc près du mur. Grimpez sur le bloc. Sautez avec élan et agrippez-vous sur la plate-forme sur la gauche. Avancez dans le passage. Descendez la pente inclinée. En bas, actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre un passage dans le couloir derrière vous. Allez dans le couloir avant que les murs de piques ne se rapprochent trop. Au bout, montez la pente en évitant les rochers qui

roulent. Montez à l'échelle sur la dernière plate-forme puis sur l'autre échelle. Descendez dans la pièce. Actionnez le levier sur le mur du fond. Montez dans le passage ouvert. Sautez au dessus de la lame et agrippez-vous à l'échelle. Descendez l'échelle en évitant les lames. En bas, allez dans le passage sur la gauche en évitant les roues. Traversez la poutre. Allez sur la corniche sur la gauche. Actionnez le bouton sur le mur. Retournez-vous et allez dans le passage ouvert en face avant qu'il ne se referme en sautant sur les poutres. Prenez le passage sur la gauche. Vous vous retrouvez dans une salle avec des sacs de piques qui se balancent. Avancez sur la corniche en s'arrêtant entre les piques. Au bout, actionnez le bouton de droite puis celui de gauche. Allez au bout du passage avant que les trappes et la porte ne se referment. Retournez-vous et laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant au bout de la corniche pour laisser passer le rocher. Remontez sur la corniche. Sautez avec élan et agrippez-vous à la corniche sous la tête de dragon. Vous trouvez le sceau du dragon. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. Grimpez sur les blocs. En haut, vous trouvez des munitions pour l'automatique. Avancez dans le passage. Vous trouvez des munitions pour l'automatique près du levier. Actionnez le levier sur le mur. Cela fait sortir des blocs de la lave dans la salle avec la tête de dragon. Prenez le passage sur la gauche. Descendez dans la salle. En bas, sautez avec élan sur la plate-forme en face deux fois de suite.

Sautez avec élan sur la pente inclinée sur la gauche en se dirigeant vers la gauche de façon à descendre la pente de face. Sautez et accrochez-vous à la deuxième pente. Montez dessus et sautez sur la plate-forme en face. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme de droite. Enfin, sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. Sautez sur le trampoline en avançant. Vous vous retrouvez sur une plate-forme. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant pour éviter le rocher qui roule. Remontez sur la passerelle. Sautez sur les rochers plats sur votre droite jusqu'à atteindre le mur d'en face. De là, descendez sur la pente inclinée. Sautez sur le trampoline en avançant. Vous vous retrouvez sur une corniche. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la droite. Vous trouvez une statuette verte et des munitions pour l'uzi. Sautez avec élan sur la plate-forme juste après le trampoline. De là, sautez et accrochez-vous au rocher en face. Sautez avec élan sur les rochers jusqu'à arriver tout en haut. Avancez dans le passage. Au bout, tirez deux fois le bloc de pierre. Allez dans le passage derrière. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une trappe à côté. Descendez dans la trappe. Allez dans le passage sur la gauche. Au bout, vous vous retrouvez dans la grande salle avec des armures. Descendez dans la salle et utilisez le sceau de dragon pour ouvrir la porte sur la droite. Avancez dans le passage. Evitez la roue en allant dans les niches le long du couloir. Au bout, vous vous retrouvez dans une salle avec le plafond qui descend. Vous trouvez une petite trousse de soins près d'un squelette. Actionnez le levier en face, celui de gauche puis celui de droite. Cela ouvre un passage sur la gauche. Allez dans le passage ouvert. Montez sur le bloc sur la droite. De là, sautez avec élan et agrippez-vous au bloc sur la gauche. Plongez sous l'eau. Actionnez le levier sur la droite. Cela ferme la porte au bout du tunnel. Allez dans le tunnel sur la gauche. Prenez le passage sur la droite près de la porte. Vous trouvez une petite trousse de soins. Actionnez le levier sur le mur gauche. Cela ouvre la porte à côté. Remontez à la surface. Retournez dans le passage près de la porte et allez dans le passage ouvert. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre une porte dans la salle au bout du tunnel. Remontez à la surface. Allez dans le passage ouvert et actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une porte à la surface. Remontez à la surface et allez dans le passage ouvert. Vous trouvez des munitions pour le fusil sous l'eau et des munitions pour le M16 sur le bloc. Allez dans le passage en face. Actionnez le levier sur le mur droit. Cela ouvre une trappe au fond de la salle. Descendez dans la trappe. Au bout du couloir, vous trouvez une clé en or et une petite trousse de soins sous l'eau. Allez dans le passage sur la droite. Remontez à la surface. Vous vous retrouvez au pied de la cascade. Montez sur la plate-forme près de l'échelle. Utilisez la clé en or pour ouvrir la double grille à côté. Avancez dans le passage ouvert. Plongez sous l'eau. Allez dans le passage sur la droite deux fois. Vous trouvez une petite trousse de soins au fond de la pièce. Actionnez le levier sur le premier bloc sur la droite. Cela ouvre une trappe dans le passage au fond et la porte de la pièce. Sortez de la pièce et allez dans le passage au fond. Remontez à la surface. Montez sur la plate-forme sur la droite. Avancez dans le passage. Derrière la grosse toile d'araignée, vous trouvez des munitions pour l'uzi. Au bout du passage, descendez dans la grande salle. Montez sur le bloc de droite au fond de la salle. Sautez avec élan et agrippez-vous au bloc de gauche. De là, retournez-vous, sautez et agrippez-vous à la plate-forme au dessus. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. De là, sautez avec élan sur la plate-forme près du mur. Sautez avec élan sur la plate-forme isolée sur la droite. Puis, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face. Sautez et agrippez-vous à la corniche. Avancez dans le passage. Sautez avec élan et agrippez-vous au bloc en face. Vous trouvez une clé en argent sur le bloc le plus haut. Retournez aux portes du temple. Utilisez la clé en argent pour ouvrir la porte sur la droite. Grimpez sur les rochers plats sur la gauche dans le passage. Laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant au bord pour éviter les rochers qui roulent. Vous trouvez des munitions pour l'automatique au fond de la salle. Prenez le passage sur la gauche. Traversez le pont suspendu. Au fond, montez sur la pente inclinée. Faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une plate-forme. Sautez sur la plate-forme en face. Avancez dans le passage. Grimpez dans le passage sur la gauche en évitant la roue. En haut, allez dans le passage sur la droite. Vous trouvez une grande trousse de soins et des munitions pour l'uzi près du squelette. Traversez le pont suspendu. Appuyez sur le bouton sur le mur. Cela ouvre une double porte en haut des trampolines. Evitez la roue sur le

pont et allez dans le passage en face. Descendez la pente de dos. Au bout, accrochez-vous au bord. Descendez à l'échelle. En bas, lachez prise et accrochez-vous à la plate-forme en dessous. Vous trouvez des munitions pour l'uzi. Au bout du couloir, descendez dans le trou. Vous vous retrouvez au pied de la cascade. Retournez dans le salle après le premier pont suspendu. Grimpez sur la pente inclinée et faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une plate-forme. Sautez dans le passage sur la gauche. Faites un saut périlleux arrière sur le premier trampoline. Tout en haut, agrippez-vous à la corniche. Allez dans le passage sur la gauche. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Montez à l'échelle au fond de la salle. Allez dans le passage sur la droite. Sautez avec élan et agrippez-vous à l'échelle sur la droite. Montez à l'échelle. En haut, prenez le passage sur la droite. Au bout du passage, actionnez le levier sur le mur. Cela ouvre une porte dans le passage. Retournez sur vos pas et allez dans le passage sur la droite. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la gauche. De là, sautez sur la plate-forme sur la droite. Sautez et agrippez-vous à la plate-forme centrale. Vous trouvez la clé du placard. Descendez sur la pente inclinée sur la gauche. Sautez sur la plate-forme en bas. Utilisez la clé du placard pour faire descendre une trappe. Sautez avec élan et agrippez-vous à la trappe derrière vous. Sautez sur la plate-forme en face et montez à l'échelle. En haut, montez à l'échelle sur la droite. Vous vous retrouvez dans le couloir avec le levier. Prenez le passage sur la gauche. Sautez avec élan sur la plate-forme sur la gauche. De là, sautez sur la plate-forme en face. Sautez avec élan sur la pente inclinée sur la droite. Sautez sur la plate-forme sur la droite. Montez à l'échelle. Faites un saut périlleux arrière au niveau de la lame. Vous vous retrouvez sur une pente inclinée. Sautez et agrippez-vous à l'échelle en face. Faites un saut périlleux arrière tout en avançant pour vous agrippez à l'échelle derrière vous. Montez tout en haut. Allez dans le passage sur la droite. Avancez dans le passage.

Niveau 16 : The floating Islands

Vous trouvez une petite trousse de soins sur la gauche. Avancez sur la corniche. Au bout, sautez avec élan sur la plate-forme en face. Laissez-vous tomber sur la plate-forme en contrebas. Vous trouvez une pièce mystique. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la gauche. De là, sautez avec élan sur le sol. Montez sur le rocher au fond sur la gauche près de l'arbre. Retournez-vous, sautez et agrippez-vous au toit. Vous trouvez une statuette verte sur le toit. Descendez du toit et allez dans le passage au fond près des statues. Laissez-vous tomber en arrière et accrochez-vous à la paroi. Laissez-vous tomber et accrochez-vous dans la salle en dessous. Actionnez le levier sur la gauche. Cela baisse la grille au fond de la salle. Sautez avec élan dans le passage ouvert puis sur la plate-forme en face. Sautez sur le rocher plat sur la gauche. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme en face deux fois. Puis, sautez avec élan et accrochez-vous au rocher sur la droite. Montez tout en haut des blocs. En haut, sautez avec élan sur la plate-forme sur la droite. Avancez sur les rochers. Vous vous retrouvez sur un bâtiment en bois. Au bout, descendez sur la pente inclinée près de l'entrée du bâtiment. Retournez sur la corniche de départ. Au bout, sautez avec élan sur la pente inclinée de gauche. De là, sautez sur la pente inclinée en face. Accrochez-vous au rocher sur la droite. Grimpez dans le passage. Actionnez le levier au bout. Cela ouvre une trappe sous le toit. Retournez sur la plate-forme du toit. Sautez au dessus de la trappe et agrippez-vous au bord. Vous trouvez une grande trousse de soins et une pièce mystique dans la pièce. Retournez sur la corniche menant au bâtiment en bois. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la gauche. Vous trouvez des munitions pour l'uzi. Utilisez les deux pièces mystiques pour ouvrir la porte. Avancez dans le passage. Vous trouvez des munitions pour l'automatique sur la droite. Sautez dans le passage près de l'arbre sur la droite. Au bout, vous trouvez une statuette grise. Retournez près du pont. Sautez sur la corniche sur la gauche avant le pont. Sautez au dessus du rocher. En bas, sautez sur la plate-forme en face pour éviter le rocher derrière vous puis faites un saut périlleux arrière pour éviter le rocher en face. Placez-vous au milieu de la corniche. Sautez avec élan et agrippez-vous à la plate-forme sur la droite. Accrochez-vous au filin pour traverser le passage. Lachez prise quand vous arrivez au dessus du pont. Allez dans le passage sur la droite. Au bout, actionnez le levier sur le mur du fond derrière les statues. Cela ouvre un passage au bout de la corde du filin. Retournez sur vos pas et allez dans le passage sur la gauche. Accrochez-vous au filin pour traverser la lave. Au bout, agrippez-vous aux barres. Montez sur les barres deux fois. Tout en haut, faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une corniche. Allez dans le passage sur la droite. Au bout, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Allez vers la gauche. Au bout, lachez prise pour retomber dans une salle. Allez dans le passage sur la droite dans la salle. Vous trouvez une petite trousse de soins dans un coin. Retournez dans la salle et montez sur la pente inclinée. Retournez-vous, sautez et agrippez-vous au toit. Montez dans le passage en face. Retournez sur la plate-forme où se trouve le filin. Accrochez-vous au filin pour traverser le passage. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Retournez-vous et sautez avec élan dans la salle sur la droite. Montez sur le bloc. De là, sautez avec élan et agrippez-vous à la corniche en face. Montez sur la corniche puis faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver sur une plate-forme. Vous trouvez des munitions pour le M16 sur la droite. Actionnez le levier sur le bloc de la plate-forme. Cela fait tomber un bloc dans le couloir de lave sur la gauche. Descendez dans la salle. Laissez-vous tomber en arrière et accrochez-vous au bord du couloir de lave. Laissez-vous tomber sur le bloc. Actionnez le levier dans le passage. Cela ouvre une trappe

dans la lave. Sautez sur la pente sur la droite. Remontez dans la salle. Retournez sur la plate-forme où se trouve le levier qui fait tomber le bloc dans la lave. Allez sur la corniche sur la droite. De là, sautez avec élan dans la trappe au centre de la lave en faisant le saut de l'ange. Vous vous retrouvez dans l'eau. Vous trouvez des munitions pour le fusil sous l'eau. Actionnez le levier au fond de la salle. Cela ouvre un passage au dessus du filin. Plongez sous l'eau et allez dans le passage étroit sur la gauche.
Au bout, vous vous retrouvez dans un couloir avec trois lames. Actionnez le levier dans le passage derrière vous. Cela arrête les lames. Avancez dans le couloir. Montez sur les blocs et avancez dans le passage. Vous vous retrouvez dans la salle avec le filin. Poussez le bloc et placez-le près du trou à une case du mur. Montez sur le bloc puis sautez avec élan dans le passage au dessus du filin. Avancez dans le passage. Au bout, sautez avec élan et agrippez-vous à la fissure en face. Allez vers la droite. Actionnez le levier sur le mur du fond. Cela ouvre la grille dans le passage. Allez au bord du passage puis faites un petit pas en arrière et sautez dans le passage en face. Avancez dans le passage. Remontez sur le bloc et retournez dans le passage au dessus du filin. Allez dans le passage sur la gauche. Descendez dans la salle. En bas, actionnez le levier sur le mur. Cela soulève les grilles autour de vous. Actionnez le levier sur le mur gauche derrière la statue. Cela ouvre une porte dans la salle au dessus. Actionnez le levier de l'autre côté de la salle. Cela ouvre une grille au fond de la salle. Allez dans le passage ouvert au fond. Montez les escaliers. Vous trouvez des grenades dans les escaliers. Au bout, actionnez le levier sur le mur droit. Allez dans le passage sur la droite. Montez sur les barres au fond de la salle. Faites un saut périlleux arrière tout en avançant pour vous agrippez à l'échelle derrière vous. Montez les barres et allez sur la gauche. Faites un saut périlleux arrière tout en avançant pour vous agripper à l'échelle derrière vous. Montez tout en haut. Montez sur la corniche puis faites un saut périlleux arrière sur la pente inclinée. Sautez de pente en pente tout en se dirigeant vers la gauche. Allez dans le passage sur la gauche. Au bout, tirez le bloc sur la gauche. Placez-le au centre du passage. Sautez sur les rochers sur la gauche. Allez sur la plate-forme qui surplombe la lave. De là, sautez sur le rocher plat en contrebas. Retournez-vous et sautez avec élan dans le passage en face. Avancez dans le passage. Au bout, montez sur les rochers. Avancez sur la corniche. Vous trouvez une statuette jaune et des grenades. Retournez dans la salle avec le filin. Sautez avec élan sur le rocher plat en face. De là, sautez sur le rocher incliné sur la gauche. Montez sur le rocher puis saites un saut périlleux arrière. Allez dans le passage sur la gauche.

Niveau 17 : The Dragon's Lair

Vous trouvez des munitions pour l'uzi et une grande trousse de soins dans la pièce. Allez dans la grande salle en face. Actionnez le levier derrière la statue sur le mur du fond. Cela referme le passage derrière vous. Actionnez le levier sur le pilier gauche derrière vous. Cela ouvre un passage sur la droite. Allez dans le passage ouvert. Vous trouvez une pièce mystique sur l'un des hommes. Utilisez la pièce mystique pour ouvrir la double porte au fond de la salle. Avancez dans le passage. Vous vous retrouvez dans une grande salle. Descendez par un des trous dans la salle. Vous trouvez des grandes trousses de soins et des munitions pour l'uzi sous l'eau. Remontez à la surface. Tirez sur le dragon. Quand il tombe à terre, appuyez sur la tache rouge sur son ventre. Cela ouvre un passage au fond de la salle. Allez dans le passage ouvert.

Niveau 18 : At Home

Utilisez la clé de la salle d'armes pour ouvrir la porte près du lit. Vous trouvez des petites et grandes trousses de soins, un fusil et des munitions pour le fusil. Sortez de la chambre et descendez les escaliers. Sortez dans la cour et allez dans le passage sur la droite deux fois. Tuez tout le monde pour finir le niveau.

Tomb Raider III : Les Aventures de Lara Croft

© Eidos Interactive / Core Design 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, effectuez rapidement les manipulations suivantes. Si elles ont été correctement effectuées, Lara parlera.

Sauter le niveau

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2

Toutes les armes

L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2

Tous les secrets

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2

Vie au maximum

R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2

La clé de Course dans la maison de Lara

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2

SINGES SYMPAS

Dans le premier niveau, ne tuez pas les singes. Suivez-les, ils vous montreront par où passer et aussi les items cachés.

TROUVER LE PISTOLET PENDANT L'ENTRAÎNEMENT

Sortez de la maison de Lara et allez vers les obstacles. Allez au dernier obstacle, vous verrez un petit mur bleu en face de vous. Passez dessus et arrivez de l'autre côté. Tournez-vous, rampez (L2) et allez sous le mur : vous verrez des pistolets.

CODES ACTION REPLAY

Toutes les armes

```
800A62D2 0001
```

Air illimitee

```
80098E4E 0708
```

Vie illimitée

```
80096478 03E8    La Jungle
801DB44A 03E8    Les Ruines du Temple
801D3BFE 03E8    Le Gange
8017B722 03E8    Grottes de Kaliya
801D6E52 03E8    Le Village Cotier
801DC752 03E8    Le Lieu du Crash
801DAB6E 03E8    La Gorge de Madubu
8018E0C6 03E8    Le Temple de Puna
801D656A 03E8    Le Desert du Nevada
801DF90A 03E8    Le Quartier Haute Securite
801DF636 03E8    La Zone 51
801E1F56 03E8    Les Quais de la Tamise
801D6986 03E8    Aldwych
801E262E 03E8    Le Portail du Lude
80192736 03E8    La Ville
801D97DA 03E8    L'Antarctique
801DCB16 03E8    Les Mines de RX-Tech
801D89A6 03E8    La Cite Perdue de Tinos
```

Grimper aux murs

```
80098E46 0001
```

EVITER LA STATUE DE SHIVA AU DEUXIÈME NIVEAU

Pour éviter de devoir tuer la statue de Shiva du deuxième niveau (car même si elle ne fait pas grand mal, on perd du temps), il suffit de retourner dans la salle précédente. Quand vous revenez, elle a disparu.

FAIRE DU QUAD À L'ENTRAÎNEMENT

Une fois que vous avez effectué le code de la clé de la cour dans la maison de Lara, rendez-vous dans cette cour (elle se trouve à l'extérieur de la maison, derrière la statue en forme de cheval). Une fois que vous y êtes, ouvrez le portail à l'aide de la clé, puis enjambez le quad en appuyant sur .

LE TRÉSOR DE LARA

Allez à la maison de Lara, puis allez derrière le plongeoir de la piscine, vous y trouverez un interrupteur, actionnez-le. Puis, allez à l'entrée de la maison, sans en sortir. Face à la porte, à votre droite, vous trouverez un petit passage et un nouveau levier, actionnez-le également. Retournez-vous. A l'opposé se trouvera une porte, courez car elle s'abaisse, essayez d'y rentrer. A l'intérieur se trouve une sorte de trésor.

FINIR LE 1ER NIVEAU RAPIDEMENT

Voici une sorte de raccourci pour le premier niveau. Descendez la pente après avoir pris le fusil (Au début, partez sur la gauche. Une fois sur la plate forme du bas, faites un saut sans élan en diagonale vers le début pour arriver sous une pierre et ramasser le fusil) en évitant les pics. Sautez sur la gauche pour ramasser les munitions et continuez en évitant toujours les pics. Vous êtes en bas ? Allez sur la gauche et prenez le diamant vert. Grimpez sur la corniche à gauche et ramassez les torches et les munitions. Allez tout au fond près du gros arbre et grimpez à côté. Vous arriverez sur une plate-forme en herbe. Vous êtes en face d'un talus glissant où on ne peut pas monter. Positionnez-vous sur la gauche et courez en diagonale vers la droite sans tomber dans la vase (pas facile). Une fois de l'autre côté, longez le mur et sautez là où il faut sauter pour arriver au bout. Rampez pour passer en dessous du caillou et relevez-vous quand cela est possible. Sautez en face, montez sur le plafond, revenez en arrière (par rapport au vrai chemin), prenez la clé. Descendez par l'échelle pour ramasser les munitions qui sont dans les coins (cette opération n'est pas indispensable car quand vous voudrez remonter, il y aura un tigre à tuer). Revenez en arrière, tuez le tigre qui est apparu dans l'escalier, ouvrez la porte, entrez et c'est fini (vous n'aurez en revanche que 2 secrets sur 6 mais ça raccourcit quand même).

ALLER SUR LE TOIT DE LA MAISON DE LARA

En mode entraînement, en sortant de la maison de Lara, allez directement grimper là où se trouve le câble pour s'accrocher. Déplacez-vous sur la droite le plus près possible du bord. Pivotez à 45 degrés (indispensable), puis sautez jusqu'à ce que vous restiez suspendu en l'air après la réception du saut !! Retournez-vous et sautez sur le carré rouge, prenez votre élan en vous plaçant bien et vous voilà sur le toit.

Tombi!

© Sony / Whoopee Camp 1998

CHANGER LA COULEUR DES CHEVEUX

A l'écran des options, maintenez simultanément enfoncés les boutons R1 + L1 + Select + , et faites : Gauche, Bas, Droite, Haut, Haut, Droite, Bas, Gauche.

RETROUVER LA SANTÉ

Les sauvegardes du jeu ne conservent pas votre niveau de santé. Donc, pour la retrouver au maximum, sauvegardez, quittez puis rechargez votre sauvegarde.

ARMES SUPPLÉMENTAIRES

Commencez une partie et attendez l'écran de chargement sur lequel vous verrez des cochons qui dansent. Alors, maintenez enfoncé le bouton R1 et faites : Select, Droite, Gauche, Bas, , , Start. Puis, appuyez à nouveau sur Start lorsque le chargement est terminé.

LISTE DES 130 MISSIONS

PAGE 1

Bracelet de Grand-père - Trouve le bracelet que les cochons Koma ont volé
Dissipe le brouillard - Balaye l'épais brouillard
Le sage centenaire - Rencontre le sage centenaire
Dans les œufs Kokka - Ramasse les poussins à l'intérieur des œufs
Les vilains cochons - Apprends ce qu'il s'est passé quand les vilains cochons sont arrivés en ville
Langue des nains (base) - Apprends à parler la langue des nains
Sauve les nains - Retrouve les nains manquants dans la forêt
Enfant perdu - Cherche l'enfant perdu dans la forêt
L'aîné des nains - Rencontre l'aîné des nains
Sac à vilain cochon - Le sac doté du pouvoir d'enfermer les vilains cochons

PAGE 2

Le plus grand sourire ! - Peux-tu faire un sourire convaincant ?
La plus grande moue ? - Montre-lui comment pleurer
Vers le mont Phénix… - Dirige-toi vers le mont Phénix
Où est le souriceau ? - Retrouve le souriceau perdu

Route du lac Baccus - Passe par le manoir hanté pour te rendre au lac Baccus
Boisson pour les grands - Affronte le manoir hanté pour réparer la pompe
Le vieux millénaire ? - Libère le vieil homme millénaire
Peinture de gde clef ? - Reconstitue l'image pour gagner un objet
Grand trou de serrure ! - Trouve la grande clef qui entre dans la porte
Petit trou de serrure ! - Trouve la petite clef qui entre dans la porte

PAGE 3

Brise l'œuf magique ! - Romps le sort et écoute l'histoire du vieil homme millénaire
Sac du cochon souris - Trouve le sac à vilain cochon pour remettre le village Baccus en état
Sac du cochon hanté - Trouve le sac à vilain cochon pour rompre le sort jeté sur le manoir hanté
Un coffre à trésor ? - Qu'est-ce que cache ce coffre à trésor gardé ?
Sac du cochon ombrageux - Retrouve le sac du cochon ombrageux
Mont Phénix - Enferme les pouvoirs du vilain cochon dans le sac
Sac du cochon ardent - Trouve le sac du vilain cochon ardent
Fais un sourire ! - Une porte verrouillée arborant un grand sourire
Grottes de lave - Enferme les pouvoirs du vilain cochon dans le sac
Le manoir hanté - Enferme les pouvoirs du vilain cochon dans le sac

PAGE 4

La préférée du phénix - Rassemble cinq fleurs banc pour le phénix
Le maître des cieux - Rencontre le phénix sur le mont orageux
Retrouve Charles ! - Retrouve Charles et rends le chapeau du mineur
Boisson rafraîchissante - Assouvis la soif de Charles pour acquérir une nouvelle faculté
Je ne sais pas nager… - Tu dois apprendre à nager
Besoin d'une bombe - Une bombe qui ressemble à une noix de coco ?
Défonce la porte ! - Trouve le moyen d'ouvrir la porte rouillée
Besoin de pouvoir… - Répare la tour horloge
Machine de civilisation - La machine réactivée
Village Baccus - Enferme les pouvoirs du vilain cochon dans le sac

PAGE 5

Sac du cochon jungle - Trouve le sac du cochon de la jungle
Cochon de la jungle - Enferme les pouvoirs du vilain cochon dans le sac
Que couvre la forêt ? - Le monde souterrain revient à la vie
Le vieux de 10 000 ans - Rends visite au vieil homme de 10 000 ans
Collier de la sirène - Un superbe collier qui appartient à la sirène
Qu'y a-t-il sous l'eau ? - Apprends à plonger sous l'eau
Les 10 perles math - Trouve les perles math du vieux de 10 000 ans
Sac du cochon ss-marin - Retrouve le sac du cochon sous-marin
Village aux astuces - Enferme les pouvoirs du vilain cochon dans le sac
La porte du voleur - Quel outil dois-je utiliser pour ouvrir cette porte ?

PAGE 6

Fil incassable - Retrouve le fil incassable dans le manoir hanté
Source de magie noire - Le vieil homme d'un million d'années connaît son origine
Creuse comme une taupe - Un mineur qui tente de creuser un nouveau chemin
Forêt aux 100 fleurs - Enferme les pouvoirs du vilain cochon dans le sac
Vœu d'1 M d'années - Le vœu du vieil homme d'un million d'années est d'enfermer tous les vilains cochons…
Sac du 8ème cochon ? - Enferme les pouvoirs du maître des vilains cochons
Sept amis - Trouve sept amis pour ouvrir la dernière entrée
Un cochon très vilain - Enferme les pouvoirs du dernier vilain cochon !

PAGE 7

Ramène-moi chez moi - Ramène la grenouille chez elle
Singe affamé - Trouve de quoi nourrir le singe
Circuit de motocross - La route cabossée derrière la barrière
Qui es-tu ? - Qui est ce mystérieux personnage ?
Boîte de PA - Accumule les points d'action pour une occasion spéciale
Besoin fiole de larmes - Demande la fiole de larmes au Bonsugee jaune

PAGE 8

Où sont les lumières ? - Rallume la lanterne
Fais cesser le combat ! - Mets un terme au combat qui sévit entre les nains
La grande évasion - Le voleur tente de prendre la fuite
Regarde bien ?!! - Apprécie cette vue
1-2-3, c'est parti ! - Prends le voleur en chasse jusqu'en haut de la colline pour trouver son trésor
La chasse aux mosntres - Combats le monstre qui vit dans la forêt Champignon
Mystérieux champignon - Un champignon qui peut faire rire ou pleurer
Toboggan de feuilles - Une descente dangereuse
Rouge + bleu = ? - Assemble-les et tu obtiendras quelque chose d'inédit
Un champignon fiable ? - Un champignon qui permet de redevenir normal

PAGE 9

Des trésors du manoir ? - Retrouve les trésors légendaires
Un manoir familier - J'ai déjà vu ce manoir… Mais où ?
Le pantalon de Charles - Retrouve et rends le pantalon de Charles
La devineresse rouge - Rencontre la devineresse rouge
Fontaine cassée - Ranime les statues
Ne fait que pleurer - Impossible d'arrêter le flot de larmes
Jus du fruit mortel - Détruis le fruit qui attaque les plantes de la forêt
Graines florales - Où dois-je planter les graines ?
Plante un jardin floral - Sème des graines pour faire pousser un superbe jardin floral
D'où je débarquais ? - Comment le chemin a-t-il pu me mener ici ?

PAGE 10

Herbes pour Baron - Retrouve les herbes curatives pour soigner les blessures de Baron…
Bébé pleurnicheur - Une porte verrouillée avec un visage triste
Pouvoirs rouges cachés - Retrouve le joyau Feu pour libérer les pouvoirs cachés
Cache-cache - Joue à cache-cache avec Yan
Je meurs de faim - Trouve de quoi manger pour cette personne
Quand le vent se calme… - Le vent souffle trop fort pour que l'on puisse ouvrir la porte
Papillons feuille - Rassemble un maximum de papillons feuille
Alimente carburant ? - Ramène un seau de vin pour la voiture GoGo
Rocher de la sirène - L'objectif du motocross !
Je veux la 3è médaille - Une honorable médaille pour avoir battu le record de la troisième place

PAGE 11

Je veux la 2è médaille - Une honorable médaille pour avoir battu le record de la deuxième place
Qu'est-ce qu'un funga ? - Apporte-lui un funga
La jolie sorcière - Rends visite à Mizuno au village où tout débute
Montons sur le radeau ! - Besoin de faire un tour…
Qu'est-ce ? - Quelque chose a été dissimulé
L'arbre du savoir sait - Rends-toi jusqu'au vieil arbre sage
Fruit du savoir exquis - Retrouve le fruit dans l'arbre du savoir et remets-le au nain guérisseur

Algues bienfaisantes - Retrouve les algues bienfaisantes pour le village nain
Meilleur ami de l'homme - Aide le chiot blessé
Force de Baron - Ce chien possède sûrement un pouvoir caché spécial…

PAGE 12

Larmes d'une fleur - Les larmes ranimeront-elles la fontaine ?
Perdu par la sorcière… - Retrouve et rends les boules de cristal et le miroir à la sorcière
Perdu puis retrouvé - Retrouve les boules de cristal restantes et rends-les à leur propriétaire
Un miroir magique ? - A qui appartient ce miroir ?
Faisons des bonbons ! - Fabrique un bonbon magique en joignant les six objets !
Le célèbre mineur - Rends visite au célèbre mineur après qu'il a fini de creuser le trou
Outils rechargés !?? - Outil rechargé !?!
Prends-en deux - La jolie sorcière a besoin d'un remède contre le rhume
Trésor souterrain - Retrouve le trésor souterrain
Some Cheese s'te plaît - Rassemble dix tranches de fromage et rends-les au collectionneur

PAGE 13

Pouvoirs bleus cachés - Retrouve le joyau Fluide pour gagner de nouveaux pouvoirs cachés
Les 5 objets dorés - Rassemble les cinq objets rares
Aliment pour poisson - Attrape un poisson costaux ?
Le devin bleu - Pour connaître ton avenir, consulte les devins !
Les rochers pompes - Saute sur tous les rochers pompe pour alimenter l'arbre du savoir
Pouvoirs verts cachés - Retrouve le joyau Souffle pour révéler tes pouvoirs secrets
Qu'est-ce qui mijote ? - Une douce odeur se dégage des feuilles en feu
Fleur de plante vorace - Des fleurs magnifiques éclosent sur des plantes dangereuses
A remettre - Apporte son repas à Yan
Le voleur tourmenté - Trouve ce que le voleur a perdu et rends-le lui

PAGE 14

Négligences du voleur - Rends ce que le voleur a laissé derrière lui
Le trésor du grand Boss - Il dit que tu détiens son trésor
Je veux la 1re médaille - Une merveilleuse médaille pour avoir battu le record du champion
Là où la barrique roule - La barrique s'est enfoncée jusqu'au fond
Gaz de fleur de pêcher - Un porcelet Koma ?
La tour fleurie - Qu'est-ce que recèle la tour fleurie ?

Tombi! 2

© Sony / Whoopee Camp 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MENU

Sur l'écran principal des menus, maintenez L1 et R1, et faites ○ , △ , □ , et ✕ . Dans l'écran des options, vous pourrez maintenant choisir votre niveau de départ et obtenir toutes les armes cachées.

Tony Hawk's Pro Skater 2

© Activision / Neversoft 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

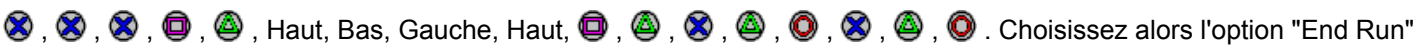
CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, maintenez la touche L1 enfoncée puis faites l'une des manipulations suivantes :

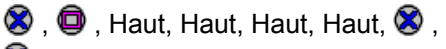
Spéciaux illimités

, Haut, Gauche,

Tout avoir (master code)

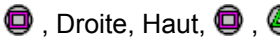
 . Choisissez alors l'option "End Run" pour avoir tous les cheats, les séquences vidéo, des skaters bonus, et des niveaux supplémentaires

Mode vol

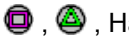
Au menu principal : Haut, Haut, Haut, Haut,  , Haut, Haut, Haut, Haut. puis :

- Avancer : Maintenez enfoncé le bouton
- Stationnaire : Maintenez enfoncé le bouton pendant que vous êtes en l'air
- Avant : Haut
- Arrière : Bas
- Tourner à gauche : L2
- Tourner à droite : R2

Balance parfaite

Droite, Haut, Gauche, 

Statistiques à 5

Haut,  , Haut, Bas.

Statistiques à 6

Bas, , Haut, Bas.

Statistiques à 7

Gauche, , Haut, Bas.

Statistiques à 8

Droite, , Haut, Bas.

Statistiques à 9

, Haut, Bas.

Statistiques à 10

, , , , , Haut, Bas.

Statistiques à 13

, , , , , , , , Haut, Bas.

Points supplémentaires

En mode compétition : , , Droite, , , Droite, , , Droite.

Argent supplémentaire

, bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite.

Terminer le jeu

Gauche, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite, , Gauche, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite. Le jeu sera considéré comme terminé avec le skater en cours.

Mode Turbo

Bas, , , Droite, Haut, , Bas, , , Droite, Haut, . La vitesse du jeu va augmenter de 25%.

Mode sanglant

Droite, Haut, ,

Mode grosse tête

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

Gros skater

, , , , Gauche, , , , , Gauche, , , , , Gauche.

Petit skater

, , , , , , , , , , , , , , , .

Mode kid

Droite, , , Haut, Bas.

Tous les niveaux

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

Tous les personnages cachés

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

Gaps et Private Carrera:

Bas, Haut, Gauche, gauche, , Gauche, Haut, , , Haut, Droite, , , Haut, .

Les skaters de Neversoft

Au menu principal : Haut, , , , Droite, Haut, , . Puis, entrez l'un des noms suivants à l'option de création d'un skater :

```
Aaron Cammarata
Aaron Skillman
Chewbacca
Chris Rausch
Connor Jewett
CountryGimp
Darren Thorne
Edwin Fong
Gary Jesdanun
Hudson
Jason Uyeda
Jeremy Andersen
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Kage
Mick West
Nggdynln
Noel Hines
Nolan Nelson
Ralph D'Amato
Robert Earl
Ryan McMahon
Scott Pease
Silvio
The Pouncer
```

Mode Disco

Bas, Haut, , , Haut, Gauche, Haut, .

Gravité lunaire

Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, , , Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, , .

Mode simulation

, Droite, Haut, gauche, , , Droite, haut, bas.

Mode ralenti

, Haut, , , , ,

Mode fil de fer

Bas, , Droite, Haut, ,

Mode fluide (pas de texture)

Bas, Bas, Haut, , Haut, Droite.

CARACTÉRISTIQUES AU MAXIMUM

Mettez le jeu en pause, tenez la touche L1 enfoncée puis appuyez sur , , , , , Haut, Bas

MODE FIL DE FER

Récupérez $150000 en terminant 8 fois le mode carrière avec n'importe quel personnage (sauf Officer Dick, Tony Hawk et Spider-man)

ALLEZ AU RESTART

Récupérez $150000 en terminant 2 fois le mode carrière avec n'importe quel personnage (sauf Officer Dick, Tony Hawk et Spider-man)

MODE GOSSE

Récupérez $150000 en terminant 3 fois le mode carrière avec n'importe quel personnage (sauf Officer Dick, Tony Hawk et Spider-man)

GROSSE TÊTE

Récupérez 10 fois $150000 en mode carrière avec n'importe quel personnage (sauf Officer Dick, Tony Hawk et Spider-man).

SIM MODE

Récupérez 11 fois $150000 en mode carrière avec n'importe quel personnage (sauf Officer Dick, Tony Hawk et Spider-man).

GRAVITÉ LUNAIRE

Récupérez 13 fois $150000 en mode carrière avec n'importe quel personnage (sauf Officer Dick, Tony Hawk et Spider-man).

GUIDE COMPLET

Mouvements

Voici la liste de tous les mouvements de Tony Hawk Skateboarding 2 avec à chaque fois le nom de la figure suivi des commandes à effectuer ainsi que des points que cela rapporte. Vous apprendrez ensuite comment faire le maximum de points en optimisant vos figures et vos réceptions.

Mouvements de base :

boneless Haut, Haut + ⊗ 250
Manual Haut, Bas 100
Nollie Haut + ⊗ 200
Nose Manual Bas, Haut 100

Mouvements avec le ○ :

Airwalk Bas, Bas + ○ 500 Tony Hawk Seulement
Benihana Bas + Gauche + ○ 300 Chad Muska & Rodney Mullen Seulement
Crossbone Haut + Gauche+ ○ 350
Indy Droite + ○ 300 Chad Muska & Rodney Mullen Seulement
Indy Nosebone Gauche + ○ 300 Tony Hawk Seulement
Indy Stiffy Gauche, Gauche + ○ 500 Tony Hawk Seulement
Judo Bas + Droite + ○ 600 Tony Hawk Seulement
Melon Droite + ○ 300 Tony Hawk Seulement
Melon Gauche + ○ 300 Chad Muska & Rodney Mullen Seulement
Method Bas + Droite, Bas + Droite + ○ 500 Tony Hawk Seulement
Mute Haut + ○ 300 Rodney Mullen Seulement
Mute Haut + Droite + ○ 350
Nosegrab Haut + ○ 300
Roast Beef Bas + Droite + ○ 600 Chad Muska Seulement
Rocket Air Haut, Haut + ○ 500 Tony Hawk Seulement
Sex Change Haut + Gauche+ ○ 350 Rodney Mullen Seulement
Stalefish Bas + Droite + ○ 300 Rodney Mullen Seulement
Stalefish Bas + Gauche + ○ 300 Tony Hawk Seulement
Tailgrab Bas + ○ 300
Varial Bas + Droite, Gauche + ○ 1000 Tony Hawk Seulement

Mouvements avec le ▢ :

360 Flip Bas, Bas + ▢ 500
360 Shove It Haut, Haut + ▢ 500 Chad Muska & Rodney Mullen Seulement
Hardflip Haut + Gauche+ ▢ 300 Chad Muska & Rodney Mullen Seulement
Heelflip Droite + ▢ 100
Inward Heelflip Haut + Droite + ▢ 300 Chad Muska & Rodney Mullen Seulement
Kickflip Gauche + ▢ 100
Kickflip to Indy Haut + Gauche+ ▢ 700 Restez appuyé pour plus de points / Tony Hawk Seulement

Ollie North Haut, Haut + 500 Restez appuyé pour plus de points / Tony Hawk Seulement
Pop Shove It Haut + 100
Sal Flip Haut, Bas + 1000 Chad Muska Seulement
Shove It Bas + 100
Varial Heelflip Bas + Droite + 300
Varial Heelflip Lien Haut + Droite + 800 Restez appuyé pour plus de points / Tony Hawk Seulement
Varial Kickflip Bas + Gauche + 300

Mouvements avec le :

50-50 Variable
Bluntslide Bas, Bas + Variable
Boardslide Variable Il faut être à 90°
Crooked Grind Haut + Droite + Variable
Feeble Bas + Gauche + Variable
Grind Bas + Variable
Kiss the Rail N/A 25 Quand vous glissez un petit peu
Lipslide Variable Il faut être à 90°
Nosegrind Haut + Variable 5-0
Nosebluntslide Haut, Haut + Variable
Noseslide Bas + Droite + Variable
Overcrook Haut + Gauche+ Variable
Smith Bas + Droite + Variable
Tailslide Gauche + Variable
Wall Ride 500 Faites ça quand vous êtes près d'un mur

Mouvement annexes :

Rotation à gauche L1
Rotation à droite R1
Changer d'appui R2

Tony Hawk:

Christ Air Gauche, Droite, Variable
Sacktap Haut, Bas, 1500
The 900 Droite, Bas, 8000

Chad Muska:

540 Flip Bas, Haut, 1000
Backflip Haut, Bas, 3000
Hurricane Gauche, Droite, Variable

Rodney Mullen :

540 Flip Bas, Haut, 1000
Darkslide Gauche, Droite, Variable
Triple Kickflip Gauche, Droite, 100

Figures

Une fois que vous avez intégré chaque mouvement, le but du jeu sera d'effectuer les figures tout en pivotant. Plus vous pivotez, plus vous augmenter le nombre de points de la figure comme dans le premier Tony Hawk. Les pivots sont régis par les multiplicateurs suivants.

180° X1,5

360° X2
540° X3
720° X5
900° X9

Il vous faut aussi savoir que l'atterrissage est tout aussi important car une mauvaise réception fera baisser ce multiplicateur et qu'une réception parfaite peut le faire augmenter sensiblement.

Pour encore corser la chose, si vous répétez trop la même figure, le nombre de points engrangés va se mettre lui aussi à diminuer. Le barème est le suivant :

Première fois 100% des points
Deuxième fois 75% des points
Troisième fois 50% des points
Quatrième fois 25% des points
Cinquième fois et plus 10% des points

Cela vous force donc à varier au maximum les figures différentes tout en sachant que si vous changez de côté d'appui, cela comptera comme une nouvelle figure et non comme une figure répétée.

PASSAGE SECRET

Dans le parc de Marseille, allez dans la partie en terre avec les arbres et cassez le mur près du poteau en fonçant dessus.

JOUER À HAWAÏ

Gagnez toutes les médailles d'or avec tous les personnages.

JOUER À SKATE HEAVEN

Faites un résultat de 100% à tous les niveaux avec tous les personnages.

SOUS SOL À MARSEILLE

Allez à l'endroit où se trouve les 3 arbres derrière une rampe et près des 2 tables. Passez derrière le poteau entre les arbres puis cassez la planche contre le poteau. Ce dernier tombera et libérera l'accès au sous-sol de Marseille.

PASSAGE SECRET AU HANGAR

Pour ouvrir la grande porte du Hangar, slidez sur l'hélicoptère de l'autre côté de la vitre. Ce dernier s'envolera et ira s'écraser au plafond. cela détruira la porte du Hangar.

POINTS FACILES À NEW YORK

Ouvrez l'accès au métro et grindez sur les barres jusqu'à la sortie de la ville.

EFFECTUER LE KICKFLIP SUR LE TOIT (NIVEAU : L'ÉCOLE)

Cet objectif est un peu difficile en soi car le toit n'est pas accessible si on reste au sol tout le long du jeu. Pour le réussir voici comment procéder :

Dés le début du jeu allez vers la droite, faites un Wallie sur le mur et vous atterrirez sur un toit. Continuez jusqu'à atteindre une sortie. Sautez pour accéder au premier toit, ensuite grindez sur le câble pour atterrir sur le deuxième toit, puis, au prochain toit que vous verrez, effectuez le kickflip pour valider l'objectif.

Tony Hawk's Pro Skater 3

© Activision / Neversoft 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, mettez la pause, maintenez la touche L1 enfoncé et entrez les codes suivants.

Spéciaux illimités

, Droite, Haut, , , Droite, Haut, ,

Mode Turbo

Gauche, Haut, ,

Points supplémentaires

, , Droite, , , Droite, , , Droite. Vous gagnerez 10 000 points supplémentaires à chaque fin de niveaux. Dans les niveaux de compétitions, appuyez simplement sur Start, faites ce code et vous aurez au moins 93 points sans faire aucune figure.

Skaters maigres

, , , , , , , , , , , , , , ,

Gros skaters

, , , , , Gauche, , , , , , Gauche, , , , , Gauche

Grosses têtes

Haut, , Bas.

Mode Superman

Haut, Bas. maintenez ensuite pour vous envoler.

MODE DISCO

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Officier Dick.

GRAVITÉ LUNAIRE

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Bam Margera.

EQUILIBRE PARFAIT

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Kareem Campbell.

MODE SIM

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Geoff Rowley.

EVITER DE RECOMMENCER

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Tony Hawk.

MODE RALENTI

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Chad Muska.

MODE TRANQUILLE

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Elisa Steamer.

MODE STUD

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Kareem Campbell.

MODE SUPER REVERT

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Jamie Thomas.

MODE FIL DE FER

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Bucky Lasek.

MODE ENFANT

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec Steve Cabellero.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Darth Maul

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec n'importe quel personnage.

Officier Dick et Jami Thomas

Terminez tous les objectifs et remportez trois médailles d'or avec un skater de votre création. Vous aurez aussi accès au niveau Downhill.

Wolverine

Terminez tous les gaps dans le mode normal avec n'importe quel skater.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Bam Margera

Double Kickflip Madonna Flip
Bas, Haut,
540 Tailwhip
Haut, Gauche
Kickflip Backflip
Gauche, Haut,
The Jackass
Bas, Haut,

Tony Hawk's Pro Skater 4

© Activision / Neversoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REMPLIR OBJECTIF EN COURS

Appuyez sur Start pour mettre l apause et maintenez L1 pour faire la manipulation suivante
, droite, haut, , droite, , haut, , , gauche, haut,

NAGER

Dans le niveau où il y a de l'eau, montez sur le garage à votre gauche quand vous êtes face à l'eau. Sautez ensuite de l'autre côté du toit du garage, bougez un peu, et vous allez vous retrouver dans l'eau ! Vous pourrez alors vous promener partout dans l'eau. Cependant, si vous vous éloignez trop, vous allez frapper un mur invisible. Il est possible de sortir de l'eau en faisant un Boneless au début des pilliers de bois, ou en appuyant sur Start puis "recommencer le niveau".

Tony Hawk's Skateboarding

© Activision / Neversoft 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

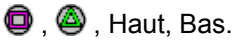
Faites une pause au cours du jeu, puis maintenez enfoncé le bouton L1 et faites l'une des manipulations suivantes. Alors, l'écran tremblera pour vous prouver que tout fonctionne :

Tous les niveaux, toutes les cassettes, stats complètes, Officer Dick accesible

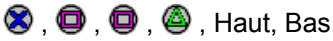
Accès à tous les modes d'entraînement

Grosses têtes

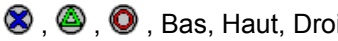
Multiplicateur par 10



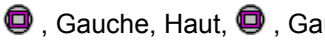
Multiplicateur par 13



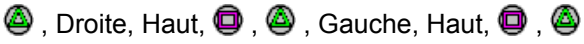
Mouvements spéciaux toujours disponibles



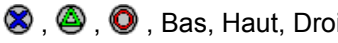
Ralenti



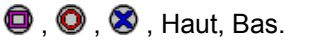
Choix du niveau



Spécial toujours disponible



Endroit de départ aléatoire



TOUS LES MOUVEMENTS

Andrew Reynolds

Backflip : Haut, Bas,
Heelflip Bluntslide : Bas, Bas,
Triple Kickflip : Gauche, Gauche,

Bob Burnquist

1 Footed Smith : Droite, Droite,
Backflip : Haut, Bas,
Burntwist : Gauche, Haut,
Fingerflip Airwalk : Gauche, Gauche,

Bucky Lasek

Kickflip Mctwist : Droite, Droite,
Fingerflip Airwalk : Gauche, Droite,
Varial Heelflip : Bas, Haut,

Chad Muska

Front Flip : Bas, Haut,
One Foot 5-0 : Droite, Bas,
360 Shove-It Rewind : Droite, Droite,

Elissa Steamer

Backflip : Haut, Bas,
Primo Grind : Gauche, Gauche,
Judo Madonna : Gauche, Bas,

Geoff Rowley

Backflip : Haut, Bas,
Double hard flip : Droite, Bas,
Darkslide : Gauche, Droite,

Jamie Thomas

Front Flip : Bas, Haut,
1 Foot Nose Grind : Haut, Haut,
540 flip : Gauche, Bas,

Kareem Campbell

Front Flip : Bas, Haut,
Casper Slide : Haut, Bas,
Kickflip Underflip : Gauche, Droite,

Officer Dick

Yeeeehaw Front Flip : Bas, Haut,
Neckbreak Grind : Gauche, Droite,
Assume The Position : Gauche, Gauche,

Private Carerra

Somi Spin : Gauche, Bas,
Well Hardflip : Droite, Gauche,

Rune Glifberg

Kickflip Mc Twist : Droite, Droite,
Christ Air : Gauche, Droite,
Back Kickflip : Haut, Bas,

Tony Hawk

360 Flip To Mute : Bas, Droite,
540 Board Varial : Gauche, Gauche, quand vous êtes dnas le half-pipe
Christ Air : Gauche, Droite,
Hand Plant : , , Haut en haut de n'importe quel mur vertical
Kickflip Mctwist : Droite, Droite,
The 900° : Droite, Bas,

JOUER AVEC PRIVATE CARRERA

Commencez une partie avec Officer Dick, puis faites une pause. Maintenez enfoncé le bouton L1 et faites : , Haut,

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Tenez enfoncée la touche pour réaliser votre figure et appuyez sur avant de toucher le sol.

Toonenstein

© Virgin Interactive / Terraglyph 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

E003F6D80000 3003F6D80005	Un seul mécanisme sur l'ascenseur

Top Gun : Fire At Will

© Spectrum Holobyte

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. 58210
3. 98143
4. 44010
5. 84933
6. 59810
7. 99743

PLUS DE DÉGÂTS

Au début de la mission, appuyez sur Droite, Gauche, Bas, Haut, et .

Total Eclipse Turbo

© Crystal Dynamics 1995

+ D'INFOS FORUM

CODES DES MISSIONS

Mission 1
Mission 2
Polaris 5

CONTINUES SUPPLÉMENTAIRES

Faites une pause au cours du jeu. Choisissez Option dans le menu, et appuyez sur : , , , L1, L1, R1. Cliquez ensuite sur l'image à droite et un skull apparaît. Appuyez sur : , , L1, L1, , . Le jeu reprend : vous avez désormais 10 continues.

SÉLECTION DU STAGE

Allez dans le menu des options et descendez vers le bas pour accéder à l'option Password. Une fois sur cette option, maintenez enfoncé le bouton SELECT, puis faites : , L1, . Relâchez le bouton SELECT et faites : , L1, , .

Total NBA 96

© Sony Computer Entertainment

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC LES ALL STARS

Allez à l'écran "Exhibition" et faites : R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2. Une nouvelle option apparaîtra : "Allstars Off".

RETIRER LES STATISTIQUES

A chaque période, appuyez simultanément sur L1, R1, L2 et R2.

CODES ACTION REPLAY

```
D0092CCC 0000
80092CCC 00C8    L'équipe 1 commence avec 200 points
80092CCC 0000    L'équipe 1 ne peut pas marquer
D0092CD0 0000
80092CD0 00C8    L'équipe 2 commence avec 200 points
80092CD0 0000    L'équipe 2 ne peut pas marquer
```

Total NBA 97

© Sony Computer Entertainment 1997

+ D'INFOS FORUM

JOUEUR DE NIVEAU 99

Pour avoir un joueur ayant un niveau 99, créez un nouveau joueur. Allez à l'écran des capacités et faites : Select, Gauche, + en laissant les boutons appuyés.

NOUVEAU MODE DE DIFFICULTÉ

A l'écran des options, appuyez simultanément sur L2+R1. Un nouveau mode de difficulté apparaîtra : Super All-Stars.

Touge Max 2

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES COURSES

A l'écran titre, au moment où la phrase "Push Start Button" apparaît, maintenez simultanément enfoncés les boutons

TOUTES LES VOITURES

A l'écran titre, au moment où la phrase "Push Start Button" apparaît, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2. Si vous avez entré ce code correctement, vous entendrez un signal sonore. Appuyez alors immédiatement sur Haut + tout en gardant les boutons précédents toujours enfoncés. Vous entendrez alors un nouveau signal sonore. Appuyez alors sur Start tout en maintenant l'ensemble des autres boutons enfoncés.

Toy Story 2

© Activision / Traveller's Tales 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL FRANÇAISE)

Vies infinies

```
800A9BBC 0005
```

Santé infinie

```
800B260E 000E
```

99 pièces

```
800B2616 0063
```

Tous les jetons :

```
801FFF20 0032
```

Super laser infini :

```
800A19D0 0384
```

Lance disque infini :

```
800A19B4 0032
```

Grappins infinis:

```
800A1758 0032
```

TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, appuyez sur Haut, Haut, Droite, Gauche,

MODE DEBUG

A l'écran titre, appuyez sur , , pour activer le mode débug.

TOUS LES NIVEAUX

Appuyez sur Haut (4 fois), Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas. À la page principale du jeu.

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Au premier niveau, montez sur la chaise, puis sur le bureau. Sautez ensuite sur l'étagère, poussez le livre et allez sur le lit. hissez-vous sur le tabouret et montez sur le tiroir. Finalement, grimpez surla barre en fer et sautez sur le câble. Vous trouverezune vie tout au bout. Vous pouvez sortir du niveau et recommencer pour gagnez encore une vie.

Toy Story Racer

© Activision / Traveller's Tales 2001

+ D'INFOS FORUM

MASTER CODE

Lorsque le mode démo commence, appuyez sur un bouton pour passer à l'écran titre. Appuyez ensuite sur , , , , , , , , . Allez sur l'écran challenge et appuyez sur pour déverrouiller toutes les courses et tous les pilotes.

DÉPART RAPIDE

Maintenez enfoncé dès que vous verrez le singe jaune pour démarrer avec un turbo.

Trash It

nc

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

TAWK	Début
BOGGIN	Chemical Plant
PLEB	Toy World
BOSTIN	Launchpad
MINGING	Planet Core
SHATNER	City
GLITTER	Timmy Temple
SMUDGE	Moonbeams Lab

Treasures of the Deep

© Sony Computer Entertainment / Black Ops Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis réalisez l'une des manipulations suivantes pour obtenir l'effet correspondant :

Plus d'or

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

Choix du niveau

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , Bas, Droite, Haut, Gauche, △ , ⊗

Passage au niveau suivant

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , △ , △ , △ , Bas, Bas, Bas

Tous les niveaux terminés

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , ▢ , ⊗ , ⊗ , ⊗ , ▢ , △ , △ , △ , ⊗ , ⊗ , ⊗

Tout l'équipement

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

Toutes les armes

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Continues supplémentaires

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , R2, R2, R2, L2, L2, L2.

Augmenter le nombre d'images affichées par seconde

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , Gauche, Gauche, Gauche, ○ , ○ , ○

Débloquer toutes les portes

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , ⊗ , ○ , △ , ▢

Carte complète

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , ▢ , ⊗ , ○ , ⊗ , ▢

Affichage plein écran

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , △ , ⊗ , Haut, Bas.

Mode Turbo

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , R1, R2, R1, R2, R1, R2.

Air illimité

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , △ , ○ , ⊗ , ▢ , Haut, Droite, Bas, Gauche.

Santé illimitée

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , △ , △ , ⊗ , ⊗

Restaurer l'air et la vie

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , Haut, Bas, Gauche, Droite, ⊗ , ⊗

Pas de courant

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , R1, L1, L2, R2, ⊗

Tirer avec des pièces (ne diminue pas la quantité d'or)

Bas, ⊗ , Gauche, ▢ , Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , ⊗ , Haut, △ , Bas

SOLUTION COMPLÈTE

Plongeon d'entrainement (Training Drive) (Mission optionnelle)

Objectif : Trouver l'épée espagnole.

Ennemis : pirates plongeurs, requins, barracudas

Ici, il n'y a rien de complexe, le but étant simplement de vous initier au gameplay du jeu. Apprenez à manoeuvrer votre véhicule, récupérez des pièces et des coffres, prenez au filet des dauphins et ancres pour gagner plus d'or, éliminez les ennemis, tirez sur les épaves pour récupérer des bonus (n'oubliez pas de faire ça dans tous les niveaux où vous trouvez des épaves, qu'il s'agisse de bateaux ou d'avions) et parcourrez l'ensemble de la carte. N'hésitez pas à y retourner pour tester de nouvelles choses, notamment le fonctionnement du ROV (robot télécommandé) que vous pouvez envoyer en éclaireur. Chaque niveau étant rejouable.

Destruction du Concepcion (Wreck of the Concepcion)

Objectifs : Récupérer la croix Papale et détruire les cargos sous-marins pirates.

Capturez les tortues marines vertes, les homards et les pièges à homards pour gagner de l'or.

Ennemis : méduses, requins dont le requin-marteau, cargos sous-marins jaunes, plongeurs pirates et sous-marins rouges pirates.

Boss : Une murène géante à l'intérieur du Concepcion. Attention, elle peut légèrement s'avancer si vous l'approchez trop. Restez à bonne distance, sachant qu'elle ne se déplace pas et tirez.

Secret : Tout en haut à gauche de la carte, à côté d'un morceau d'épave, dans un lieu caché. Vous pouvez accéder à la zone en montant sur une raie (pour descendre du sous-marin, appuyez sur les quatre touches L et R) ou directement avec votre sous-marin. Récupérez la plaque grecque.

Shark Attack (Niveau Bonus)

Ce niveau bonus est accessible à chaque fois que vous faites partie des meilleurs scores de fin de niveau. Vous y incarnez un requin et devez tuer un maximum de créatures dans le temps imparti. La liste des créatures à tuer est la suivante : plongeurs, phoques, dauphins, orques et même baleine. Chaque créature dévorée vous rapporte un certain nombre de points qui se reconvertissent en or. Plus la créature rapporte de points, plus elle est longue à tuer.

Trésor perdu des Alliers (Allies Lost Gold)

Objectifs : Amener la bombe vers la cible à temps et récupérer l'or volé.

Il y a une zone secrète juste derrière vous lorsque vous commencez le niveau. Un conseil pour le niveau, foncez (aidez-vous de la carte pour ne pas vous perdre) jusqu'au gros rocher gardé par deux USN-R1 pirates. Soyez tout de même prudent, les ennemis sont nombreux. Sélectionnez la bombe dans votre inventaire et lancez-la pour remplir le premier objectif. Attendez d'avoir battu le boss et trouvé le secret avant de récupérer l'or dans les caisses.

Ennemis : longues méduses, requins, murènes, USN-R1 pirates et plongeurs pirates.

Boss : Pour trouver le Kraken, il faut, à la fin du niveau, tirer sur l'avion-cargo allemand afin de récupérer le Graal. Un bateau dégringole alors, libérant un passage. Restez dans le passage et tirez sur le monstre jusqu'à ce qu'il meure. Attention, un requin nage dans la zone. Un bug peut survenir : si le boss s'éloigne trop, il peut disparaître de votre champ de vision et se retrouver derrière les textures. Néanmoins, si vous vous éloignez en quittant la zone de sa disparition des yeux, le Kraken fera son retour. Cependant, vous n'êtes pas obligé de le tuer pour finir le niveau.

Secret : Le cadre du tableau permettant d'assembler les plaques grecques (ce sont les secrets) se trouve dans la zone du Kraken.

Vengeance de Montezuma (Montezuma's Revenge)

Objectifs : Trouver la Figurine et le Coffre de Montezuma.

Avant de commencer le niveau, il est utile d'acheter une visière (lunettes infrarouges) afin de pouvoir mieux y voir. Attention aux pièges et aux éboulements et méfiez-vous des courants forts. Tirez sur les mines afin de prévenir les dégâts et gagner de l'or. Pour faciliter le parcours, vous pouvez aussi tirer sur les stalactites et les stalagmites. Vous ne pouvez accéder à certaines zones qu'après avoir trouvé la Figurine. Pensez à récupérer le secret avant d'affronter le boss, après tout c'est sur votre chemin. Une fois le boss vaincu, allez chercher le Coffre de Montezuma. Cela dit, vous pouvez trouver le Coffre sans tuer le monstre.

Ennemis : plongeurs pirates, requins lutins, crocodiles et certains poissons rouges.

Boss : Le monstre marin se trouve derrière une porte verrouillée. Pour entrer dans la salle, il suffit de tirer sur le mécanisme afin de le faire tourner. Attention car cette fois, il est difficile de fuir (le seul moyen de sortir étant de s'occuper des mécanismes alors que la zone grouille d'ennemis). Le monstre peut se rendre partout, est très rapide et inflige de lourds dégâts. Restez loin de lui autant que possible, bougez tout le temps et lancez-lui l'artillerie lourde. N'hésitez pas à vous débarrasser des crocodiles si nécessaire. Tout comme avec le Kraken, un bug peut le faire passer derrière les textures et il peut se retrouver dans la salle du Coffre.

Secret : Sur la carte, allez dans la dernière colonne à droite et placez-vous au Sud de la 3ème case en partant du haut, une paroi cache un passage secret sous forme de tunnel. Tirez dessus pour y accéder. Une fois dans la grande salle, débarrassez-vous des ennemis puis, en vous fiant à la carte, tirez sur l'une des statues géantes qui cache un autre

passage. Empruntez-le pour récupérer une vie et une plaque grecque mais quittez la zone rapidement pour ne pas vous faire écraser.

Danger de la plongée (Diver Straits)

Objectifs : Déminer la zone et arrêter l'écoulement de pétrole.

Vous pouvez déminer de deux façons : soit vous tirez directement sur les mines, soit vous brisez les chaînes qui les retiennent. Vous pouvez aussi capturer les dauphins pour gagner de l'or. Attention néanmoins, les dauphins sont enchaînés à des charges explosives, si vous les touchez, ils mourront et vous subirez des dégâts en plus d'une amende. Vous pouvez également détruire toute sorte de générateurs dans la seconde partie du niveau pour vous enrichir. Pour être sûr de stopper l'écoulement de pétrole, il faut lancer une torpille sur la base de l'écoulement lui-même ; tâchez cependant d'être bien en face de votre cible. Il n'y a pas de boss dans ce niveau mais le nombre d'ennemis présents compense largement.

Ennemis : requins dont le requin-taureau, plongeurs pirates, hors-bord, drones sous-marins, barracudas, murènes, méduses, cargos sous-marins jaunes.

Secret : La plaque grecque se trouve dans l'épave d'un bateau située sur la ligne tout en haut de la carte, la deuxième case en partant de la gauche.

Trafiquant de Sous-Marins (Sub-Traficante)

Objectifs : Détruire les cargos sous-marins rouges ainsi que le Carried Away.

Il s'agit du premier niveau en eau profonde. Vous avez besoin d'un sous-marin adapté pour vous y rendre. Pour acquérir de l'or, vous pouvez prendre au filet des limules trainant sur le sol, faire de même avec les caisses en bois ou détruire les caisses bleues qui vous laissent alors des bonus appréciables. Il s'agit également du second niveau où il n'y a aucun boss.

Ennemis : scaphandriers, pastenagues (ou requins tapis ?), voiliers, requins, cargos sous-marins rouges, petits sous-marins rouges.

Secret : La plaque grecque se situe à l'intérieur de l'épave du Carried Away sur la partie avant, là où le navire s'est brisé. Il y a un espace pour vous y glisser avec le sous-marin.

Triangle des Bermudes (Bermuda Triangle)

Objectifs : Récupérer le cadavre du docteur Rayacheck et des autres passagers ainsi que les enregistrements de vol.

Dans ce niveau pour le moins mystérieux votre carte et votre radar se brouillent par endroit. Il y a aussi des portails de téléportation qui vous permettent d'accéder à certaines zones. Un vaisseau fantôme apparait de temps à autres pour vous indiquer la direction à suivre. Pour vous enrichir, capturez les dauphins de Commerson, les plongeurs ainsi que les caisses rouges.

Ennemis : requins, plongeurs pirates, cargos sous-marins gris.

Boss : Le vaisseau sous-marin géant se manifeste lorsque vous vous approchez du cadavre du docteur. Attention, cette fois, c'est du sérieux. Il lance des mines par groupe et dans votre direction, mais uniquement si vous êtes près de lui. Le centre de l'arène de combat brouille la carte et le sonar mais le vaisseau reste néanmoins facilement repérable grâce à son aspect " luisant ". Comme à chaque fois, restez à distance et bombardez avec la grosse artillerie. Une fois le vaisseau détruit, vous pourrez récupérer le corps du docteur Rayacheck.

Secret : La plaque grecque se situe dans l'épave d'un bateau dans la dernière colonne, seconde case en partant du

haut.

Récif de la Grande Barrière (Great Barrier Reef)

Objectifs : Détruire les générateurs de bouclier ainsi que le réacteur nucléaire.

Dans ce niveau, des grands requins blancs géants apparaissent à certains endroits via une cut-scene et ils sont extrêmement puissants. Le sonar peut vous aider à les repérer, il les localise avec une grande croix mais attention car il signale les inoffensifs requins-baleine de la même façon. Dès lors, lorsque la musique change, c'est qu'il y a un spécimen dans les parages. Ces squales sont les minis-boss de la zone et il faut au moins deux mines pour en venir à bout ; soyez très prudent. En cas de rencontre, fuyez. Vous pouvez capturer les dauphins présents pour l'or. Attention, une fois les générateurs de bouclier détruits, une série de compte à rebours se déclenche. Lorsqu'il atteint zéro, une violente onde de choc balaye tout, vous devez vous cacher pour l'éviter. La série s'arrête lorsque le réacteur est détruit.

Ennemis : grands requins blancs géants, requins dont le grand requin blanc, plongeurs pirates, vélos sous-marins, engins télécommandés, tours de guet.

Secret : La plaque grecque est située sur la ligne en haut de la carte, troisième case en partant de la gauche.

Sauvetage du Maru (Maru Rescue)

Objectifs : Libérer les otages et détruire les activateurs sismiques.

Pour gagner de l'or dans ce niveau, il faut prendre au filet les huîtres géantes ainsi que les cadavres des scientifiques. Attention aux tremblements de terre. Il n'y a pas de boss dans ce niveau.

Ennemis : crabes-araignées du Japon, requins, baudroies abyssales, vaisseaux sous-marins, plongeurs pirates, serpents de mer.

Secret : Lorsque vous arrivez dans la première grande salle, longez la paroi à droite jusqu'à trouver un renfoncement dans le mur à côté duquel se trouve un tunnel. Empruntez-le et vous arriverez dans une zone secrète avec des bonus d'air et de soin ainsi qu'une vie supplémentaire et la plaque grecque. Attention, il y a des ennemis dans la zone.

Entrailles de la Terre (Bottom of the Earth)

Objectifs : Détruire les restes de la navette et récupérer le satellite World Eye II.

Ce niveau se déroule dans les abysses, vous avez donc besoin d'un sous-marin de type sonde. La visière est conseillée. Dès votre arrivée, allez à droite, il y a une salle qui contient des bouteilles d'oxygène et des soins. Vous pouvez tirer sur les geysers pour obtenir de l'or et sur les huîtres pour avoir, de temps à autres, des bonus.

Ennemis : scaphandriers, sous-marins plats, calamars, cavalos féroces, vers tubicoles géants ou vers Riftia.

Boss : Le robot géant se trouve à la fin du niveau. Ce dernier ne cesse de vous tirer dessus donc évitez autant que possible de rester dans sa ligne de mire. Néanmoins vous n'êtes pas obligé de l'affronter. Comme il est juste devant le satellite, capturez l'appareil avec le filet pour pouvoir quitter le niveau. Mais si vous tenez à le vaincre, sortez la grosse artillerie, comme toujours.

Secret : Arrivé en bas à droite de la carte, vous devez vous élever en altitude pour prendre un passage sur la gauche derrière lequel se trouvent des pépites, une vie supplémentaire et la plaque grecque.

Sécurité du Convoi (Safe Passage)

Objectifs : Escorter la flotte de combat et détruire le sous-marin nucléaire Seawolf de Simon Black.

Ce niveau se joue dans des eaux froides, la combinaison sèche avec nitrox est obligatoire. Si vous vous sentez d'attaque pour jouer les gros bras, foncez vers la fin du niveau et abattez le sous-marin nucléaire avant que la flotte ne soit détruite pour remonter à la surface. Sinon, détruisez mines, icebergs et robots pour dégager le chemin aux bateaux de guerre. Attention, la mission promet d'être périlleuse.

Ennemis : robots, plongeurs pirates, sous-marins pirates, hors-bord, laimargues du Groenland.

Boss : Le sous-marin de Simon Black vous attend à la fin du niveau. Esquivez du mieux que vous pouvez ses tirs et ripostez avec une belle puissance de feu. Le Seawolf lance des torpilles en combat frontal, si vous vous éloignez, il tire plusieurs missiles groupés et en lui tournant autour, ce sont des mines qu'il vous envoie. A la fin du combat, Simon Black s'enfuit dans un sous-marin plus petit.

Secret : Vers la fin du niveau, sur la dernière ligne de la carte, en bas, au nord des 2ème et 3ème cases en partant de la droite, près de la surface, il y a un passage. Prenez-le, à droite, la plaque grecque est gardée par une mine.

Grand Froid (Deep Freeze)

Objectifs : Anéantir la base puis éliminer Simon Black.

Cette fois, c'est du sérieux, vous allez devoir affronter le terroriste Simon Black sur son propre terrain. Autant dire que la tâche est ardue. Préparez-vous bien, mettez la combinaison sèche avec nitrox et c'est parti. Remplissez un à un les objectifs annoncés par la voix GPS pour progresser dans le labyrinthe et faites très attention, les ennemis sont très nombreux et les couloirs sont étroits. Les terroristes ont même placé des explosifs sur des manchots empereurs, touchez-les et ils explosent, ce qui engendre des dégâts et une amende. Les tremblements de terre sont aussi de retour. De plus les rares réserves d'air du niveau sont transportées par les plongeurs ; il va falloir être rapide et efficace. Les erreurs ne pardonnent pas ou peu. Bonne nouvelle cependant, vous pouvez gagner de l'or en ramassant des pépites. Dans la pièce où se trouve le second générateur, faite demi-tour de manière à faire face à l'endroit d'où vous venez et regardez à droite, un tunnel est bloqué par des stalactites et stalagmites, détruisez-les pour passer et prendre les bonus de vie et d'air.

Ennemis : lance-torpilles, phoques, sous-marins pirates gris, plongeurs pirates, requins, missiles télécommandés.

Boss : Simon Black se trouve dans la dernière pièce du niveau, préparez-vous car là, on ne plaisante plus. Il vous lance la grosse artillerie, à vous de faire de même. Il vous faut détruire une à une les différentes parties de son engin : le lance-missiles, la sulfateuse et le double canon. Pour échapper à ses tirs, tournez-lui autour. Soyez patient car ce boss a une quantité de vie phénoménale. Une fois ce monstre de métal détruit, remontez à la surface.

Secret : Dans la pièce où se trouve le second générateur, sur le mur Sud, une autre grotte est barrée par des stalactites et des stalagmites. Frayez-vous un passage et suivez le tunnel en prenant les bonus, la vie, les pépites et la dernière plaque grecque.

Atlantide (Atlantis) (Niveau Secret)

Objectifs : Trouver autant de trésors que possible et découvrir le temple de Neptune/Poséidon, le dieu des mers.

Le dernier niveau du jeu n'est accessible que si vous avez complété la carte avec les plaques grecques. Ici, il n'y a pas un ennemi, vous pouvez donc naviguer tranquille, d'autant plus que vous ne pouvez ni perdre de vie ni consommer d'air. Prenez néanmoins des filets car il y a des sirènes et des dauphins à capturer. Pour avancer dans la cité perdue, vous devez résoudre certaines énigmes. Récupérez autant de richesse que possible et allez trouver Poséidon. Une fois que c'est fait, profitez du thème de Treasures of the Deep avant de remonter à la surface et d'admirer le générique de fin en vous laissant glisser sur la belle et douce musique de Wreck of the Concepcion.

Trick'n Snowboarder

© Virgin Interactive / Capcom 1999

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES DE RESIDENT EVIL

A l'écran titre, faites : . Un signal sonore confirmera que la code est activé. Allez en Free mode, et appuyez sur L2 ou R2 à l'écran de choix du personnage afin de jouer avec Claire, Leon ou un zombie.
Autre méthode : appuyez sur .

PARCOURS BONUS

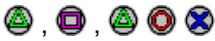
Terminez le mode Story. Puis, lorsque vous choisissez un parcours, appuyez sur L1 pour en obtenir un nouveau.

Triple Play 2000

© Electronic Arts / EA Canada

+ D'INFOS FORUM

FRAPPER UN HOMERUN

Lorsque vous êtes à l'emplacement du batteur, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 et faites :  , ,

EA DREAM TEAM

Débutez une partie en mode Exhibition. A l'écran de sélection des équipes, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Vous entendrez une voix qui confirmera l'activation du cheat code.

RETRAIT DU BATTEUR

Lorsque vous lancez, appuyer simultanément sur L1+L2+R1+R2. Ensuite, sans relâcher, faites : Haut, Bas, , ,

Triple Play 2001

© Electronic Arts

DREAM TEAM EA

Dans le menu des options, choisissez "Single Game", puis faites l'une des deux manipulations qui suivent :

1ère méthode

A l'écran de sélection de l'équipe, appuyez six fois sur Gauche, Droite. Vous entendrez alors la phrase "Triple Play Baseball" pour confirmer votre manipulation.

2ème méthode

A l'écran de sélection de l'équipe, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 et faites : Gauche, Droite, Droite, Droite, ⊗

Triple Play 97

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

SUPER BATTEUR

Allez dans le menu "Custom Player" et entrez : Jon Spencer.

SUPER PITCHER

Allez dans le menu "Custom Player" et entrez : Erik Kiss.

Triple Play 98

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC L'ÉQUIPE EA SPORT

A l'écran où vous choisissez votre équipe, faites : L2, R2, L2, R2, .

AVOIR DE NOUVEAUX STADES

A l'écran où vous choisissez votre stade, appuyez sur L1, R1, L1, R1, .

Triple Play 99

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX STADES

A l'écran du choix des stades, faites : L2, L1, R1, R2, L1, R1 et R2. Si le code a été activé, une voix dira "Triple Play 99".

COMMENTAIRES DES DÉVELOPPEURS

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches L1 + R1 + L2 + R2. Puis, faites l'une des manipulations suivantes pour entendre le commentaire du développeur correspondant :

Adrienne Travica	Gauche, ▢ , Gauche, Droite
Agathat Kuzniak	Haut, △ , Haut, Bas
Anne Fouron	Droite, ○ , Droite, Bas
Anne Geiger	Gauche, ▢ , Gauche, ▢
Bob Silliker	Gauche, Gauche
Brent Nielsen	Haut, △ , Haut, Haut
Brett Marshall	Bas, △ , Bas, Bas
Carolyn Cudmore	Bas, △ , Bas, △
Chuck Osieja	Haut, △ , Haut, ▢
Darron Stone	Droite, Droite, Droite, Droite
Duncan Lee	Gauche, ▢ , Gauche, △
Edwin Gomez	Gauche, ▢ , Gauche, ✕
Eric Kiss	Bas, Bas, Bas, Bas
Frank Faugno	Droite, ○ , Droite, △
Gary Lam	Haut, △ , Haut, ○
Jason Lee	Bas, △ , Bas, Droite
Jeff Coates	Droite, ○ , Droite, ✕
Jen Cleary	Haut, Haut, Haut, Haut
Jon Spencer	Haut, △ , Haut, △
Kenneth Newby	Droite, ○ , Droite, Droite
Kirby Leung	Droite, ○ , Droite, ▢
Louis Wang	Bas, △ , Bas, Haut
Mark Dobratz	Bas, △ , Bas, Gauche
Mark Liljefors	Droite, ○ , Droite, Gauche
Michael J. Sokyrka	Droite, ○ , Droite, ○
Mike "Swanny" Swanson	Haut, △ , Haut, Droite
Mike Rayner	△ , △ , △ , △
Mike Sheath	Droite, ○ , Droite, Haut
Pauline Moller	Haut, △ , Haut, Gauche
Rick Falck	Bas, △ , Bas, ✕
Rob Anderson	▢ , ▢ , ▢ , ▢
Ryan Pearson	✕ , ✕ , ✕ , ✕
Stan Tung	○ , ○ , ○ , ○
Stephen Gagno-Cody	Gauche, ▢ , Gauche, Gauche
Steve Rechtschaffner	Haut, △ , Haut, ✕
Vanessa Gonwick	Gauche, ▢ , Gauche, Bas

Wendell Harlow	Gauche, , Gauche, Haut
Yanick Lebel	Gauche, , Gauche,

Tunnel B1

© NEON Studios

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SE REMETTRE DES MUNITIONS

Pendant le jeu, sans faire pause, appuyez simultanément sur R1, R2, L1, L2, , , , . Vous pouvez renouveler la manipulation autant de fois que vous le souhaitez.

CODES ACTION REPLAY

`800C4144 0320`	Energie infinie
`300C413C 0004`	Vies infinies
`300C41BA 001F`	Temps infini

Twisted Metal

© Sony 1996

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Warehouses	
Freeways	
River	
Suburbs	
Rooftops	
Secret	

ASTUCE HÔTEL

Trouvez une pyramide sur les toits et tirez dessus pendant un certain temps. Lorsqu'elle sera détruite, la voiture tombera près d'un hôtel.

CHEAT CODES

Codes à entrer comme des mots de passe de niveaux :

Turbos illimités	
Combattre Minion	
Vue d'hélicoptère	
Invincibilité	Espace
Armes illimitées	Espace

PLAQUES D'IMMATRICULATION

Sweet Tooth	ISKREEM	Ice Cream
Warthog	UESUVA	U. S. of A.
Outlaw	DOWNTS	Donuts
Darkside	STNSPWN	Satan(s) Spawn
Hammerhead	KILRGRN	Killer Green
Yellow Jacket	DRTOLMN	Dirty Old Man
Road Kill	TYMTRPR	Time Trooper
Specter	DHEDGIE	Dead Guy
Mr Grimm	SOLTAKR	Soul Taker
Crimson Fury	TRSTNOI	Trust No One
Pit Viper	GN4HYR	Gun for Hire
Thumper	DRYVBY	Drive By

CODES ACTION REPLAY

`8018F7FC 0003`	Vies infinies
`801A2140 0080`	Energie infinie

SLAM LE POUSSEUR

Choisissez Slam, le bouldozer, pour le 7ème niveau. Lorsque vous serez sur l'un des 4 ponts, faites un spécial sur un véhicule ennemi. Vous le lancerez à l'extérieur (et non à l'intérieur comme d'habitude). Cela permettra l'éliminera.

Twisted Metal 2

© Sony 1997

+ D'INFOS FORUM

INVULNÉRABILITÉ

Au cours d'une partie, appuyez simultanément sur les boutons L1, R1, L2 et R2. Maintenez-les enfoncés et faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut. Les mots "God Mode" s'inscrivent alors en haut de l'écran, montrant que le cheat code est désormais actif.

JOUER AVEC MINION

A l'écran du choix du personnage, faites : L1, Haut, Bas, Gauche.
Un bruit de mitraillette va alors retentir. Faites défiler les véhicules jusqu'à trouver Minion, le boss du premier jeu.

JOUER AVEC SWEET TOOTH

A l'écran du choix du personnage, faites : Haut, L1, , Droite.
Une bruit de mitraillettre rententit. Faites défiler les véhicules jusqu'à trouver Sweet Tooth, le clown.

STATUE DE LA LIBERTÉ EN MAILLOT

Sélectionnez le niveau "New York Big Leap" et tirez continuellement sur la statue de la liberté jusqu'à ce que la torche s'allume. Continuez vos tirs et elle enlèvera sa toge pour se retrouver en maillot de bain.

EXPLOSION DE LA TOUR EIFFEL

Quand vous êtes au stage de Paris, récupérez une bombe à retardement. Prenez le téléporteur qui vous mène dans la Tour Eiffel et utilisez votre bombe. Quittez au plus vite l'endroit car l'explosion va provoquer l'effrondrement de la tour, mais va aussi créer un pont vous permettant d'accéder aux toits environnants.

SUPERS ATTAQUES

Ces attaques sont réalisables en étant arrêté, mais aussi en pleine course :
Rayon paralysant : Gauche, Droite, Haut
Tir au napalm : Droite, Gauche, Haut
Grand saut : Haut, Haut, Gauche
Bouclier : Haut, Haut, Droite
Missile arrière : Gauche, Droite, Bas
Déposer une mine : Droite, Gauche, Bas
Invisibilité pendant 3 secondes : Droite, Bas, Gauche, Haut
Rayon paralysant arrière (quand vous n'avez plus d'arme) : Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite, Haut

NOUVELLES OPTIONS

En cours de jeu, essayez les manipulations suivantes :
Supprimer le radar : SELECT + Gauche
Changer de vue : SELECT + Haut
Afficher la liste des armes : SELECT + Bas

CIRCUITS SUPPLÉMENTAIRES

Choisissez le mode 2 joueurs, Challenge Match et faites les manipulations suivantes à l'écran du choix du circuit. Un bruit de mitraillette retentira, le circuit sera automatiquement validé.
Les toits : Bas, Gauche, R1, Bas
Jet moto : Haut, Bas, Droite, R1
Cyburbia : Bas, Haut, L1, R1

CODES

Axel

Moscow	✕, △, ✕, ✕, Espace, Espace
Paris	○, △, □, Espace, △, Espace
Amazonia	△, △, □, ○, ○, Espace
New York	Espace, △, □, □, ✕, Espace
Antartica	✕, ✕, △, □, △, ○
Holland	○, ✕, ○, △, ○, ○
Hong Kong	△, ✕, ○, ✕, ✕, ○
Dark Tooth	△, □, △, □, Espace, □

Grasshopper

Moscow	△, □, ✕, Espace, Espace, Espace
Paris	✕, △, ○, □, □, ○
Amazonia	Espace, ✕, ○, ○, △, ○

New York	, , , , Espace,
Antartica	, , , , Espace,
Holland	, , , , ,
Hong Kong	, , , , ,
Dark Tooth	, Espace, , , , Espace

Hammerhead

Moscow	Espace, , , , , Espace
Paris	Espace, , , , ,
Amazonia	, Espace, Espace, Espace, ,
New York	, , , , ,
Antartica	, , , , ,
Holland	, , , , , Espace
Hong Kong	, , , , ,
Dark Tooth	, , , Espace, ,

Mr Grimm

Moscow	, , , , , Espace
Paris	, , , , ,
Amazonia	, , , , ,
New York	, Espace, Espace, , ,
Antartica	, , , , , Espace
Holland	, , , Espace, ,
Hong Kong	Espace, , , , ,
Dark Tooth	Espace, , , , ,

Mr Slam

Moscow	, , , , , Espace
Paris	, Espace, Espace, , ,
Amazonia	, , , Espace, ,
New York	, , , , Espace,
Antartica	, Espace, , , ,
Holland	Espace, , Espace, Espace, , Espace
Hong Kong	, Espace, Espace, , Espace,
Dark Tooth	, Espace, , , ,

Outlaw 2

Moscow	Espace, , , Espace, , Espace
Paris	, , , , , Espace
Amazonia	, , , , , Espace
New York	, , , , , Espace
Antartica	, , , , , Espace
Holland	, , , Espace,
Hong Kong	Espace, , , , ,
Dark Tooth	Espace, , , Espace, , Espace

Road Kill

Moscow	, , , , , Espace
Paris	, Espace, , Espace, Espace,
Amazonia	, , , , ,
New York	, Espace, Espace, , Espace,
Antartica	Espace, , , , , Espace

Holland	, Espace, Espace, , Espace,
Hong Kong	, , , , ,
Dark Tooth	, , , , ,

Shadow

Moscow	, Espace, Espace, , , Espace
Paris	, , , , , ,
Amazonia	, , , Espace, ,
New York	, Espace, Espace, , ,
Antartica	, , , , ,
Holland	, , , , , Espace
Hong Kong	, Espace, , Espace, ,
Dark Tooth	, , Espace, , , Espace

Spectre

Moscow	, , , , , Espace
Paris	Espace, , , , ,
Amazonia	, , , , ,
New York	Espace, , , , ,
Antartica	, Espace, Espace, Espace, ,
Holland	, Espace, Espace, , ,
Hong Kong	, , , , ,
Dark Tooth	, , , , Espace,

Thumper

Moscow	, Espace, Espace, , , Espace
Paris	, , , , ,
Amazonia	, , , Espace, , Espace
New York	, , , , ,
Antartica	, , , Espace, Espace, Espace
Holland	, , , Espace, ,
Hong Kong	, Espace, Espace, , , Espace
Dark Tooth	, Espace, , , ,

Twister

Moscow	, Espace, Espace, , , Espace
Paris	, , , , ,
Amazonia	Espace, , , , ,
New York	, , , , , Espace
Antartica	, Espace, Espace, , ,
Holland	Espace, , , Espace, Espace,
Hong Kong	, , , , , Espace
Dark Tooth	, , Espace, , ,

WartHog

Moscow	, Espace, Espace, , , Espace
Paris	, , , , ,
Amazonia	, , , , ,
New York	, , , Espace, ,
Antartica	Espace, , , , Espace,
Holland	, , , , Espace,
Hong Kong	, , , , Espace,

Dark Tooth , , , , Espace,

DESTRUCTION DU DÉCOR

Dans le circuit Los Angeles Quake Zone, il est possible de détruire la pancarte Hollywood fixée sur les montagnes. Pour cela, placez-vous en face et tirez dessus.
Dans Amazonia, vous pouvez détruire les 2 statues en tirant dessus, ce qui laissera apparaître un passage sous la lave dans lequel vous pourrez trouvez des armes, turbos et une pharmacie.

CODES ACTION REPLAY

80187C30 0096	Armure infinie joueur 1
8018823A 03E0	Turbo infini joueur 1
80188220 0009	Napalm infini joueur 1
80188444 0096	Armure infinie joueur 2
80188A4E 03E0	Turbo infini joueur 2
80188A34 0009	Napalm infini joueur 2

CHANGER UNE ARME EN PHARMACIE

Choisissez l'arme à échanger. Ensuite, faites Bas, Haut, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas, Bas. Ceci changera l'arme en pharmacie.

ARMES ET TURBO INFINIS

Au cours d'une partie, appuyez simultanément sur les boutons et . Maintenez-les enfoncés et faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut. Un son confirmera le code.

Twisted Metal 4

© Sony / 989 Studios 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe. Un rire confirmera que vous avez correctement saisi le code :

Armes spéciales illimitées

, L1, Bas, , Haut

La console tire seulement sur le joueur 1

Droite, , Droite, , L1

Tous les bonus d'armes sont des Napalm

Droite, Gauche, R1, Droite,

Invulnérabilité

Bas, Gauche, L1, Gauche, Droite.

Tous les bonus d'armes sont des bombes

Haut, Droite, Bas, L1,

Tous les bonus d'armes sont des missiles

Bas, Bas, , L1, Gauche.

Armes très rapides

R1, L1, Bas, Start, Bas

L'énergie remonte plus vite

, L1, Bas, , Haut

Pas d'énergie en mode Deathmatch

, Bas, , ,

Pas d'énergie en mode Deathmatch et Tournament

Bas, R1, Bas, Start,

Buggy lunaire

Start, , Droite, L1, Start

Les voitures dirigées par la console ignorent les bonus

L1, Gauche, Droite, , Droite

Armes spéciales puissantes

Haut, Start, , R1, Gauche

Invisibilité:

Bas, Bas, Haut, Haut

Passer les niveaux

`Neon City`	gauche, , droite, droite, gauche
`Road Rage`	Start, Start, bas, , L1
`Bedroom`	L1, droite, gauche, gauche, L1
`Amazonia 3000 B.C.`	, L1, Start, L1, Start
`Oil Rig`	Start, gauche, haut, Start,
`Minion's Maze`	Start, R1, gauche, R1, R1
`The Carnival`	, gauche, bas, R1, L1

Twisted Metal III

© 989 Studios 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (VERSION US)

Entrez l'un des codes suivants comme mot de passe. Puis, revenez au menu principal et démarrez une nouvelle partie.

Invincibilité

L1, , , R1, Start.

Armes améliorées

R1, R1, L1, L1, L1

Munitions infinies

, ,Haut,Droite,Bas.

Missiles guidés

,Gauche,Bas,Droite,Haut.

Missiles paralysants

, Haut, , Droite, Start

Armes spéciales infinies

L1, L1, R1, R1, R1.

Jouer avec Minion

Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche.

Jouer avec Sweet Tooth

Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite.

Jouer dans le niveau de démonstration (dans Deathmatch)

Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche.

Missiles

Haut, Bas, Haut, Bas, Haut

Niveau Club Kid's House

Gauche, Gauche, Gauche, , .

Niveaux glacés

Haut, Haut, ⊗ , ⊗ , Haut

CODES DES NIVEAUX (VERSION US)

Niveau "Cream Puff"

Auger

D.C	R1, R1, Droite, Select, Bas
Hangar 18	CROIX, Start, CROIX, Haut, L1
North Pole	Select, R1, Gauche, Gauche, CROIX
London	Droite, Droite, R1, R1, Droite
Tokyo	Bas, R1, L1, CROIX, Droite
Egypt	R2, Start, R2, Droite, Droite
Blimp	TRIANGLE, L1, TRIANGLE, Droite, CERCLE

Axel

D.C	L1, CARRE, TRIANGLE, Droite, Haut
Hangar 18	Droite, L2, Select, R2, R2
North Pole	L2, R2, Start, TRIANGLE, CROIX
London	R1, L1, Bas, Select, Start
Tokyo	CROIX, R2, Start, L1, Haut
Egypt	CERCLE, CERCLE, L2, CERCLE, Droite
Blimp	Select, CROIX, CROIX, CROIX, R1

Club Kid

D.C	R2, L2, L2, L2, Start
Hangar 18	TRIANGLE, Select, R1, Gauche, Haut
North Pole	CARRE, L2, R1, CARRE, R1
London	Select, Haut, CARRE, R1, Haut
Tokyo	Droite, L2, CERCLE, Bas, Start
Egypt	L2, CARRE, Bas, R2, Gauche
Blimp	R1, Gauche, Select, CERCLE, R1

FireStarter

D.C	Gauche, Haut, Haut, Haut, Bas
Hangar 18	Haut, CARRE, R1, Gauche, Bas
North Pole	Gauche, Bas, Haut, R1, L1
London	R2, CROIX, CROIX, CROIX, CROIX
Tokyo	TRIANGLE, Bas, Gauche, R2, Haut
Egypt	CARRE, CROIX, Select, Droite, Droite
Blimp	Bas, R2, R2, R2, Start

Flower Power

D.C	L2, Droite, TRIANGLE, Select, CERCLE
Hangar 18	R1, CERCLE, Droite, Start, Droite
North Pole	CROIX, Droite, CROIX, Gauche, R2

London	CERCLE, Gauche, L1, CERCLE, TRIANGLE
Tokyo	Haut, Droite, Select, CROIX, Select
Egypt	Gauche, TRIANGLE, L1, CERCLE, TRIANGLE
Blimp	L1, Haut, Start, Droite, L2

Hammerhead

D.C	Gauche, CARRE, L2, CARRE, CERCLE
Hangar 18	L1, L1, L2, R1, Haut
North Pole	CERCLE, CARRE, Bas, Gauche, Haut
London	CARRE, L1, R1, L1, TRIANGLE
Tokyo	Haut, Bas, CROIX, Start, Start
Egypt	Droite, R2, CERCLE, R2, Bas
Blimp	L2, Bas, CERCLE, Bas, R1

Minion

D.C	CROIX, R2, Start, CERCLE, Droite
Hangar 18	R2, Gauche, L1, Start, Start
North Pole	Haut, Select, R1, L1, Droite
London	Gauche, L2, Haut, CROIX, R2
Tokyo	L1, Select, CROIX, CERCLE, R2
Egypt	CERCLE, L2, Gauche, Droite, CARRE
Blimp	Select, Select, Select, L2, Haut

Mr. Grimm

D.C	CARRE, Haut, Droite, TRIANGLE, Select
Hangar 18	TRIANGLE, CARRE, CARRE, Haut, L1
North Pole	Droite, Start, L2, Start, Gauche
London	L2, R1, Bas, R1, Haut
Tokyo	R1, Start, L1, L1, CARRE
Egypt	CROIX, R1, Start, CERCLE, Start
Blimp	Start, CERCLE, Gauche, Start, Haut

Outlaw 3

D.C	Droite, CARRE, CARRE, TRIANGLE, CROIX
Hangar 18	L2, Gauche, TRIANGLE, Start, Select
North Pole	R1, CARRE, Droite, Bas, Haut
London	CROIX, Gauche, CROIX, L1, L2
Tokyo	CROIX, Gauche, CERCLE, TRIANGLE, Start
Egypt	Haut, Bas, Select, CARRE, Gauche
Blimp	Gauche, CROIX, L1, Haut, Start

Roadkill

D.C	CERCLE, CROIX, TRIANGLE, R1, R1
Hangar 18	Select, Droite, Droite, CARRE, CARRE
North Pole	Start, CERCLE, CARRE, Start, Select
London	Bas, Droite, R2, Bas, Bas
Tokyo	L2, CERCLE, R2, L1, L1
Egypt	R1, Droite, L1, CERCLE, CROIX
Blimp	CROIX, CERCLE, Start, Select, Haut

Spectre

D.C	Haut, TRIANGLE, Bas, Gauche, L1
Hangar 18	Gauche, Haut, CARRE, R1, CROIX
North Pole	L1, TRIANGLE, L2, CROIX, L2
London	CERCLE, Haut, Droite, CERCLE, Start
Tokyo	Select, R1, R1, Droite, R2
Egypt	Select, Select, Haut, R2, CERCLE
Blimp	Bas, R1, CERCLE, TRIANGLE, TRIANGLE

Sweet Tooth

D.C	R1, R1, CARRE, Start, L2
Hangar 18	CROIX, R2, Gauche, TRIANGLE, R1
North Pole	L1, L1, Select, Select, Select
London	Haut, R1, CROIX, Haut, Droite
Tokyo	Gauche, L1, Haut, L2, L1
Egypt	L1, CROIX, Droite, TRIANGLE, Select
Blimp	CERCLE, R2, Gauche, L2, Select

Thumper

D.C	Start, R2, R2, CARRE, Gauche
Hangar 18	Bas, Start, R1, Haut, Haut
North Pole	R2, R2, TRIANGLE, Bas, CARRE
London	TRIANGLE, Droite, L1, Start, CROIX
Tokyo	CARRE, L2, CROIX, CERCLE, Gauche
Egypt	Select, Gauche, Select, L1, L2
Blimp	Haut, L2, Select, Haut, CROIX

Warthog

D.C	L1, L2, Start, R1, Bas
Hangar 18	CERCLE, CARRE, TRIANGLE, CROIX, L1
North Pole	Select, Gauche, Droite, CROIX, L1
London	Start, CARRE, CROIX, Droite, Bas
Tokyo	Bas, Gauche, L2, R2, Droite
Egypt	R2, CARRE, TRIANGLE, R2, Select
Blimp	TRIANGLE, Bas, L1, Select, CERCLE

Niveau "Twisted Metal"

Auger

D.C	Start, Gauche, Gauche, L2
Hangar 18	Haut, Bas, TRIANGLE, L1, R1
North Pole	Gauche, CROIX, Droite, CROIX, CARRE
London	L1, Droite, CROIX, Start, Gauche
Tokyo	CERCLE, CERCLE, Gauche, Droite, Gauche
Egypt	Select, Droite, L2, L1, L1
Blimp	CERCLE, L1, TRIANGLE, CROIX, Bas

Axel

D.C	L2, TRIANGLE, TRIANGLE, CARRE, Start
Hangar 18	R1, Haut, Bas, Bas, L1
North Pole	CROIX, TRIANGLE, CARRE,R2, CROIX
London	Haut, L2, CERCLE, CARRE, L1

Tokyo	Haut, TRIANGLE, Select, Droite, Haut
Egypt	Gauche, Haut, L1, Haut, R2
Blimp	L1, R1, Haut, Gauche, CERCLE

Club Kid

D.C	Select, R1, Bas, CROIX, Droite
Hangar 18	Start, Start, Select, R2, CROIX
North Pole	Droite, R1, L2, Droite, TRIANGLE
London	Select, Haut, CERCLE, R1, Haut
Tokyo	R1, L1, R1, TRIANGLE, Haut
Egypt	CROIX, Haut, Select, L2, L1
Blimp	L1, CERCLE, Start, TRIANGLE, Gauche

FireStarter

D.C	Gauche, R2, CARRE, L1, Haut
Hangar 18	L1, R2, CROIX, Gauche, Bas
North Pole	CERCLE, R2, R1, R1, R2
London	Select, R1, Droite, CARRE, Select
Tokyo	Start, R2, Droite, L2, Start
Egypt	Bas, Select, CROIX, TRIANGLE, Gauche
Blimp	L2, L2, Gauche, CARRE, R1

Flower Power

D.C	CROIX, L2, R2, Bas, R2
Hangar 18	Select, Start, L1, Bas, CROIX
North Pole	Haut, L2, TRIANGLE, CERCLE, L1
London	Gauche, CARRE, Droite, CROIX, L2
Tokyo	L1, Gauche, CROIX, Haut, CERCLE
Egypt	CERCLE, CARRE, Gauche, L2, Bas
Blimp	Select, Gauche, R1, R2, Gauche

Hammerhead

D.C	CERCLE, Droite, CERCLE, CROIX, Select
Hangar 18	Select, CERCLE, Bas, Haut, CARRE
North Pole	Start, Haut, CARRE, Droite, L2
London	Bas, TRIANGLE, L2, R2, R1
Tokyo	R2, Haut, TRIANGLE, CARRE, CROIX
Egypt	TRIANGLE, TRIANGLE, R1, Select, Start
Blimp	CARRE, Haut, Haut, Start, Gauche

Minion

D.C	Haut, Start, Bas, L1, CARRE
Hangar 18	Gauche, R1, Select, CERCLE, Gauche
North Pole	L1, Start, R2, Bas, TRIANGLE
London	CERCLE, R1, Haut, L1, R2
Tokyo	Select, Start, R1, L2, Haut
Egypt	Start, L1, Droite, R1, R1
Blimp	Bas, CROIX, CARRE, Bas, Select

Mr. Grimm

D.C	Bas, Bas, Start, R2, CERCLE

Hangar 18	R2, CROIX, TRIANGLE, Bas, Droite
North Pole	TRIANGLE, Bas, Droite, R2, R2
London	CROIX, CROIX, CARRE, CERCLE, CERCLE
Tokyo	Bas, L2, Select, Select, Droite
Egypt	Haut, CERCLE, Haut, Haut, L1
Blimp	Gauche, Droite, L1, Gauche, L2

Outlaw 3

D.C	TRIANGLE, Select, Bas, CERCLE, L1
Hangar 18	CARRE, L1, R2, R2, CARRE
North Pole	Start, CERCLE, Droite, Haut, L2
London	Haut, R2, TRIANGLE, Select, R2
Tokyo	Gauche, Droite, Haut, CERCLE, CROIX
Egypt	L1, R2, CROIX, Gauche, Start
Blimp	CERCLE, Gauche, R1, Haut, L2

Roadkill

D.C	Start, Select, L1, TRIANGLE, L2
Hangar 18	Bas, L2, Start, Droite, Select
North Pole	R2, Select, TRIANGLE, R2, Haut
London	TRIANGLE, L2, Droite, TRIANGLE, L2
Tokyo	CARRE, Select, CARRE, Select, TRIANGLE
Egypt	Gauche, L2, Start, CARRE, R1
Blimp	Droite, CARRE, Gauche, Start, Select

Spectre

D.C	L1, CARRE, Haut, CROIX, R1
Hangar 18	CERCLE, Gauche, CERCLE, CARRE, CARRE
North Pole	Select, CROIX, Bas, Droite, Start
London	Start, Bas, CARRE, L2, Bas
Tokyo	Bas, CROIX, L2, TRIANGLE, L1
Egypt	R2, Bas, CARRE, CROIX, Haut
Blimp	TRIANGLE, CROIX, R1, Start, R2

Sweet Tooth

D.C	CERCLE, CERCLE, L1, L1, Start
Hangar 18	Droite, Droite, Bas, CERCLE, CROIX
North Pole	L2, CERCLE, Select, CERCLE, L2
London	R1, Droite, R2, Haut, Droite
Tokyo	CERCLE, Haut, L2, R2, Gauche
Egypt	Select, Haut, R1, R1, CERCLE
Blimp	Start, TRIANGLE, Haut, CARRE, L2

Thumper

D.C	R2, TRIANGLE, Gauche, Bas,L2
Hangar 18	TRIANGLE, Haut, Select, R2, TRIANGLE
North Pole	CARRE, R1, R2, CERCLE, Select
London	Start, Start, Select, Haut, L1
Tokyo	Droite, R1, TRIANGLE, Haut, L2
Egypt	L2, Start, Droite, Gauche, TRIANGLE
Blimp	R1, R1, CROIX, L1, Start

Warthog

D.C	Select, L1, Gauche, Start, Gauche
Hangar 18	Start, L1, Droite, R1, L2
North Pole	Bas, L1, Start, L2, CARRE
London	R2, TRIANGLE, TRIANGLE, Start, Gauche
Tokyo	TRIANGLE, R2, Droite, Gauche
Egypt	CARRE, CARRE, Start, L1, TRIANGLE
Blimp	R2, L2, Bas, CROIX, Gauche

Niveau "Pure Lunacy"

Auger

D.C	Gauche, Select, CERCLE, R2, Haut
Hangar 18	L1, L2, L1, TRIANGLE, R2
North Pole	CERCLE, Select, Start, Haut, Select
London	Select, L2, TRIANGLE, L2, Haut
Tokyo	Start, Select, Droite, R1, L2
Egypt	Bas, L2, CROIX, CARRE, TRIANGLE
Blimp	R2, CARRE, L2, Select, Start

Axel

D.C	CARRE, CARRE, L1, R2, Gauche
Hangar 18	Gauche, Start, TRIANGLE, R1, CARRE
North Pole	Haut, CARRE, TRIANGLE, Select, CARRE
London	Gauche, Gauche, Bas, Start, Start
Tokyo	L1, CROIX, CARRE, Gauche, Gauche
Egypt	CERCLE, Bas, L2, L1, R1
Blimp	Select, CROIX, CROIX, CROIX, R1

Club Kid

D.C	Bas, CROIX, Haut, Droite, Bas
Hangar 18	R2, Droite, CERCLE, L2, L1
North Pole	TRIANGLE, CERCLE, Bas, TRIANGLE, CROIX
London	CARRE, Droite, CARRE, CARRE, Haut
Tokyo	CERCLE, R2, Start, Droite, R2
Egypt	Droite, Droite, Bas, R2, CROIX
Blimp	Gauche, TRIANGLE, R1, L1, CERCLE

FireStarter

D.C	CERCLE, TRIANGLE, CERCLE, Droite, CERCLE
Hangar 18	Select, Haut, Gauche, Haut, R2
North Pole	Start, TRIANGLE, Select, L2, CERCLE
London	Bas, Start, R2, R1, Select
Tokyo	R2, R1, CARRE, Haut, CARRE
Egypt	TRIANGLE, Start, R1, L2, Bas
Blimp	CARRE, R1, Droite, Bas, TRIANGLE

Flower Power

D.C	Droite, R1, Gauche, CERCLE, Haut
Hangar 18	L2, Select, Select, Gauche, L1

North Pole	L1, L1, L1, Haut, R1
London	CERCLE, Start, Gauche, CARRE, Haut
Tokyo	Select, L1, TRIANGLE, R1, Start
Egypt	Start, Droite, CROIX, Gauche, CROIX
Blimp	Bas, R2, CROIX, R1, Haut

Hammerhead

D.C	Start, Gauche, L1, Droite, Bas
Hangar 18	Bas, CARRE, Haut, L2, Droite
North Pole	R2, Gauche, CERCLE, TRIANGLE, R2
London	TRIANGLE, CARRE, Bas, CARRE, CERCLE
Tokyo	CARRE, Gauche, CARRE, Start, L1
Egypt	CARRE, R2, Bas, Haut, CARRE
Blimp	Droite, Bas, L1, L2, Haut

Minion

D.C	R1, Bas, Haut, Select, Select
Hangar 18	CROIX, CROIX, CERCLE, Haut, Haut
North Pole	Bas, Gauche, Gauche, L2, L2
London	Start, CERCLE, Select, R1, R1
Tokyo	Bas, Droite, R2, CROIX, CARRE
Egypt	R2, CERCLE, Start, Gauche, CROIX
Blimp	TRIANGLE, Droite, R1, Droite, Gauche

Mr. Grimm

D.C	TRIANGLE, R2, R2, CROIX, CROIX
Hangar 18	CARRE, L1, TRIANGLE, Bas, Start
North Pole	R2, Start, Select, L1, L2
London	Droite, Select, TRIANGLE, Start, CROIX
Tokyo	L2, L2, Bas, Gauche, CROIX
Egypt	R1, Select, CARRE, L1, Bas
Blimp	CERCLE, L2, L2, CROIX, R2

Outlaw 3

D.C	Haut, CROIX, TRIANGLE, CARRE, Bas
Hangar 18	Droite, TRIANGLE, Gauche, Select, Start
North Pole	L2, Haut, Select, Start, Bas
London	R1, TRIANGLE, L1, Gauche, L1
Tokyo	CROIX, Haut, Start, L1, CROIX
Egypt	R1, TRIANGLE, CROIX, CARRE, CROIX
Blimp	Haut, Start, Droite, Bas, Haut

Roadkill

D.C	R2, Start, L2, L2, CERCLE
Hangar 18	TRIANGLE, R1, TRIANGLE, Haut, CROIX
North Pole	CARRE, Start, L1, CARRE, Droite
London	L1, Start, Start, R2, CROIX
Tokyo	Droite, TRIANGLE, Bas, CERCLE, Start
Egypt	L2, L1, Bas, L1, L2
Blimp	R1, CARRE, CERCLE, Droite, CERCLE

Spectre

D.C	Haut, TRIANGLE, Gauche, CERCLE, Haut
Hangar 18	Haut, R2, L1, L2, Select
North Pole	Gauche, Haut, R1, Haut, CERCLE
London	L2, R2, CERCLE, CARRE, L2
Tokyo	TRIANGLE, Bas, TRIANGLE, R1, CERCLE
Egypt	CARRE, L2, CARRE, Bas, CARRE
Blimp	Select, R2, R2, Start, Droite

Sweet Tooth

D.C	L2, Select, R1, Select, R1
Hangar 18	R1, L1, Haut, Haut, CARRE
North Pole	CROIX, CARRE, CERCLE, Gauche, Start
London	Gauche, Gauche, R1, Gauche, CROIX
Tokyo	Haut, CARRE, Select, CROIX, L1
Egypt	Gauche, Gauche, R2, CROIX, L2
Blimp	L1, CARRE, Droite, CERCLE, CERCLE

Thumper

D.C	CARRE, CROIX, Droite, TRIANGLE, L1
Hangar 18	Bas, CROIX, Select, CROIX, TRIANGLE
North Pole	Droite, CROIX, Gauche, Start, CERCLE
London	L2, Bas, Select, Gauche, Droite
Tokyo	R1, CROIX, R2, L1, R2
Egypt	CROIX, Droite, Start, CERCLE, CERCLE
Blimp	CERCLE, TRIANGLE, Droite, CERCLE, CARRE

Warthog

D.C	Gauche, CERCLE, CROIX, L2, R2
Hangar 18	L1, Droite, L2, R1, TRIANGLE
North Pole	CERCLE, TRIANGLE, CARRE, Select, L1
London	Select, Haut, L1, Haut, CARRE
Tokyo	TRIANGLE, Start, Bas, L2, Haut
Egypt	Droite, Haut, TRIANGLE, R2, TRIANGLE
Blimp	L2, TRIANGLE, Bas, CERCLE, Select

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Invisibilité (3 secondes) : Haut, Bas, Gauche, Droite.
Gel : Gauche, Droite, Haut.
Saut : Haut, Haut, Gauche.
Feu arrière : Gauche, Droite, Bas.

LA SURPRISE DU SPHINX

Dans le niveau Égypte, tirez au missile sur le visage du spinx.

Tyco R/c Racing

nc

+ D'INFOS FORUM

SUPER REBOUND

Gagnez le challenge 6V avec la Rebound 4X4.

MODES TYCO ET FLIPPED TRACK

Terminez le mode 6V, puis appuyez sur gauche au menu principal.

CHARGES BONUS

Obtenez 9 points dans les mini-jeux qui apparaissent quand le jeu charge pour avoir 3 charges au début de la course.

UEFA Champions League : saison 1999 - 2000

© Eidos Interactive / Silicon Dreams 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

L'équipe à domicile marque 10 buts

```
80078434 000A
800791C0 000A
800FAB80 000A
```

L'équipe à domicile marque 0 buts

```
80078434 0000
800791C0 0000
800FAB80 0000
```

L'équipe visiteuse marque 10 buts

```
80078436 000A
800791DC 000A
800796A0 000A
```

L'équipe visiteuse marque 0 buts

```
80078436 0000
800791DC 0000
800796A0 0000
```

UEFA Champions League : saison 2000 - 2001

© Take 2 Interactive / Silicon Dreams 2000

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ÉQUIPES

Sur le menu principal, appuyez sur , Gauche, , , Gauche, Gauche, Droite, Droite. Vous déverrouillerez alors toutes les équipes.

DEBUG MODE

Dans le menu des options, appuyez sur Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Droite, Droite.

PIROUETTE

Pendant le jeu, lorsque vous aurez la balle, appuyez sur R1 puis sur R2. Votre joueur fera une pirouette pour passer des défenseurs.

UEFA Striker

© Infogrames / Rage Software 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE OISEAU

Appuyez sur Haut, , Gauche, , Droite, , , à l'écran des cheats quand le jeu est en pause.

STADES SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur Gauche, Gauche, Haut, , , au menu principal.

Ultimate Fighting Championship

© Ubisoft

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COMBATTANTS

John McCarthey (arbitre)

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "Big John" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.
Vous pouvez aussi gagnez le mode de championnat road avec un personnage à vous pour débloquer "Big" qui ressemble à John McCarthy.

Card Girl

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "Smile" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.
Vous pouvez aussi gagner le mode UFC avec les 22 combattants pour débloquer Card Girl.

Karateka

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "Chop" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.

Ninja

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "Sasuke" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.

Catcheur

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "Mask" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.

Kung-Fu ninja

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "Kung-Fu" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.

Kick Boxer

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "Punch" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.
Enter "Punch" as a first name and anything as a last name in career mode. When asked to save, choose "No" and exit.

Ulti-Man

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "OCTAGON" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.

Sumo

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "CIRCLE" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.

Street Fighter

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "STREET" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.

Catcheur amateur

Dans le mode carière, créez un nouveau personnage et entrez "MAT" comme prénom. Ne mettez pas de nom de famille. Ne sauvegardez pas et sortez.

Um Jammer Lammy

© Sony / Nanaon-Sha 1999

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Après avoir terminé le jeu, retournez dans l'écran de sélection des niveaux, et appuyez sur Droite jusqu'à ce que les niveaux de Parappa apparaissent.

NIVEAUX BONUS À DEUX JOUEURS

Terminez tous les niveaux supplémentaires de Parappa pour débloquer les niveaux Parappa et Lammy dans le mode deux joueurs.

SPECIAL MENU

Le Special Menu se débloque dans l'option "Special" de l'écran titre lorsque tous les niveaux ont été réussis, y compris les niveaux bonus.

Une Faim de Loup

© Infogrames 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1

Dès le départ du niveau retournez-vous et entrez dans la grotte. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver derrière la cascade. Vous pourrez récupérer le premier bonus du jeu. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à rencontrer Daffy et prenez sur votre gauche. Montez sur la première plate-forme que vous trouvez et frayez-vous un chemin jusqu'à ce que vous trouviez une boîte aux lettres. Utilisez celle-ci pour recevoir les explosifs. Retournez ensuite vers le début du niveau et placez-vous devant les rochers qui se trouvent sur la gauche du pont de bois. Faites-les exploser pour rendre accessible la fin du niveau et passez le pont. Allez parler à Porky qui est devant vous. Il vous demande de lui ramener un mouton. Longez la paroi en direction des moutons. Dès que vous êtes dans le champs de vision du chien arrêtez d'avancer. Vous devrez utiliser une avancée discrète dès qu'il tourne la tête. Continuez jusqu'à pouvoir prendre le mouton qui se trouve derrière le chien et retournez voir Porky en restant le plus discret possible. Celui-ci vous explique comment utiliser les salades pour attirer les moutons. Prenez ensuite plusieurs laitues et disposez-les sur le pont de façon à faire passer le mouton de l'autre côté. Attention de ne pas être sur le pont en même temps que lui ! Pour réussir à tous les coups, commencez à disposer les laitues par le côté opposé et une fois la bête attirée attendez qu'elle soit complètement passée pour la rejoindre. Il ne vous reste plus qu'à l'emmener à la fin du niveau.

Niveau 2

Allez utiliser la boîte aux lettres derrière vous et poussez le rocher pour passer de l'autre côté. Ramassez le ventilateur et allez parler à Daffy. Celui-ci vous apprendra comment vous cacher dans un buisson pour passer inaperçu. Après vous être entraîné à ce nouveau mouvement, cachez-vous dans un buisson et avancez jusqu'au bout de l'enclos où sont gardés les moutons en faisant attention de ne pas vous faire voir. Une fois hors de la vue du chien, sautez sur la plate-forme en face de vous et montez jusqu'à trouver de la salade. Ramassez les laitues et allez actionner la boîte aux lettres un peu plus loin. Récupérez le parfum et allez vous placer devant la barrière des moutons. Posez le parfum devant vous et utilisez le ventilateur dessus. Une fois qu'un mouton est attiré par l'odeur, attendez qu'il arrive et prenez-le. Posez l'animal à côté du bouton rouge derrière-vous et placez-vous sur la plate-forme élévatrice. Le mouton enclenchera le mécanisme et vous fera monter. Une fois en haut disposez les laitues à côté de la plate-forme pour faire un chemin que suivra le mouton une fois en hauteur. Redescendez, prenez le mouton et placez-le sur la plate-forme une fois que celle-ci est en bas. Montez sur le bouton et attendez que le mouton soit monté et s'en aille de la plate-forme en suivant le chemin de laitues. Retrouvez le mouton en sautant sur les plates-formes sur votre gauche et placez-le sur la planche en équilibre du côté le plus près de vous. Allez ensuite vers le gros rocher en face près de la fin de niveau et faites-le tomber. Le mouton sera propulsé vers la sortie. Vous pourrez récupérer le bonus de ce niveau en allant faire tomber le rocher sur votre gauche. Une fois tombé, un passage s'ouvrira un peu plus bas. Descendez en faisant attention de ne pas tomber dans l'eau et entrez dans la caverne que vous voyez pour trouver le bonus. Continuez ensuite votre chemin et retournez à la fin du niveau.

Niveau 3

Avant de commencer ce niveau, rien ne vaut un petit entraînement avec Daffy, toujours de bon conseil et bon coach. Retournez-vous et allez lui parler pour apprendre la technique pour se cacher derrière les rochers. Une fois l'entraînement terminé, allez actionner la boîte aux lettres devant vous. Pour les récupérer, montez sur la colline sur votre gauche et avancez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver devant un rocher. Faites le tomber et redescendez ramasser la fusée et la dynamite. Placez-vous ensuite au bord de la falaise à proximité de la fin du niveau. Utilisez la fusée de façon à arriver en face près du rocher à droite des moutons. Ramassez les laitues et allez vers les moutons. Cachez-vous derrière le premier rocher et avancez prudemment en vous cachant dès que possible jusqu'au

dernier. Sortez une salade de votre inventaire pour attirer un mouton et ressortez de l'enclos en faisant attention au chien. Placez le mouton à proximité du premier bouton devant vous et allez vous mettre sur la plate-forme montante derrière vous. Une fois en haut utilisez la boîte aux lettres et récupérez l'élastique à l'aide de la bascule devant vous. Une fois l'objet récupéré, accrochez-vous à l'arbre près de vous et faites-vous tomber vers le mouton. Une fois en bas, utilisez des salades pour l'attirer vers l'autre bouton pour ouvrir la grille et remontez. Décrochez-vous de l'arbre et avancez vers la grille qui est à présent ouverte. Faites un chemin de salade en partant du bouton devant vous vers l'arbre où vous vous étiez attaché. Rattachez-vous à l'arbre, descendez et prenez le mouton. Placez-le en haut près de l'arbre et détachez-vous. Descendez sur le bouton où était le mouton et dès que celui-ci passe par la grille allez vous mettre sur la plate-forme montante en longeant la paroi sur votre droite. Utilisez la dynamite pour exploser les rochers. Restez sur la plate-forme pour vous faire perdre sans quoi vous ne pourrez plus faire descendre le mouton. Retournez dans le passage que vous venez d'ouvrir et allez sur le bouton pour ouvrir un nouveau passage près de Sam. Allez ensuite prendre le mouton et placez-le près de la falaise entre les deux arbres. Attachez votre élastique aux deux troncs et étirez-le au maximum en direction opposée de la pauvre bête. Une fois assez étiré, lâchez l'élastique et regardez le mouton être propulsé de l'autre côté. Faites de même pour rejoindre le mouton et ramassez la fusée. Utilisez-le pour atteindre le passage en haut de Sam que vous avez ouvert et continuez de voler à travers le canyon jusqu'à arriver au bonus. Actionnez-le et faites quelques pas en avant. Prenez le raccourci qui s'ouvre devant vous et retournez voir le mouton. Il ne vous reste qu'à emmener la bête dans l'aire de fin de niveau.

Niveau 4

Après avoir parlé à Daffy, dirigez-vous vers le panneau devant le tas de feuille sur votre droite. Avancez discrètement jusqu'à la boîte aux lettres en faisant bien attention de ne pas marcher dans les feuilles. Une fois la flûte récupérée, dirigez-vous vers la cabane au bord de l'eau sans réveiller le taureau. Plongez et avancez tout droit en évitant les requins. Vous trouverez sous l'eau à mi-chemin de l'autre rive un passage sur votre droite. Allez de l'autre côté et ressortez de l'eau. Cherchez le début du chemin et montez le passage en spirale. Vos trouverez le bonus du niveau tout en haut. Ressortez ensuite de l'eau par le côté opposé d'où vous êtes entré. Cachez-vous dans le buisson à votre droite et traversez discrètement de l'autre côté des moutons. Une fois hors de la vue de Sam, sortez du buisson et montez sur les plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une boîte aux lettres. Utilisez-la et redescendez par le même chemin. Cachez-vous derrière les pierres pour récupérer le ventilateur et retournez hors de vue du chien. Placez-vous maintenant le plus près de Sam sans être vu et jouez de la flûte pour l'hypnotiser. Une fois sous le charme de la mélodie, menez le chien jusqu'au bouton rouge et dès que le rocher l'assomme, courez prendre un mouton et emmenez-le vers la rivière sur le radeau de bois. Posez le mouton sur l'embarcation et utilisez le ventilateur pour faire avancer le radeau de l'autre côté. Prenez ensuite la bête et emmenez-la à la fin du niveau en étant discret et en faisant attention à ne pas marcher dans les feuilles.

Niveau 5

Allez actionner la boîte aux lettres un peu plus loin sur votre droite et récupérez la flûte. Continuez votre chemin, repérez au passage le cercle de fin de niveau et continuez d'avancer jusqu'à ce que vous vous trouviez derrière Sam. Utilisez la flûte. Celui-ci enlève ses boules quiès et placera des mines sur le chemin. Retournez vous cacher derrière le premier rocher et dès que le chien vous tourne le dos suivez-le discrètement de façon à vous cacher derrière la deuxième pierre dans l'enclos des moutons. Une fois Sam parti, prenez un mouton et continuez votre chemin. Faites attention aux quatre mines qui vous barrent le chemin. Vous passez devant Daffy qui est congelé. Continuez d'avancer avec le mouton en faisant attention aux deux autres mines. Une fois de l'autre côté posez la bête et localisez les plates-formes un peu plus loin à gauche. Montez et ramassez les laitues. Utilisez la boîte aux lettres et récupérez le sèche-cheveux. Avancez jusqu'à trouver une planche en équilibre sur votre gauche et faites un chemin de laitues dessus en plaçant la dernière le plus près du précipice possible sans pour autant que la planche ne tombe. Retournez ensuite voir Daffy et décongelez-le grâce au sèche-cheveux. Celui-ci vous apprendra à désactiver les mines. Retournez voir votre mouton et désactivez les deux mines qui sont sur les deux escaliers à droite. Posez ensuite le mouton sur l'extrémité gauche de la planche et remontez vers la boîte aux lettres. Poussez le rocher un peu plus loin pour catapulter votre mouton. Une fois que celui-ci suit les salades pour ne pas tomber, vous pouvez le ramasser et descendre le toboggan en faisant attention de ne pas tomber. Posez le mouton près de la catapulte devant vous. Avant de vous servir de la catapulte, prenez la pierre et retournez vers le toboggan derrière vous. Passez par les icebergs à droite et mettez-vous le plus au bord possible du dernier bloc de glace. Posez la pierre dans l'eau et laissez-vous mener au bonus. Sautez quand vous êtes à la bonne hauteur. Une fois celui-ci récupéré, prenez la fusée et retournez vers la catapulte. Utilisez la molette à gauche de la machine pour viser pile au centre du cercle de fin de niveau (à peu près à un quart) et appuyez sur le bouton pour l'envoyer. Une fois le bon réglage effectué, mettez le mouton sur la catapulte et appuyez sur le

bouton. Il ne vous reste plus qu'à faire de même en utilisant la pierre pour appuyer sur le bouton.

Niveau 6

Allez activer la boîte aux lettres derrière vous. Vous récupèrerez l'objet plus tard. Allez ensuite trouver la grosse boule de neige un peu plus loin et poussez-la devant la première plate-forme sur votre gauche. Sautez dessus et actionnez la deuxième boîte aux lettres. Descendez et poussez la boule de neige devant la prochaine plate-forme de façon à récupérer le déguisement de mouton. Vous pouvez maintenant aller récupérer l'objet de la première boîte aux lettres qui est dans le trou. Une fois en possession du détecteur de métaux continuez votre chemin jusqu'à arriver dans une grande salle glacée. Allez désactiver la mine sur votre droite et prenez-la. Placez-la à gauche du mur de glace transparent. Poussez ensuite le bloc de glace de façon à le faire entrer en contact avec la mine. Le mur transparent explosé, poussez le bloc contre le deuxième mur, puis vers le Nord. Une autre mine devrait apparaître. Désactivez-la et placez-la au centre de la salle dans l'axe du bloc de glace. Envoyez le bloc contre la mine pour exploser le sol et récupérez le bonus. Continuez votre chemin et désactivez la prochaine mine pour la placer contre le mur de glace au fond sur votre droite. Poussez le bloc de glace dessus pour détruire le mur. Passez par l'ouverture et allez désactiver une autre mine un peu plus loin sur votre droite. Récupérez-la. Rebroussez chemin et prenez la première sur votre droite. Déposez la mine devant le mur de glace. Retournez chercher le bloc de glace à l'entrée du labyrinthe et poussez-le sur la mine pour détruire le mur. Repoussez le bloc une deuxième fois dans la même direction pour le placer sur le bouton. Allez ensuite désactiver la mine plus loin à gauche et placez-la sur le mur de glace tout à gauche du labyrinthe. Retournez au bloc de glace sur le bouton et poussez-le pour faire exploser la mine que vous venez de placer (gauche, bas, gauche, haut). Une fois le passage ouvert replacez le bloc sur le bouton (bas, droite, haut, droite, bas, droite, récupérez la mine en bas, bas, gauche, haut). Prenez le chemin qui s'est ouvert et ressortez au dehors. Une fois à l'extérieur dirigez-vous devant l'enclos. Le panneau vous conseille de faire attention aux mines. Sortez votre détecteur et actionnez-le. Dès que l'indicateur devient rouge changez de direction. Une fois arrivé de l'autre côté dirigez-vous vers les moutons. Utilisez le déguisement et approchez d'un des moutons. Faites en sorte que l'un d'eux vous suive en dehors de l'enclos en bêlant. Attention à ce que Sam ne vous voit pas bouger. Une fois hors de vue du chien, prenez le mouton et suivez vos traces de pas dans la neige pour éviter les mines. Entrez dans la grotte en face de vous et déposez le mouton sur le bloc de glace. Poussez le bloc et allez de l'autre côté en utilisant le chemin sur votre droite. Tout au bout vous trouverez un autre bloc. Envoyez-le contre le mur près du mouton et allez récupérer la bête en contournant le mur grâce au nouveau chemin créé. Continuez ensuite votre chemin et placez la bête devant la grille fermée. Faites le tour par la gauche et mettez votre déguisement. Bêlez pour attirer le mouton et mettez-vous sur le bouton pour ouvrir le passage à votre compagnon frisé. Prenez-le et descendez dans la prochaine salle. Placez le mouton sur le bouton sur votre droite et poussez le bloc de glace sur l'autre bouton. Poussez ensuite le bloc qui apparaît en direction du mouton et placez celui-ci dessus. Poussez enfin le mouton vers la fin du niveau et placez-vous en vitesse sur le bouton inoccupé pour ouvrir la deuxième grille. Il ne vous reste plus qu'à prendre le mouton et à vous placer dans l'aire de fin de niveau.

Niveau 7

Faites-vous aspirer par le deuxième tourbillon pour arriver à la deuxième île. Utilisez le geyser devant la petite cascade gelée pour accéder au niveau supérieur. Continuez d'avancer en évitant les deux tourbillons et poussez le rocher pour boucher la spirale devant vous. Avancez jusqu'à la boîte aux lettes, utilisez-la et ramassez le parapluie. Rebroussez chemin vers l'endroit où vous avez placé le rocher sur le tourbillon et allez vers le panneau signalant le chemin de Sam sur votre droite. Utilisez le parapluie pour sauter de geyser en geyser jusqu'au chien. Faites-vous aspirer par le premier tourbillon sur votre gauche. Dès que vous ressortez actionnez le parapluie et sautez vers l'avant pour sortir du champs de vision de Sam. Une fois en sécurité, regardez dans la direction du chien et utilisez le premier tourbillon sur votre gauche. Prenez un mouton et utilisez le tourbillon à l'opposé d'où vous êtes apparu. Posez le mouton et prenez le chemin de droite. Actionnez la boîte aux lettres, utilisez le tourbillon et prenez le sèche-cheveux. Allez pousser le rocher qui se trouve un peu plus loin pour boucher le geyser qui sort du mur. Utilisez ensuite le tourbillon qui était sous le rocher pour arriver jusqu'à la dernière boîte aux lettres utilisée. Retournez vers votre mouton mais ne le récupérez pas encore. Montez sur les plates-formes gelées en face de vous jusqu'au point le plus haut (juste au-dessus de la grue). Localisez une ouverture dans la falaise en face du lac et utilisez votre parapluie pour l'atteindre. Ramassez le bonus du niveau et faites-vous tomber à l'eau. Une fois récupéré par la grue et sorti du bloc de glace retournez à votre mouton en passant par le chemin des Geysers vers Sam. Prenez votre bête et sautez tous les deux à l'eau. Une fois dégelé, utilisez le sèche-cheveux sur le mouton et allez ramasser les laitues un peu plus loin. Disposez-les sur le chemin de gauche le plus près possible des geyser muraux. Prenez ensuite le mouton et placez-le près de la première salade. Poussez le rocher du chemin de droite de façon à boucher les tourbillons correspondant à la position du mouton. Une

fois de l'autre côté, prenez la bête et allez à la sortie du niveau.

Niveau 8

Montez par les vignes grimpantes et actionnez la boîte aux lettres. Récupérez le chronomètre et la graine et retournez vers les vignes. Localisez le bonus du niveau en face de vous. Descendez là où vous avez commencé le niveau et utilisez le chrono. Plantez la graine dans la terre devant la paroi et retournez dans le présent. Grimpez à l'arbre et récupérez le bonus. Utilisez de nouveau le chronomètre, récupérez la graine et plantez-la près de la boîte aux lettres sous les laitues. De retour dans le présent utilisez l'arbre pour ramasser les salades et retournez dans le passé pour planter la graine dans l'autre emplacement de terre près du rocher sur la planche. Une fois dans le présent, grimpez à l'arbre et sautez sur la planche de façon à être propulsé de l'autre côté. Allez dans le passé et commencez à pousser les rochers de façon à les utiliser dans le présent comme cachette pour atteindre les moutons. Un dragon viendra vous attaquer. Entraînez-le avec vous dans le présent. Une fois là, Sam s'en débarrassera. Retournez dans le passé pour tranquillement terminer ce que vous aviez commencé. Faites quand même attention aux jets de lave… Une fois les cinq rochers poussés au maximum, retournez dans le présent. Allez discrètement vous cacher derrière le quatrième rocher en faisant attention à Sam et sortez une salade pour attirer un mouton. Allez discrètement hors de vue de Sam pour mener le mouton en sécurité. Continuez votre chemin et posez le mouton sur la planche du côté le plus éloigné de l'eau. Plongez dans l'eau et nagez jusqu'à la rive où se trouve l'arbre. Allez dans le passé récupérer la graine. Si le monstre rouge vous en empêche, ne vous inquiétez pas. Il vous suffit de gigoter pour vous en défaire. Une fois en possession de la graine, retournez dans le présent. Le monstre rouge vous suit. Attirez-le de l'autre côté du pont vers le taureau. Retournez ensuite près d'où vous avez laissé le mouton. Retournez dans le passé et plantez la graine dans la terre près de la falaise. Dans le présent, montez à l'arbre et poussez le rocher devant-vous pour envoyer le mouton près de la sortie. Il ne vous reste plus qu'à le rejoindre pour passer au niveau suivant !

Niveau 9

Désactivez et prenez la mine devant-vous. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme en faisant vite pour ne pas que les bombes n'explosent. Activez la boîte aux lettres et récupérez l'élastique. courez de l'autre côté récupérer le bonus. Grimpez aux vignes et accrochez l'élastique à l'arbre sur votre droite. Faites un double saut vers la boîte aux lettres plus bas, accrochez-vous aux plantes et allez l'activer. Vous devrez sauter le plus loin possible pour ne pas vous faire rattraper par le crocodile. Une fois fait, décrochez-vous et allez désactiver la bombe près de l'arbre du fond. Récupérez-la et accrochez-vous à l'arbre. Sautez pour récupérer la télécommande et décrochez-vous de l'arbre. Allez retrouver Daffy qui se trouve un peu plus bas dans la direction opposée. Ramassez le robot un peu plus loin et retournez vers le début du niveau où se trouve le bonus. Placez-vous en face de l'îlot où se trouve la planche de bois et utilisez la télécommande pour faire passer le robot de l'autre côté et ramasser le bonus. Retournez ensuite vers Daffy et placez le robot sur la catapulte du côté opposé de la falaise. Sautez sur l'autre côté de la planche pour l'éjecter et utilisez votre télécommande pour mener le robot sur la plate-forme de bois. Mettez-vous ensuite sur le bouton pour faire monter la plate-forme et utilisez le robot pour actionner la boîte aux lettres. Récupérez le déguisement. Faites ensuite redescendre le robot. Utilisez le déguisement et allez dans la zone gardée par Sam. Une fois qu'Elmer vous a touché allez retourner le panneau et placez une bombe devant. Remettez votre costume et allez vous placer derrière le chien. Enlevez le déguisement et utilisez votre télécommande de nouveau. Utilisez le robot pour ramasser les laitues. Sam ira voir ce qui se passe. Profitez-en pour ranger vite la télécommande et mener le mouton le plus proche à l'endroit derrière l'emplacement initial du chien. Posez le mouton, remettez votre déguisement et allez grimper aux vignes qui se trouvent à gauche dans l'enclos des moutons. Accrochez-vous à l'arbre et descendez récupérer le mouton. Remontez, décrochez-vous et allez à la sortie.

Niveau 10

Utilisez la boîte aux lettres et récupérez le pot de miel en faisant attention au canon sur le chariot. Avancez et regardez le plan. Vous distinguez deux zones : la zone 1 avec le château et la zone 2 en haut du plan derrière la muraille. Dans la zone 1, allez derrière le premier canon. C'est le seul que vous pouvez utiliser : tirez droit devant-vous en direction de la ruche près des moutons. Toujours dans la zone 1, déplacez la gouttière la plus au nord près de la muraille. Avancez-la jusqu'au carrefour des deux chemins complètement tout au fond à gauche. Déplacez l'autre gouttière située de l'autre côté du rail afin que celle-ci ne gène pas l'action suivante. Retournez au canon et tirez en direction de la première gouttière pour casser les rochers obstruant le passage au bonus. Récupérez le bonus. Allez placer la deuxième gouttière en face de la première et utilisez le canon. Les abeilles se regroupent toutes dans une seule ruche. Une fois calmées et renfermées, celles-ci ne vous embêteront plus dans l'aire de Sam. Si jamais pendant le jeu les abeilles vous

attaquent, pensez à aller prendre un bain et elles ne vous poursuivront plus. Avancez vers les moutons et placez le pot de miel sur le côté droit de la balance. Sautez sur l'autre côté pour expulser le pot dans l'aire des moutons. Allez ensuite dans la zone 2 et déplacez la gouttière la plus à gauche jusqu'à la grille fermée. Passez de l'autre côté jusqu'au bouton d'ouverture et déplacez la gouttière un peu plus bas dans la zone 1 sur le bouton. Faites passer la gouttière par la grille à présent ouverte et placez-la au niveau du bouton d'ouverture. Remettez ensuite la deuxième gouttière à son emplacement originel et utilisez le canon sur cette gouttière. Le boulet détruira la ruche et les abeilles iront récupérer le miel et attaquer Sam. Allez prendre un mouton et dirigez-vous vers l'entrée du château près de l'eau. Passez le pont-levis, posez le mouton et placez-vous sur un des boutons jaunes. Le mouton ira sur l'autre. Entrez dans la pièce et allez dans l'aire de fin de niveau sans le mouton. Sherman arrive... Approchez-vous le plus près possible de lui sans qu'il ne bouge ou qu'il ne vous écrase. Faites des doubles-sauts quand il fait trembler le sol. Quand vous êtes assez près, tournez plusieurs fois autour de lui jusqu'à ce qu'il ait le tournis. Prenez vite le mouton et placez-le sur le bouton. Grimpez sur le ventilateur, approchez-vous de la sortie, et récupérez votre mouton !

Niveau 11

Commandez l'aimant et la canne à pêche. Allez ensuite utiliser le canon et dégommez le crocodile. Une fois la bête sur le dos, utilisez son ventre comme d'un trempoline et allez rejoindre Daffy. Prenez la canne à pêche et suivez les instructions du canard. Retournez vers le départ du niveau et ramassez le boulet de canon. Placez-le devant la falaise où se trouve le bouton rouge et montez par les escaliers un peu plus loin. Une fois à proximité du bouton, combinez la canne à pêche et l'aimant. Utilisez l'objet sur le boulet de canon et placez-le sur le bouton. Passez l'entrée qui s'ouvre à vous. Montez jusqu'à la mine. Utilisez l'aimant et placez la mine devant les gros blocs de pierre. Entrez récupérer le bonus et retournez où vous avez pris la mine. Descendez ramasser les salades et combinez la canne avec la laitue. Allez vers l'aire de Sam. Utilisez l'appât sur le mouton derrière lui à sa droite. Attirez ce mouton sur le bouton se trouvant à gauche du chien. Attirez ensuite l'autre mouton vers la porte à présent ouverte. Allez le rejoindre par l'autre côté. Prenez votre mouton. Posez-le juste avant le petit pont qui est trop fragile pour supporter le poids de deux personnes. Faites un chemin de salades pour faire passer le mouton. Une fois tous les deux de l'autre côté, prenez la bête et placez-la sur la plate-forme un peu plus loin. Allez utiliser le mécanisme pour activer l'ascenseur. Commandez la télécommande et placez une salade sur l'autre mécanisme. Placez le mouton dessus. Prenez le robot et la télécommande et redescendez. Mettez le robot sur le mécanisme et récupérez le mouton. Utilisez la télécommande et placez le robot sur le mécanisme. Prenez le mouton et allez dans l'ascenseur. Montez, posez votre mouton dans la nouvelle zone et retournez récupérer le robot grâce à la canne à pêche et à l'aimant. Placez le robot sur le mécanisme et montez sur l'autre. Une fois de l'autre côté, faites un chemin de laitues. Retournez chercher votre mouton de l'autre côté à l'aide du robot. Une fois de l'autre côté, faites passer votre robot. Mettez-vous sur la plate-forme avec le mouton et utilisez le robot pour activer l'engin. Faites aligner les deux plates-formes et mettez-vous-y. Continuez de la même manière jusqu'à arriver tout en haut. Posez le mouton dans l'ouverture et ramenez le robot vers vous. Utilisez la canne à pêche et l'aimant pour placer le robot sur le bouton en bas. Prenez le mouton et allez à la sortie !

Niveau 12

Commandez l'aspirateur et le mouton gonflable. Ramassez l'aspirateur. Ramassez les cinq batteries pour alimenter l'aspirateur. Prenez le mouton gonflable en aspirant les fantômes qui vous en empêchent. Commandez le déguisement de fantôme et ramassez-le. Inspectez bien les alentours pour localiser le bonus du niveau et prenez-le. Dirigez-vous vers l'entrée du labyrinthe sur votre gauche. Mettez le costume et entrez. A chaque fois que vous rencontrez un fantôme, faites " Boo " pour ne pas vous faire repérer ! Allez vers la fête indiquée par des panneaux. Les fantômes vous mènent à la piste de danse. Suivez les instructions et terminez avec succès les quatre danses. Allez ensuite vers l'aire de Sam. Commandez la télécommande et prenez-la. Placez le robot sur un côté de la planche en équilibre. Montez et sautez de l'autre côté de la planche pour envoyer le robot chez Sam. Faites lui prendre une laitue et attirez un mouton sur la plate-forme. Actionnez le bouton. Une fois en haut, utilisez à nouveau le robot pour attirer le mouton sur l'autre bouton. Faites descendre le robot. Faites-le ramasser la salade et activez la machine. Ramassez des salades et faites un chemin pour attirer un mouton dans la porte à présent ouverte. Allez appuyer sur le bouton et attirez le mouton grâce à une salade. Placez le mouton sur le bouton et ressortez. Une fois dehors, appuyez sur le bouton et faites sortir le mouton grâce aux salades. Sortez de l'aire de Sam avec le mouton. Les fantômes vous volent la bête ainsi que votre costume. Une fois enfermé, appelez le robot et faites-le venir jusqu'à votre cellule. Faites-le monter sur le bouton pour faire descendre votre cage, puis actionnez le deuxième bouton. Placez ensuite rapidement le robot sur le toit de la cage pour qu'il s'élève jusqu'à l'emplacement de la clé. Libérez le coyote puis allez vers les fantômes. Avancez jusqu'au mouton en plastique en vous cachant derrière les rochers puis gonflez-le. Placez ensuite le faux mouton au centre du mur rotatif. Appuyez sur le bouton pour vous débarrasser des fantômes. Prenez ensuite le vrai mouton et dirigez-vous

vers la plate-forme. Posez le mouton et faites venir le robot. Montez sur la plate-forme avec le mouton et utilisez le robot pour vous faire monter jusqu'à la sortie.

Niveau 13

Commandez le ventilateur, le détecteur de mine et le mouton gonflable. Dégommez le crocodile grâce à la catapulte. Utilisez son ventre pour atteindre le ventilateur. Traversez la rivière à l'aide des caisses. Placez-vous sur l'objet devant vous et utilisez le ventilateur pour vous approcher de la surface. Placez une caisse sur la plate-forme et mettez une pierre sur le bouton pour monter. Une fois en haut placez l'objet dans la catapulte et tirez ! Vous voilà en possession du détecteur de mines. Prenez la pierre et allez dans le champs de mines. Traversez à l'aide du détecteur de mines et placez la pierre sur le bouton. Allez ensuite récupérer le mouton gonflable et allez vers la porte. Prenez les salades et gonflez le mouton. En faisant attention à ne pas vous faire repérer par Sam allez placer le mouton gonflable sur le bouton et faites un chemin de laitues de la plate-forme jusqu'à un des moutons. Avant de prendre une des bêtes allez récupérer le bonus qui se trouve à gauche du chien. Cachez-vous dans le buisson et montez sur le bouton. Dès qu'un des moutons est sur la plate-forme et que Sam ne regarde pas faites-le descendre. Mettez le faux mouton sur la plate-forme et faites-le monter vers le chien. Une fois en sécurité avec votre mouton, placez-le sur le bouton et mettez une salade un peu plus loin pour l'attirer. Ca devrait vous donner assez de temps pour monter sur la plate-forme. Une fois en haut faites un chemin de salades qui part de la plate-forme. Redescendez et faites monter le mouton grâce aux salades et actionnez le bouton pour élever la plate-forme. Cachez-vous ensuite dans un buisson et approchez-vous de Sam. Celui-ci vous fera monter. Ramassez ensuite le mouton et montez sur la barque. Utilisez le ventilateur pour atteindre l'autre côté en faisant attention aux canons. Une fois de l'autre côté utilisez le détecteur de métaux pour trouver dix pièces d'or. Mettez ensuite le mouton près d'un des boutons. Montez et approchez de la fenêtre de la prison. Entrez et placez une pièce par terre. Poussez le rocher contre le mur pour ressortir. Faites un chemin de pièces jusqu'à l'embarcadère de Sam. Attirez Sam et actionnez l'autre bouton pour l'éjecter. Montez sur le bateau de Sam et placez le mouton dans le canon. Tirez et allez rejoindre la sortie.

Niveau 14

Il y a plusieurs façons de terminer ce niveau, mais voici la plus courte. Allez sur le bouton pour arrêter le train. Montez sur la locomotive et avancez. Descendez deux stations plus loin où se trouvent le rocher et la boîte aux lettres. Commandez le costume et actionnez le bouton pour arrêter le train. Montez sur le deuxième wagon et ramassez l'objet ACME. Allez ensuite sur la voiture de tête et cherchez le bonus qui est caché sur votre droite. Ramassez-le et retournez sur le train. Une fois à la station de Sam, arrêtez le véhicule et traversez la voie. Allez placer l'objet ACME près de la falaise et déguisez-vous. Allez vers les moutons et attirez-en un vers le trou... Voilà ! C'est la fin du niveau !

Niveau 15

Pour le dernier niveau il vous suffit d'aspirer dix martiens à l'aide de votre aspirateur ! Bon courage ! Ramenez-les tous et admirez la superbe cinématique de fin. Bravo ! Vous avez terminé une faim de loup !

NIVEAUX SECRETS

Niveau B1
Rendez-vous dans le vestibule du niveau 4. Regardez dans le coin droite du couloir du studio. Vous verrez un carré sombre sur le mur. Sautez dedans pour rejoindre le niveau B1

Niveau B2
Allez derrière la porte du niveau 8. Il y est inscrit Niveau B2. Entrez et vous voilà dans le niveau secret B2.

LA FLÛTE

Une fois que Daffy Duck donne la flûte à Coyote, il est certes possible de s'en servir pour calmer les taureaux, mais aussi pour hypnotiser Sam.

Uprising X

© 3DO / Cyclone Studios

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. Gauche, Gauche, Haut, , , , ,
3. Bas, Bas, , , Bas, , Bas,
4. , , , , , Bas, ,
5. Droite, Droite, , , , Gauche, Droite,
6. Haut, Bas, , , , , Gauche, Gauche
7. , , Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas,
8. , , , , Haut, Haut, ,
9. Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, , ,
10. , , Gauche, , , , ,
11. , , , , Haut, Haut, Droite, Haut
12. Bas, Bas, Droite, , , , ,

TOUTES LES ARMES

Pour avoir toutes les armes, entrez le mot de passe suivant : Gauche, , Droite, , Bas, , Bas, .

Urban Chaos

© Eidos Interactive / Mucky Foot 2000

+ D'INFOS FORUM

VIE ET ARMES ILLIMITÉS

Maintenez enfoncées les touches , , et en cours de jeu puis appuyez sur Droite.

CHOIX DU NIVEAU

Tenez enfoncée les touches L1 + R1 + Start + Select à l'écran de titre.

USA Racing

© Infogrames / Davilex 2002

GUIDE DE JEU

1– Chicago

Avancez. Après un premier virage vous pouvez choisir entre un grand bonus nitro et un grand bonus de réparations. Un peu plus loin, vous pouvez récupérer une grande série de bonus de 500$ juste avant le virage. Tout de suite après l'avoir passé, roulez sur le trottoir de droite pour des réparations. Attrapez les bonus dans les prochains virages, puis avant le virage dans lequel vous trouverez des bonus de 200$, roulez sur la place de droite pour obtenir 1000$. Encore un dernier virage puis vous arrivez sur une grande route. Roulez dans le chantier de gauche pour obtenir un grand bonus de réparation, puis sur le trottoir de droite pour un bonus d'invincibilité. Continuez, l'autoroute se sépare en deux sous un tunnel, prenez à gauche pour le bonus d'invincibilité et des $.

2– Yosemite

Dès le début de la course, prenez à droite pour obtenir un gros bonus de réparations. Traversez la forêt, puis roulez à gauche pour des réparations ou à droite pour deux bonus de 500$. Ensuite, suivez les bonus nitro pour gagner du temps et 1000$, ou continuez sur la route pour des réparations. Récupérez les bonus en argent et la grande nitro puis traversez le pont. Longez la montagne puis récupérez à gauche le grand bonus nitro, puis restez dans l'herbe pour obtenir 1000$. Avancez tout en récupérant les divers bonus, traversez la forêt puis vous verrez des bonus nitro sur votre gauche. Prenez-les mais si vous roulez à droite vous obtiendrez un bonus de 1000$ et deux bonus de 500$. Continuez. Juste avant le tunnel, prenez les deux bonus de 500$ sur votre gauche ou le grand bonus nitro sur votre droite.

3– Los Angeles

Avancez, récupérez les bonus nitro, puis vous verrez un peu plus loin sur le bas coté gauche un grand bonus de réparation. Tout de suite après la porte d'entrée des studios d'Hollywood, attrapez le bonus de 1000$ dans l'herbe à droite. Récupérez les différents bonus dans les virages suivants (pensez à bien regarder sur les trottoirs) avant d'arriver sur une grande route. Roulez à gauche pour des réparations et de la nitro. Récupérez à nouveau les différents bonus dans les virages, puis vous arrivez à une route formant un large virage sur la gauche et bordée de palmiers. Regardez à droite pour 1000$, récupérez la série de bonus de 200$ puis roulez sur le trottoir de gauche pour obtenir un grand bonus de réparations. Nouvelle ligne droite. Défoncez les obstacles de gauche pour 1000$ Après deux nouveaux virages vous arrivez sur une route qui descend. Roulez à gauche pour 500$, puis à droite pour des réparations. Après le saut, vous atterrissez dans des canaux. Sous le pont, roulez à gauche pour des réparations ou à droite pour de la nitro. Au deuxième pont, roulez à gauche pour des réparations et à droite pour deux bonus de 500$. Enfin, sous le troisième pont, roulez à gauche pour des réparations. Récupérez les $ sous le tunnel, puis passez le dernier virage pour finir la course.

4– Grand Canyon

Premier virage, roulez à droite pour des réparations ou à gauche pour de la nitro. Descendez le canyon en récupérant les divers bonus. Récupérez ensuite les 1000$, les réparations et la nitro sur la grande route, puis roulez sur la gauche pour obtenir des réparations. Passez le pont, puis longez la falaise de gauche pour 1000$. Vous pouvez ensuite entrer dans la mine à droite pur obtenir plusieurs bonus intéressants. A la sortie de la mine, récupérez les bonus nitro, puis les $ à gauche ou la grande réparation à droite. Vous voilà maintenant devant un grand virage. Coupez-le pour 500$ ou roulez sur la route pour la nitro.

5– Miami

Dès le départ, roulez dans l'herbe de gauche pour obtenir de nombreux bonus. Reprenez la route, elle se sépare en deux. Prenez à gauche pour des $ ou à droite pour un grand bonus nitro. Traversez la zone industrielle, en récupérant au passage les bonus présents sur les trottoirs, puis vous arrivez sur une grande route. Roulez sur le trottoir de gauche pour des $. La route est ensuite bordée d'arbres, roulez à droite ou à gauche pour des $. Récupérez la nitro, sautez le tremplin puis récupérez les différents bonus de réparations. Vous arrivez sur une nouvelle grande route, puis dans un virage. Roulez de l'autre coté des barrières (sur l'autre voie de la route) ou restez sur votre voie pour obtenir des réparations. Nouveau virage vers la gauche, puis roulez dans l'herbe de droite pour des réparations, ou à gauche pour des $. Montez sur l'autoroute en récupérant les bonus nitro au passage. Roulez encore un peu et c'est fini.

6– Las Vegas

Avancez. Restez bien sur votre file jusqu'à ce que la route s'élargisse, pour que vous puissiez passer de l'autre côté et doubler ainsi les autres concurrents. Récupérez les deux bonus nitro, puis les $ de votre gauche. Roulez sur la droite pour ne pas rater la bretelle d'accès que vous devez emprunter, mais si vous vous débrouillez bien et que vous avez une bonne voiture vous pouvez tenter de récupérer le grand bonus en réparations de votre gauche, juste avant la bretelle. Passez la bretelle, vous arrivez en ville. Roulez sur la voie de gauche pour de la nitro, ou sur celle de droite pour des $. Après le virage, roulez sur la voie de gauche pour des bonus très intéressants ou roulez sur celle de droite pour des $. Nouveau virage, que vous preniez à droite ou à gauche, les bonus sont à peu prés les mêmes. Vous arrivez en dessous du hall des casinos. Roulez à droite pour des $, puis à gauche pour des bonus nitro. Traversez le terrain de golf, vous arrivez ensuite sur une route qui traverse le désert. Vous pouvez rouler dans les graviers pour éviter de percuter les véhicules qui empruntent cette route, mais cela vous fait perdre un peu de vitesse.

7– New York

Avancez. Récupérez les bonus sur votre route ($ puis réparations), passez deux virages et vous arrivez à nouveau sur une grande route. Roulez à gauche pour de la nitro. Nouveaux virages, récupérez les bonus sur les trottoirs (notamment entre les pots contenant les arbres). Récupérez la nitro et vous retombez sur un boulevard. Prenez le tremplin pour 1000$ et atterrissez sur un grand bonus de réparation. Avancez, vous trouverez un grand bonus nitro puis un nouveau tremplin, suivis de petits bonus de réparations. Récupérez ensuite les bonus nitro que vous trouverez sur votre route, et coupez le virage après la route en chantier pour obtenir un bonus de 1000$. Vous arrivez sur la ligne de départ. Montez sur l'autoroute au début de votre deuxième tour pour obtenir des bonus intéressants (notamment 500$ à la fin de l'autoroute) .

8– Washington

Avancez, prenez le tremplin pour une grande nitro et des réparations. Récupérez les divers bonus que vous trouverez sur votre route avant d'arriver devant un nouveau tremplin, derrière lequel il y a plein de bonnes choses :) Passez la Maison Blanche, puis roulez sur la droite du boulevard, défoncez le chantier pour obtenir des bonus volants (1000$ et grande nitro). Passez plusieurs virages (ramassez au passages les bonus) puis vous verrez un tremplin sur votre droite. Empruntez-le pour des $ et un grand bonus de réparation. Avancez. Roulez sur le trottoir de gauche avant la ligne d'arrivée pour obtenir 1000$, une grande nitro et un grand bonus de réparation.

V-Rally

© Atari 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Quand le logo d'Infogrames apparaît à l'écran, appuyez rapidement sur Haut, bas, puis simultanément sur et . Le message "Lock Off" apparaît normalement en vert. Maintenant, vous avez accès aux cheat codes suivants :
Gauche + L1 : Time off (plus de temps). En arcade, le compteur descend jusqu'à zéro mais le jeu continue.
Gauche + L2 : Narrow (Serré). En Arcade, possibilité de choisir les circuits "fins"
Gauche + R1 : Extra Car (Voiture de plus) La peugeot 106 est remplacée par une Jeep et un nouveau circuit est disponible.
Gauche + R2 : Restart. Permet de redémarrer une course en time trial.
Gauche + Droite : Full Debug. Permet d'obtenir un nombre considérable d'informations de débugage (option Memory pendant la pause)

ROULER À 350 KM/H

Tout d'abord, il faut choisissez le circuit caché de la Jeep. Pour cela, au logo Infogrames, faites : Haut, Bas, et appuyez simultanément sur et . "Lock Off" apparaîtra en vert. Ensuite, appuyez simultanément sur Gauche et R1. La Jeep apparaitra à la place de la 106 et, en contre la montre, la première course de la Suède sera le circuit caché. Sur ce circuit, dans une descente très raide, appuyez plusieurs fois sur et ne touchez plus à rien. La voiture passera de 250 Km/H à 350 Km/H. Attention, car dès lors, la conduite du bolide devient quasiment impossible.

CODE ACTION REPLAY

```
800E7F40 0063
```
Temps infini

GROS CIVILS

Entrez LEMKE en guise de nom.

V-Rally 2

© Infogrames 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES VOITURES, TOUS LES TROPHÉES

A l'écran des progressions, faites : L1, R1, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, ⊗ , ⊗ + Select. Puis, débloquez les bonus avec ⊗ .

CODE ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Temps infini

```
800C3E58 0198
```

PLUS DE CHEVAUX

Tapez LDN quand le jeu vous demande votre nom pour doubler la puissance de la voiture que vous choisirez.

SAUTS PLUS HAUTS

Entrez le code -FLY- en guise de nom de pilote (où vous devrez remplacer les tirets par des espaces).

CIRCUITS BONUS

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom, commencez une course, puis quittez. Commencez une nouvelle course, choisissez une voiture, prenez le mode Time Trial, le circuit de Corse, et choisissez n'importe quel circuit :

```
CBLC
CBLCA
CBLCB
CBLCC
CBLCD
```

RACCOURCIS

ss06 d'Espagne

A environ 1 ou 2 kms après le départ, vous verrez un monastère sur votre gauche. Tournez à angle droit sur la gauche et passez par les deux grilles ouvertes. Vous gagnerez plusieurs secondes.

ss07 de Finlande

Un peu après le premier point de contrôle du circuit, vous trouverez un racourci sur la droite, derrière le terre-plein.

V-tennis

© Acclaim / Tonkin House 1997

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC AVERSA

A l'écran "Mode Select", choisissez "Match Mode". Puis, à l'écran de sélection des joueurs, allez sur n'importe quel joueur, et tout en maintenant enfoncés L1, R2, Haut et , appuyez sur .

JOUER AVEC MATTOX

A l'écran "Mode Select", choisissez "Match Mode". Puis, à l'écran de sélection des joueurs, allez sur n'importe quel joueur et faites : L2, L2, R1, R1, R1, Bas, , , , , .

JOUER AVEC M. TONKIN

A l'écran "Mode Select", choisissez "Match Mode". Puis, à l'écran de sélection des joueurs, allez sur n'importe quel joueur, et tout en maintenant enfoncés L2, L2, R1, R1, R1, faites Bas, , , , et . Si vous avez fait la bonne manip', vous entendrez un cri.

JOUER AVEC MME TONKIN

A l'écran "Mode Select", choisissez "Match Mode". Puis, à l'écran de sélection des joueurs, allez sur n'importe quel joueur, et tout en maintenant enfoncés L1, R2, faites Haut, et . Si vous avez fait la bonne manip', vous entendrez le bruit d'une balle qui rebondit.

Vagrant Story

© Squaresoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Max HP

D0008528 0000
8011F258 03E7

Max MP

D0008528 0000
8011F25C 03E7

Force au maximum

D011 FA2E 8011
8011 FA64 270F

Intelligence au maximum

D011 FA2E 8011
8011 FA68 270E

Magie illimitéé

8011FA5C 03E7
8011FA5E 03E7

Invulnérabilité

C1000000 4000
8011FA58 270F
8011FA5A 270F
8011FDD8 00C8
8011FEB4 00C8
8011FF90 00C8
8012006C 00C8
80120148 00C8

FRAPPE ASSURÉE

Appuyez sur L1 + R2 en choisissant votre partie pour toucher avec le maximum de dommage à chaque fois.

COMBINAISON D'ARMES

Si vous avez deux amres d'un même type, vous pouvez les combiner pour en obtenir une meilleure.

SOINS PLUS EFFICACES

Utilisez vos sorts de soins en mode combat, ils vous rendront plus de points de vie.

SOLUTION COMPLÈTE

La cave

Sortez de la pièce par la porte en face de vous et vous trouverez un coffre et un point de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, tuez la chauve-souris et montez sur la hauteur grâce à une caisse pour sortir. Suivez les deux chevaliers et tuez-les quand ils vous attaquent puis utilisez la plate-forme flottante pour sortir de la pièce. Tuez la chauve-souris et le loup puis montez les escaliers (longez le mur devant la porte pour éviter le piège) et avancez dans la pièce suivante. Combattez deux nouveaux chevaliers, montez sur le hauteur et sautez en face puis tuez le loup et passez la porte. Tuez les trois créatures dans cette pièce, ouvrez le coffre au trésor puis revenez dans la salle précédente et prenez la porte restante. Montez sur la hauteur, prenez la caisse du haut et placez la devant l'échafaudage de bois pour pouvoir y monter. Dans la pièce suivante, tuez les créatures qui vous attaquent puis détruisez 2 caisses et prenez la dernière pour monter sur la plate-forme de bois où se trouve le levier. Vous aurez 3 secondes pour sauter et franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Vous trouverez un point de sauvegarde et un coffre dans la salle suivante. Avancez ensuite pour combattre le Minotaure et récupérez le matériel dans le coffre au trésor sur la hauteur derrière lui. Vous pourrez de nouveau utiliser vos capacités de combat à partir de cette victoire. Retournez à la porte fermée près des deux premiers chevaliers, et avancez (attention aux zombies) jusqu'à deux double portes. Utilisez ensuite la rapière contre le boss et n'oubliez pas de vous soigner maintenant que vous en êtes capable. Faites un détour par le coffre après votre victoire puis prenez la double porte de l'autre côté de la pièce.

Les catacombes

Passez deux pièces (attention aux chiens :) puis prenez une caisse sur la droite et placez la contre le mur en face pour monter dans la salle cachée. Empilez la caisse près de la porte sur l'autre boite et montez jusqu'au coffre avant de quitter la pièce pour combattre un Slime. Prenez ensuite la porte de droite et combattez le fantôme avec des attaques magiques et vous pourrez passer par la porte précédente qui était jusqu'alors fermée. Poussez un des blocs jusqu'au rebord sur la droite puis placez une caisse au dessus et montez dans la pièce secrète pour récupérer beaucoup de matériel après un court combat. Retournez en arrière et prenez la porte en face de vous. Déplacez le bloc de pierre au milieu de la pièce vers le haut, placez la caisse qui est contre le mur sur celles qui sont une à côté de l'autre. Prenez la et placez la sur les deux blocs de pierre puis montez dessus pour accéder à la pièce suivante. Tuez les deux zombies puis avancez jusqu'à trois portes. Celle en face de vous nécessite le Sigil de Lily et celle de gauche mène à l'atelier. Prenez la porte de droite, avancez dans la pièce suivante (évitez la porte de droite qui est un piège) et prenez par contre à droite dans la pièce suivante (il y a un zombie dans chaque pièce). Récupérez le contenu du coffre, retournez

en arrière, prenez la porte à votre droite et vous devrez combattre les hommes lézards pour obtenir le Sigil et quitter le niveau.

Le sanctuaire

Empilez les caisses pour monter sur les planches et entrer, tuez les squelettes puis prenez la porte en face de vous. Montez ensuite sur l'armoire au fonde de la pièce et passez par l'ouverture dans la plafond pour trouver trois créatures et un coffre. Quittez la pièce, prenez la porte en face dans le hall, tuez le fantôme et le squelette puis quittez la salle et prenez à droite. Prenez deux la porte à gauche et vous devrez combattre un Golem (profitez de sa lenteur pour passer dans son dos). Quittez ensuite la pièce et suivez le hall jusqu'à une rivière. Placez la gemme du dragon sur la lance, tuez l'homme lézard et entrez dans la salle suivante à droite. Détruisez le bloc sur la caisse puis empilez les caisse à côté pour sauter sur le rebord. Utilisez ensuite les plates-formes flottantes pour franchir la fosse et tuez l'homme lézard de l'autre côté. Vous trouverez une sauvegarde dans la pièce suivante. Passez ensuite les double portes (vous devez avoir réflexion de la magie) et combattez votre premier dragon (restez le plus près possible de sa tête). Sortez ensuite par l'autre porte et montez les escaliers pour vous retrouver en ville.

Centre ville

N'oubliez pas de sauvegarder avant de passer la porte juste à côté de vous. Vous devrez ensuite combattre le boss et des deux gardes du corps (combattez les gardes un par un en bas de la pente, vous serez hors de portée des sorts). Vous devrez une fois de plus utiliser Réflexion de la Magie pour vaincre Duane en lui renvoyant ses propres sort d'explosion. Grâce à la clé, vous pouvez maintenant retourner à la porte fermée du début du niveau.

Les mines abandonnées

Prenez à gauche en arrivant, tuez les zombies et avancez puis affrontez les chauve-souris vampires pour entrer dans les mines proprement dites. Il y a quelques créatures et un coffre derrière la porte de droite et un tas de monstres et un coffre après plusieurs pièces derrière celle de gauche (notez la présence de deux autres portes fermées). Retournez au point de sauvegarde et prenez cette fois tout droit pour combattre un nouveau dragon (reste aussi près de lui que possible). Retournez ensuite dans la pièce avec la porte fermée (et les 3 chauve-souris vampire) et ouvrez la grâce au nouveau Sigil. Passez ensuite les deux halls jusqu'à un nouveau point de sauvegarde puis prenez la porte de droite et récupérez les objets dans le coffre. Quittez ensuite la pièce, prenez la porte au sud du point de sauvegarde et combattez l'élémentaire du feu. Prenez la porte derrière lui, empilez les deux caisses l'une sur l'autre sur le rebord, montez dessus et sautez sur la plate-forme flottante. Gardez une boite intacte de l'autre côté et placez-la contre le mur pour pouvoir y monter. Suivez ensuite les halls jusqu'à un nouveau boss (un ogre) puis prenez le tunnel pour quitter l'endroit.

La ville : ouest

Sauvegardez la partie puis retournez à l'endroit où vous avez combattu pour la dernière fois dans cette zone. Prenez la plate forme, passez la sortie derrière le point de sauvegarde et montez sur la hauteur à gauche. Après la séquence cinématique, revenez en arrière jusqu'à un petit tertre près d'un mur, montez et passez par la porte. Avancez ensuite jusqu'à un intersection en T, tuez les deux zombies qui vous attendent puis prenez la porte du milieu pour affronter le crabe géant. Il n'est heureusement pas aussi solide qu'il en a l'air, une fois que vous l'aurez vaincu, continuez à avancer dans le donjon jusqu'à la sortie vers la forêt.

La forêt

Vous voilà dans un véritable labyrinthe. Prenez tout droit aux trois premières intersections puis à droite à la suivante jusqu'à un croisement en T. Prenez le chemin du milieu et vous devrez combattre le dragon de la terre (positionnez-vous sous sa tête pour le vaincre) puis retournez à votre point de départ. Passez encore les trois intersection et prenez cette fois à gauche et vous trouverez quelques créatures, un coffre et un point de sauvegarde. Avancez encore de cinq écrans pour arriver au combat final (commencez par Grissom et Sydney vous aidera à vaincre le démon). Sortez ensuite vers la ville, traversez les pièces pleines d'hommes lézards et entrez dans le donjon.

Le Donjon

Vous devez retourner aux mines mais quelques obstacles se dressent encore sur votre route. Passez les murs sud de la ville et vous trouverez 5 pièces (dont quatre avec des portes fermées). Suivez le hall et prenez la porte en face de vous à l'intersection en T pour sauvegarder votre partie puis ressortez et prenez à droite pour combattre un nouveau boss (essayez de le coincer dans un angle de la pièce). Prenez ensuite la porte en face de la sauvegarde et traversez le sud de la ville pour arriver aux mines.

Les mines abandonnées

Cette zone est un labyrinthe que vous devez franchir en moins de deux minutes. L'idéal est en fait de faire le parcours deux fois pour récupérer tous les objets. Tuez les deux ogres après les marches puis l'élémentaire de l'air dans la pièce suivante. Ouvrez le coffre devant vous puis prenez à droite, tout droit, tout droit, à gauche, tout droit et à droite. Avancez ensuite jusqu'à une intersection en T et prenez à droite. Partez tout droit vers le hall, combattez l'élémentaire de terre et allez dans la pièce avec la sauvegarde et prenez la porte juste à côté pour affronter le dragon du ciel (comme les autres fois, placez-vous sous son cou). Vous devrez ensuite passer par l'ouest de la ville, puis le centre.

La ville : est

Combattez les créatures dans les deux premières salles en utilisant le Soul Kiss puisqu'il n'y a que des morts-vivants dans ce niveau. Après la bataille avec la harpie, vous devrez affronter la Liche (plus difficile, visez les bras) e vous obtiendrez la capacité téléportation qui vous permettra de vous rendre à n'importe quel point de sauvegarde. Allez ensuite dans la salle marquée « armes non autorisées » sur la carte pour récupérer la clé de fer dans le coffre puis continuer à avancer jusqu'à affronter le Nightstalker (la seule créature vraiment dangereuse du niveau). Quittez ensuite le donjon et allez au centre ville puis téléportez-vous au repos du guerrier dans le donjon. Remontez ensuite le hall jusqu'à la dernière pièce et prenez la porte du bas pour trouver une nouvelle clé.

Les sous-sols

Allez au centre ville sud grâce à la carte puis allez en direction des murs est de la ville jusqu'aux sous-sols. Combattez un nouvel élémentaire dans la première pièce puis avancez jusqu'à un point de sauvegarde et allez vers l'est jusqu'à la pièce du fond pour combattre une Liche. Vous devrez ensuite affronter deux humains en remontant (utilisez réflexion des dommages) puis sortir par la porte sud.

La carrière

Débarrassez-vous de l'élémentaire de l'eau qui vous attend là puis combattez celui de l'air avant de récupérer le matériel dans le coffre. Plus loin, vous devrez affronter le seigneur Ogre, un des boss les plus dangereux du jeu. Utilisez réflexion des dommages et restez sur la défensive en vous éloignant dès que le combat devient trop dangereux. Enfin, le dragon des neiges vous attendra à la sortie de la carrière (utilisez les attaques de feu pour le vaincre).

Le temple de Kiltia

Traversez l'abîme et vous devrez combattre un premier boss (déjà :). Une fois de plus, la réflexion des dommages sera votre meilleure alliée. Vous devrez ensuite déplacer des blocs pour arriver sur le hauteur. Poussez d'abord la caisse du haut vers le bas, passez les deux caisses sur le sol à l'ouest et poussez celle d'en haut dans le trou. Montez ensuite sur les deux caisses dans la niche et détruisez la plus éloignée pour pouvoir pousser l'autre contre le mur avec la grande porte. Poussez le bloc d'à côté contre le même mur en laissant un espace puis détruisez la caisse intérieure dans la niche. Poussez l'autre contre le mur et utilisez-la pour déplacer les deux autres jusqu'au niveau du sol puis poussez les deux blocs pour pouvoir monter. Vous devrez ensuite combattre le seigneur Minotaure (visez la tête) et vous pourrez accéder au coffre. Retournez ensuite sur les lieux du premier combat et tournez-vous vers les deux blocs contre le mur. Bougez le premier cube vers l'ouest pour qu'il n'y ai plus qu'un seul espace entre lui et les blocs empilés puis déplacez le deuxième à un espace de la boite bleue. Poussez ensuite la boite contre les deux blocs empilés pour monter sur la hauteur. Déplacez ensuite le cube à côté des deux blocs, poussez celui d'en haut sur le cube et sautez en diagonale pour arriver tout en haut. Vous rencontrerez ensuite le dernier boss du niveau qui est bien plus impressionnant que puissant. Quittez maintenant le temple, traversez la partie est du centre ville et dirigez-vous vers la cathédrale.

La Cathédrale

Vous devrez vaincre 8 boss avant d'arriver à l'affrontement final (Marid, faible contre le feu, Efreet, faible contre l'eau, le Crabe de Fer, faible contre le feu, Djinn, faible contre la terre, le Dragon du feu et l'ancien dragon, visez le cou, Dao, faible contre l'air et Cauchemar, faible contre la lumière). Sauvegardez ensuite avant de monter les escaliers pour faire votre dernière victime (avec un peu de chance :). Le boss final apparaîtra sous deux formes différentes, la première est une forme maléfique sensible à la lumière qui essaiera de vous paralyser. Gardez assez de vie pour la fin du combat car il utilisera un attaque spéciale très puissante quand il sera prêt de mourir. Sa forme suivante vole et vous ne pourrez le touche que quand il lance des sorts et vous devrez utiliser vos bouclier magiques juste après pour éviter ses sortilèges. Attention cependant à certaines de ses attaques qui peuvent vous tuer en un seul coup.

Valkyrie Profile

© Enix / Tri-Ace

+ D'INFOS FORUM

SERAPHIC GATE (DONJON OPTIONNEL)

Faites une sauvegarde après le générique de fin sur un nouveau fichier. Le fait de terminer le jeu vous donne le droit d'explorer le donjon optionnel Seraphic Gate, accessible depuis l'écran titre. Sachez toutefois que vous ne pourrez pas pénétrer dans toutes les salles si vous navez pas joué en Hard. En Normal, vous pourrez aller affronter Gabriel Celeste et Iseria Queen, mais vous ne pourrez pas recruter Lezard Valeth, Freya et Brahms. C'est un bon endroit pour compléter la Voice Collection, puisque vous retrouverez la totalité des membres de votre équipe, y compris les Einherjars que vous aviez envoyé au Valhalla.

GALERIE DES PERSONNAGES

Débloquez 100 % des samples vocaux d'un personnage dans la section Collection. allez dans cette section et mettez ce perso en surbrillance. Appuyez sur . Vous pouvez maintenant accèder à la galerie de ce personnage

LES TROIS FINS DU JEU

Fin A

C'est la meilleure fin du jeu. La démarche pour l'obtenir est assez compliquée, mais vous en avez une explication détaillée sur i|http://www.jeuxvideo.com/cheats/00009811/astuces-valkyrie-profile-playstation-ps1-00021639.htm|cette page.

Fin B

La fin intermédiaire. Vous l'obtiendrez si vous n'avez pas rempli toutes les conditions pour avoir la fin A et que votre Seal Value est suffisamment élevé pour éviter la fin C. Vous devrez alors battre Surt pour voir la démo.

Fin C

La mauvaise fin du jeu. Le meilleur moyen de l'obtenir est de procéder de la manière suivante. Dès que vous vous retrouvez sur la carte au début du jeu, choisissez l'option Rest dans le sous-menu, ce qui vous coûtera une période, jusqu'à ce que le chapitre se termine. Continuez ainsi jusqu'à ce que votre Seal Value tombe à 0. A ce moment-là, pénétrez dans un donjon et ressortez aussitôt pour vous faire gronder par Freya. Vous vous retrouvez alors avec 1 point de Seal Value. Recommencez la démarche précédente en choisissant Rest pour refaire tomber votre Seal Value à 0, puis revenez dans un donjon et ressortez pour que Freya vienne vous sermonner. Vous devrez alors livrer bataille contre elle pour voir la fin C, mais elle est quasiment impossible à battre. Heureusement, que vous gagniez ou perdiez ne change absolument rien.

RECOMMENDATIONS POUR LES SACRED PHASES

Voilà quelques suggestions pour savoir quels sont les personnages qu'il vaut mieux envoyer au Valhalla à chaque Sacred Phase. D'autres choix sont aussi valables du moment que vous optimisez au maximum les traits de caractères et les skills demandés par Freya. Odin vous remettra alors les meilleurs objets. Afin d'améliorer le Hero Value de vos personnages, mettez tous leurs traits de caractère au maximum et optimisez les skills requis.

Chapitre 1 : Llewelyn

Conditions : Hero Value 40

Chapitre 2 : Belenus (ou Lawfer ou Jun)

Conditions : Hero Value 50, Warrior, Tactics, Leadership, Identify

Chapitre 3 : Janus (si vous avez pu le recruter)

Conditions : Hero Value 65, Archer, Find Trap, Survival

Chapitre 4 : Jelanda

Conditions : Hero Value 80, Negotiator, Trick, Demon Int, Hear Noise
Créez un accessoire Angel Lips et équipez-le sur Jelanda pour valider la condition Negociator.

Chapitre 5 : Yumei (ou Lucian ou Jun)

Conditions : Hero Value 90, Nimble, Swimmer, March, Attack Pow, Resist Damage, Defend
Yumei est la seule à pouvoir remplir la condition Swimmer mais elle n'a pas d'Attack Pow. Toutefois, son score sera suffisant si toutes les autres conditions sont au maximum. Vous pouvez équipper l'accessoire Pearl of Karula pour gagner des points supplémentaires.

Chapitre 6 : Lucian (ou Jayle ou Grey ou Janus si Lucian est déjà transféré)

Conditions : Hero Value 100, Brave, Sorcerer, Monster Int, Hit
Aucun magicien ne possède les skills Brave et Hit, mieux vaut donc envoyer un Warrior. Vous pouvez équipper l'accessoire Flame Bandanna pour gagner des points supplémentaires. Si Lucian n'a pas encore été transféré, vous devez absolument l'envoyer au Valhalla durant ce chapitre si vous voulez avoir une chance d'obtenir la fin A.

Chapitre 7 : Shiho (ou Lorenta, Nanami, Yumei)

Conditions : Hero Value 110, Undead Int, High Level Sorcerer, Avoid, Resist Magic

Chapitre 8 : Personne (ou Suo)

Conditions : Hero Value 120, March, Brave, Fight, Counter, Leadership, Formation
Vous n'êtes pas obligé d'envoyer quelqu'un durant ce chapitre mais le faire augmentera vos Materialize Points.

OBTENIR LA MEILLEURE FIN

Recommandations de base :

-Jouer en mode Normal ou Hard. Le mode Easy ne permet pas d'avoir la fin A.
-N'envoyer qu'une personne à Freya par chapitre
-Equiper le Nibelungen Ring avant chaque Sacred Phase jusqu'au chapitre 4.
-Retirer le Nibelungen Ring pour les Sacred Phases des chapitres 4, 5 et 6
-Ne pas se rendre au Weeping Lily Meadow avant le chapitre 4
-Ne pas rencontrer Lucian à Gerabellum avant le chapitre 4
-Ne pas rencontrer Brahms dans son château avant le chapitre 4
-Maintenir un Seal Value élevé pour être à 100 au début du chapitre 4
-Rencontrer Brahms au chapitre 4 mais ne pas l'affronter.
-Terminer la Tour de Lezard Valeth au chapitre 4
-Recruter Mystina et Lucian au chapitre 5
-Envoyer Lucian à Freya au chapitre 5 ou 6
-Faire chuter le Seal Value en dessous de 36 avant le chapitre 7

Note : Le Seal Value est la valeur inscrite en bas de la page du statut de Lenneth. Ne pas le confondre avec le nombre Eval inscrit en bas du sous-menu.

1. Dès le début du chapitre 4 :

-Envoyez quelqu'un qui correspond aux souhaits de Freya (+12) (par exemple Jelanda)
-A ce stade, le Seal Value devrait être égal à 100
Seal Value = 100
Il s'agit maintenant de faire diminuer ce Seal Value avant la fin du chapitre 6.
-Rendez-vous au Weeping Lily Meadow (-15)
-Rencontrez Lucian à Gerabellum (-15)
-Rencontrez Brahms dans son château mais choisissez de ne pas l'affronter (-10)
-Battez Lezard Valeth dans sa tour (-15) après avoir recruté Lorenta à Flenceburg
Note : Lezard Valeth disparaît si jamais vous sortez du donjon
-Possibilité de déclencher d'autres événements pour faire baisser le Seal Value
-A ce stade, le Seal Value devrait être égal à 41
Seal Value = 41
-retirez le Nibelungen Ring et ne plus le porter avant chaque Sacred Phase à venir (-2)

2. Dès le début du chapitre 5 :

-Recrutez Mystina à Flenceburg (-15). Elle n'apparaît que si vous avez rencontré Lezard Valeth au chapitre 4.
-Recrutez Lucian à Gerabellum (-20)
-Déclenchez divers événements ou recrutez d'autres personnes pour baisser le Seal Value
-Retirez le Nibelungen Ring avant la Sacred Phase (-2)
-A ce stade, le Seal Value devrait être égal ou inférieur à 1
Seal Value = 1
-Possibilité d'envoyer Lucian à Freya ou d'attendre le chapitre 6 (+12). Il est conseillé d'envoyer plutôt Yumei au chapitre 5 et Lucian au chapitre 6.

3. Au chapitre 6 :

-Envoyez Lucian à Freya si ça n'a pas été fait au chapitre 5 (+12)
-Retirez le Nibelungen Ring avant la Sacred Phase (-2)
-Si le Seal Value est inférieur à 36 à la fin de ce chapitre, vous devriez voir une scène faisant intervenir Freya et Loki durant la Sacred Phase. Si vous ne la voyez pas, vous aurez peut-être une seconde chance de la voir dès que votre

Seal Value tombera en dessous de 36 durant le chapitre 7
Seal Value < 36

4. Au chapitre 7 :

-Si vous n'avez pas vu la fameuse scène pendant la Sacred Phase du chapitre 6, vous aurez peut-être une seconde chance de la voir dès que votre Seal Value tombera en dessous de 36 durant ce chapitre. Si vous ne la voyez pas, vous serez sûr de ne plus pouvoir obtenir la fin A, sinon, tout s'est passé comme prévu.
-Normallement, même avec un Seal Value à 14, vous devriez pouvoir obtenir la fin A. Pour le vérifier, il suffit de voir si, en appuyant sur Start au début du chapitre 8, on vous envoie au Weeping Lily Meadow pour une très longue scène après laquelle vous vous retrouverez à Asgard. Si ce n'est pas le cas, essayez de faire remonter le Seal Value jusqu'à 40 en envoyant des personnages à Freya.

5. Dès le début du chapitre 8 :

-Appuyez sur Start pour que Lenneth capte un appel venant du Weeping Lily Meadow. Avant d'y aller, vous pouvez accomplir les autres quêtes qu'il vous reste à faire, car la fin se déclenchera dès que vous vous rendrez au Weeping Lily Meadow. Au lieu d'atterrir au Jotunheim Palace ou l'on affronte Surt pour avoir la fin B, vous accéderez à Asgard Hills où vous affronterez Loki. Après avoir admiré la fin A et vu les crédits, attendez un certain temps pour assister à une scène supplémentaire.
-Si vous ne vous rendez pas au Weeping Lily Meadow avant la fin du chapitre ou que vous n'avez pas rempli les conditions requises pour voir la scène clé du chapitre 6, alors vous terminerez avec la fin B.

VAINCRE BLOODBANE

Le dragon Bloodbane, rencontré vers la fin du jeu, est sans aucun doute le boss le plus redoutable que vous aurez à affronter. Avec la méthode indiquée ici, vous devriez pouvoir le vaincre sans avoir besoin de faire du level-up, avec des personnages de niveau 35. L'équipe conseillée est constituée de Lenneth, Arngrim, Mystina et Nanami, la présence de deux mages permettant d'assurer une bonne défense. Ces mages devront avoir appris les sorts suivants : Mystic Cross, Sap Guard, Might Reinforce, Shield Critical. Ce dernier sort vous permettra d'échapper à l'attaque Gravity Blessing, mais vous pourrez vous en sortir sans. Paramétrez, pour tous vos personnages, les skills Guts (lvl 8) et Auto Item (Union Plume 100%) pour avoir des chances de rescussiter tout le monde régulièrement. Achetez le maximum d'Union Plumes et équipez les accessoires suivants : Fairy Ring (pour les mages), Angel Curio (sur tous, même si vous vous en sortirez peut-être mieux en optant plutôt pour un Fairy Earring pour les mages), Mighty Check (sur les guerriers, pour contrer les altérations d'état du Diseased Tempest). Equipez également les armes Valkyrie-Favor (à acheter via le menu Divine Item), Gram (récompense aléatoire du chapitre 7, recommencez la Sacred Phase jusqu'à l'obtenir), Ether Scepter, et les armures Valiant Armor et Extreme Guard.

Concernant la marche à suivre, il faut bien comprendre que Bloodbane a la capacité de se soigner à l'infini tous les 10 tours. Vous devez donc descendre entièrement sa barre de vie avant la fin d'un cycle de 10 tours. Pour cela, vous devez déclencher un combo de coups spéciaux aussi souvent que possible, avec au moins 3 de vos personnages, en terminant par un mage auquel vous aurez assigné le Mystic Cross comme sort par défaut. De cette manière, vous infligerez des dégâts énormes sur Bloodbane lorsque le mage utilisera sa technique spéciale "Celestial Star". Pour amplifier les dégâts infligés, vous devrez utiliser le sort Sap Guard autant que possible dès le début du combat, ainsi que le Might Reinforce qui augmente votre puissance de frappe. Lorsqu'il ne lui restera que très peu de vie, Bloodbane cessera d'utiliser Heal, mais il déclenchera continuellement sa technique Gravity Blessing que vous pourrez enrayer si vous avez le temps de lancer un Shield Critical juste avant. Un dernier Celestial Star vous permettra de le vaincre, la difficulté étant de gérer correctement ses magies pour pouvoir soigner ses personnages seulement au bon moment, afin de pouvoir utiliser les autres sorts. Le Guts et l'Auto-Item vous permettront de survivre jusqu'au bout.

QUASI-INVINCIBILITÉ

Cette méthode sera votre meilleur atout durant les derniers affrontements du jeu, vous n'aurez d'ailleurs aucune chance de vaincre les derniers boss sans elle. Elle consiste à paramétrer, pour tous vos personnages, les skills Guts (au lvl 8) et Auto Item (avec des Union Plume à 100%). Achetez donc le maximum d'Union Plumes (par le biais du menu Divine Items) et équipez les accessoires Angel Curio pour avoir des chances de rescussiter tout le monde régulièrement.

ARMES LÉTALES

Voici une liste des armes qui s'avèrent mortelles contre certaines catégories d'ennemis.

Grimrist ou Dragon Slayer : Dragon Zombie, Lizardman, Dragon-tooth Warrior...
Beast Slayer : Pongo, Manticore...
Daemon Slayer : Succubus, Inferior...
Glance Reviver : Tous les enemis qui ne sont pas des boss, mais faible pourcentage de réussite
Mage Slayer : Necrophiliac, Drow Shaman...
Raven Slayer : Vermin, Harpy...

ZONES DE LEVEL-UP

-Dès le chapitre 3 : cimetière de Camille Village (1 période au lieu de 2)
-Dès le chapitre 5 : Arkdain Ruins (repasser la porte pour refaire réapparaître tous les ennemis)
-Au chapitre 8, si vous êtes parti pour avoir la fin A, contre les guerriers Vanir et tous les autres ennemis d'Asgard Hill qui reviennent dès qu'on change d'écran.

SCÈNE BONUS

Lorsque vous terminez le jeu, attendez plusieurs minutes après que le mot FIN soit apparu au terme des crédits pour entendre Brahms et Lezard Valeth vous livrer leurs confessions.

TRAVERSER UN REFLECT SORCERY

Les ennemis qui se protègent avec un Reflect Sorcery (les Harpy notamment) sont normalement invulnérables à toute attaque magique. Mais il y a un moyen de passer outre. En effet, vos sortilèges toucheront l'ennemi s'ils sont utilisés dans un combo initié par une arme normale.

LA FUITE

Contrairement à la plupart des RPG, la fuite est parfois salvatrice dans Valkyrie Profile, car elle fonctionne presque tout le temps et permet de faire disparaître les ennemis. De plus, vous pouvez agir avec trois de vos personnages avant de fuir, ce qui vous laisse le temps de vous soigner avant de tenter la fuite. Toutefois, il déconseillé de l'utiliser durant toute la première moitié du jeu, car vous n'aurez que peu d'occasions de gagner de l'expérience.

Vampire Hunter D

© Virgin Interactive / JVC 2000

+ D'INFOS FORUM

PASSAGE SECRET DE CARMILLA

Cherchez les 4 plaques. Dès que vous en aurez une, allez la placer dans le hall avec la touche action .

Vandal Hearts

© Konami 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Introduction

Ce guide n'a pas la prétention d'être du pas à pas. Il résume simplement les conseils tactiques, à adopter ou non, pour chaque carte. Nous ne détaillerons pas les méthodes exclusives pour gagner il y a en effet plusieurs stratégies pour parvenir a la fin de chaque niveau , ici nous livrons uniquement des conseils ainsi que des astuces. En revanche, l'ensemble de notre guide tactique est indispensable pour connaître tous les recoins du jeu...et les faiblesses de l'ennemi

Chapitre 1 : A premonition of war

Bataille 1 : Valley Of Thieves

Après l'intro, vous atterrissez ici, aux commandes de Ash et de ses amis, Clint et Diego. La première carte du jeu les oppose à Zoot, un voleur sans scrupule dont il faut se méfier .

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 3 Brigands, 2 Hunters (archers), Zoot (sort Self Healing).
Ennemi(s) les plus dangereux: Zoot.
Il frappe fort et dispose d'un sort lui permettant de regagner des points de vie.

Tactique :
1) Débarrassez vous tout d'abord du brigand situe sur votre gauche avec Ash qui le tuera d'un seul coup puis occupez vous du brigand qui se trouve derrière le trio avec Clint et Diego
2)Attaquez les Hunters avec vos deux épéistes qui les tueront sur le coup
3)Commencez a affaiblir Zoot avec Diego puis encercler le avec Ash et Clint pour bénéficier du fameux "support"

Bataille 2 : Dover District

Première rencontre avec Kane, l'Assassin Crimson qui envoie ses troupes tuer des innocents dans le District de Dover.

Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: 4 War Ghosts, 2 Hunterimps (archers).
Ennemi(s) les plus dangereux: aucun.
1)Envoyez Ash sur une couronne d'herbe , Diego pourra tuer un war ghost d'un seul coup tandis que Clint ira ouvrir le coffre
2)Lorsque les War Ghost seront éradiqués diriger votre vers le pont levis en actionnant l'interrupteur avec Diego tandis que Ash et Clint se débarrasserons des deux Hunterimps
3)Puis diriger vous tranquillement vers l'église pour compléter ce niveau

Pour éviter les dégâts: Ne pas laisser Ash à portée de trois War Ghosts.

Lorsque vous voyez un interrupteur, placez-y un personnage et sélectionnez l'option "Examine".
Un personnage qui élimine un adversaire ou aide l'un des siens (par magie ou grâce à une potion quelconque) gagne un maximum de points d'expérience.
Aussi, n'envoyez pas toujours le même combattant abattre les adversaires blessés si vous voulez conserver un certain équilibre entre vos forces.
Attention: les archers ne peuvent pas ouvrir les coffres.

Bataille 3 : Palace Ruins

Ash part à la recherche de Magnus, général disparu sur l'île Gillbaris

1)Éliminer le premier golem en face de vous en combinant les forces de vos personnages puis envoyez Ash en solo a coté des marches puis envoyez Clint et Diego vers la droite , vers le coffre.
2)Affaiblissez les golems qui viennent sur Clint et Diego avec ce dernier puis attaquez-le avec Clint puis du côté de Ash la patience sera de rigueur et lorsque les golems formeront une ligne droite utiliser le rocher pour leur enlever la moitie de leurs HP

Pour éviter les dégâts : Ne laisser pas les golems vous encercler

Bataille 4 : Rhine Bridge

Des voleurs barrent la route.
Une mystérieuse guerrière nommée Kira, arc à la main, vient à votre secours alors que le pont s'écroule peu à peu.
Vous risquez de perdre un personnage.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 4 Hell Bats, 6 Brigands, 2 Hunters (archers).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Hell Bats qui empoisonnent leurs adversaires.

Tactique:
Tout d'abord avant de commencer allez a la boutique pour acheter de l'élixir cela sera utile pour la bataille suivante

1)Avancer d'une case tout vos personnages pour être avantagé lors du prochain tour
2)Tuez les Hell Bats et les Hunters
3)Utilisez Kira pour anéantir les deux Hell Bats du fond
4)Utilisez le sort d'Eleni, Dark Star, aussi souvent que possible
5)Sur le pont, tachez d'avancer en ligne par quatre pour barrer la route aux voleurs et éviter de vous faire attaquer par plusieurs ennemis simultanément
Pour éviter les dégâts: Utiliser l'Élixir contre le poison

Bataille 5 : Sand Dunes Of Sea

Avant de trouver un bateau pour aller sur l'île Gillbaris, une épreuve attend l'équipe... après un petit détour par la boutique, car cette fois, vous devez avoir accumulé suffisamment d'argent pour équiper tout le monde.
Vous risquez de perdre un personnage.
Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 1 Death Ant et une dizaine de Ant Arms (les bras du monstre).
Ennemi(s) les plus dangereux: La Death Ant (la tête).

Tactique:
1) Laissez l'ennemi venir à vous.
2) Dirigez-vous vers la tête et frappez fort.
3) Cela ne sert rien de s'acharner sur les Ant Arm ils reviendront lors du tour suivant
Pour éviter les dégâts : Huxley ne doit jamais loin des autres membres pour pouvoir les soigner

Bataille 6 : Gadar Sea

Les pirates dirigés par Hassan, attaquent le navire sur lequel vous vous trouvez.

Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: 8 Buccaneers, 4 Corsairs (archers), Hassan (sort Healing).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Corsairs car ils se regroupent souvent pour s'acharner sur l'un de vos persos.

Tactique :
1)Séparez votre groupe en deux avec un archer de chaque côté (Ash,Diego,Clint et Eleni a gauche et Kira,Grog et Huxley a droite)
2)Utilisez le sort Spellbind(Sort Paralysant) sur les corsairs aussi souvent que possible
3)Attaquer Hassan a distance avec Diego et Kira avec le soutien magique
d'Eleni puis achever-le avec le perso de votre choix
Pour éviter les dégâts : Utilisez le sort Mystic Shield a bon escient pour renforcer la défense du personnage désigné

Chapitre 2 : Island Of Madness

Bataille 1 : Village Of Yuzu

La première vraie bataille tactique
Arrivé sur l'île Gillbaris, vous découvrez un village où les habitants ont été transformés en zombis par d'étranges statues. Un combat où il ne faut pas tuer les villageois.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 7 Evilstatues, 9 Villagers (à ne pas tuer).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Evilstatues qui disposent du sort Piercing Light
1)Placez Eleni en retrait devant l'entrée du village. Les villageois vont être attirés et il suffit d'en paralyser un juste à l'entrée (Spellbind) pour leur bloquer le passage
2)Servez-vous des archers pour anéantir ces deux Evilstatues
3)Après avoir détruit la statue, poussez la caisse pour barrer le passage aux villageois qui se dirigeront alors vers Eleni

Cette même caisse servira plus tard à bloquer les villageois sur la gauche.
Pour éviter les dégâts: laissez passer des tours pour éloigner le plus possible les villageois de votre équipe

Bataille 2 : Ygdra Canyon

A ce stade, la plupart de vos persos ont atteint le niveau 10 en terme d'expérience.
Allez dans le Dojo pour les faire évoluer, sans passer par le magasin auparavant: certains persos, en évoluant, seront d'emblée pourvus d'une armure ou d'une arme qu'il n'est pas besoin, dès lors, d'acheter! Ensuite, un nouveau combat vous attend

Niveau de difficulté: Difficile
Nombre et type d'ennemis: 5 Guarddogs, 10 Madsoldiers.
Ennemi(s) les plus dangereux: Aucun.

Tactique:
1) Placez Amon, Dolan et Sara en retrait pour laisser venir l'ennemi à eux.
2) Placez les troupes le plus près possible de l'interrupteur: il faut impérativement sauver Dolan.
3) A l'aide d'un archer transformé en Hawknight (ce statut lui permet d'aller très loin), pressez l'interrupteur.
4) Faites venir à vous Dolan puis isolez-le en le poussant à aller chercher le trésor au fond à droite de l'écran, par exemple.
5) Avancez les troupes deux par deux sur le pont et attaquez les Madsoldiers.
Pour éviter les dégâts: tuez les Guarddogs en premier pour éviter qu'ils ne vous empoisonnent la vie.

Bataille 3 : Loris Beach

En avant vers les ruines à la recherche du général Magnus envoûté! Mais sur le chemin, une nouvelle épreuve composée en partie de soldats transformés en zombis affamés

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 3 Bloodghosts, 6 Madsoldiers, 3 Dark Golems, 3 Shooterimps (archers).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Dark Golems car s'ils vous entourent vous êtes fichu

Tactique:
1) N'éparpillez pas trop les troupes.
2) Défaites-vous en priorité des Golems et des Shooterimps.
Pour éviter les dégâts: Ne pas s'arrêter dans les marais empoisonnés (Vile Bog en violet) pour éviter de se faire... empoisonner mais laisser l'ennemi y mettre les pieds pour qu'il se fasse, lui, empoisonner.

Bataille 4 : Castle Ruins (1)

Ultime étape avant d'arriver aux ruines du château.
Deux ascenceurs se trouvent de part et d'autre d'une construction en longueur.
Lorsque l'ascenceur de gauche monte, l'autre descend et vice versa.
Pas évident à gérer, d'autant plus que des archers haut perchés vous attendent.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 6 Madsoldiers, 4 Shooterimps (archers), 2 Evilstatues, 2 Dark Golems, 3 Bloodghosts.
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Shooterimps car ils atteignent des cibles très éloignées sans qu'on puisse riposter du fait de la hauteur à laquelle ils se trouvent

1) Séparez le groupe en deux, équitablement.
2) Avancez en vous collant aux murs pour empêcher les Shooterimps de vous toucher.
3) N'attaquez que lorsque vous êtes sûr d'avoir suffisamment de forces au tour suivant, sans quoi, contentez-vous d'utiliser les herbes et de riposter.
4) Empruntez les ascenseurs et reprenez des forces sur les cercles lumineux rouges.
5) Poussez les rochers vers les statues puis attaquez.
Pour éviter les dégâts: Utiliser les cercles rouges redonnent des points de vie lorsque l'on se trouve dessus.

Bataille 5 : Castle Ruins (2)

Enfin, vous y êtes.
C'est la confrontation avec Magnus.
Vous risquez de perdre un, voire deux personnages.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 4 Madsoldiers, 3 Bloodghosts, 3 Shooterimps (archers), 2 Dark Golems, Magnus.
Ennemi(s) les plus dangereux: Magnus, of course.
Il dispose de deux sorts, l'un pour se régénérer (Self Healing), l'autre pour cartonner l'adversaire (Rainbow Storm) qui peut toucher plusieurs personnes à la fois.
Attention aussi, en combat rapproché, Magnus est redoutable.

Tactique:
1) Placez vos hommes en deux groupes sur les côtés.
2) Lorsqu'Ash avance, veillez à ce qu'il soit toujours bien entouré.
3) Éliminez en premier les Bloodghosts qui ont un grand champ d'action et frappent comme des brutes.
4) L'objectif est autant de faire venir l'ennemi à soi pour frapper le premier que d'encercler Magnus pour l'attaquer de tous les côtés.
Pour éviter les dégâts: économiser les forces et les Herbs pour le combat contre Magnus

Bataille 6 : Castle Ruins (3)

Après avoir laissé tomber Magnus entre les mains de Kane, vous partez avec les amis qui vous restent à l'assaut du

donjon où se trouve le reste de la bande (sa fille et son mentor).
Hélas, vous êtes repéré par des chiens de garde et il faut les empêcher de fuir en moins de six tours

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 12 Guarddogs.
Ennemi(s) les plus dangereux: Aucun.

Tactique:
1) Envoyez un homme sur la gauche et un autre sur la droite.
2) Repoussez les Guarddogs à droite et à gauche de l'écran.
Utilisez votre archer et votre chevalier faucon ("Hawknight") le plus intelligemment possible.
Pour éviter les dégâts: soyez rapide et tuez tous les chiens car ils donnent énormément de points d'expérience!

Chapitre 3 : Escape To Tomorrow

Bataille 1 : Plain Of Sorrow (1)

En combattant Dolf, Magnus ouvre une brèche dans l'espace-temps.
Ash, Sara, Grog et lui s'y engouffrent.
Il décède et des esprits de feu attaquent alors le trio.
Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: 5 Sparkies.
Ennemi(s) les plus dangereux: Aucun.
Tactique: Aucune.
Pour éviter les dégâts: rester groupé.

Bataille 2 : Plain Of Sorrow (2)

Zohar vous explique comment retourner dans votre dimension d'origine; vous vous retrouvez au même endroit que précédemment, la Plain of Sorrow. N'oublier pas aussie de faire faire un tour a Zohar au Dojo pour l'upgrader
Il faut défendre les piliers en cinq tours des agressions des Sparkies.

Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: Beaucoup de Sarkies (ils réapparaissent).
Ennemi(s) les plus dangereux: Aucun.

Tactique:
Ne cherchez en aucun cas à préserver deux, voire trois piliers.
Restez groupés autour d'un seul et même pilier pour espérer sortir vainqueur de cette course contre la montre d'un genre particulier.
Pour éviter les dégâts: attaquez tous les Sparkies dont le pilier protégé se trouve dans le champ d'action.

Bataille 3 : Terasu Village

De retour parmi les leurs, Ash et ses trois amis atterrissent en plein coeur d'un combat opposant les troupes de Zoot et Diego, Huxley, Clive et Dolan

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 3 Blood Bats, 3 Grenadiers (équivalents archers), 5 Centurions, 1 Deacon, 1 Warlock (sort Rainbow Stroke) et Zoot (sort Self Healing).
Ennemi(s) les plus dangereux: Le Warlock et les Grenadiers qui frappent très fort et de très loin leurs adversaires.

1) L'archer tuera d'un trait les Blood Bats.
2) Utilisez les pouvoirs magiques de Ash (Rolling Fire) et de Zohar (Piercing Ray) dès le départ.
3) Déployez un homme de chaque côté pour aller vers les trésors.
Pour éviter les dégâts: Abattre le Deacon qui redonne de la vie aux ennemis qui en ont besoin.

Bataille 4 : Basil Gate

Pour aller délivrer Eleni, Amon et Clint en prison et accessoirement récupérer Kira, ils trouvent sur leur chemin une bande de vilains pas beaux.
Vous risquez de perdre un personnage.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 4 Centurions, 2 Grenadiers, 2 Blood Bats, 1 Deacon, 1 Warlock.
Ennemi(s) les plus dangereux: Le Warlock.

Tactique:
1) Déployez les forces de part et d'autre de la bâtisse centrale.
2) Placez l'archer (si vous en avez un) en hauteur.
3) Protégez Ash des attaques groupées.
4) Utilisez au maximum les attaques magiques de Zohar (si vous en avez fait un Sorcerer), Phase Shift et Roman Fire.
5) Pour récupérer ce que contient le coffre le plus éloigné, tuez le Deacon en dernier car il cherchera constamment à fuir
Pour éviter les dégâts: prenez soin d'équiper tout le monde en Megaherb avant d'entamer le conflit

Bataille 5 : Reed Highway

Une patrouille dirigée par l'un des plus forts hommes de main de Dolf, Lando suit, sans le savoir, la troupe de Ash. Le but ici est de l'encercler afin d'éviter qu'il donne l'alerte.

Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: 4 Guarddogs, 2 Centurions, 2 C. Archers, Lando (archer doté du sort Self Healing)
Ennemi(s) les plus dangereux: Aucun

Tactique:
1) Passez quatre tours puis attaquez.
2) Au cinquième tour, Huxley pressera l'interrupteur qui abaissera le pont-levis.
Il ira ensuite bloquer le passage aux Guarddogs qui souhaitent donner l'alerte avec la caisse.
Pour éviter les dégâts: soyez très patient et frappez à l'aide du Phase Shift de Zohar

Bataille 6 : Prison Fortress (1)

Kira, prise de remords et follement in love de Clint, le libère.
Délivrant à leur tour Amon et Eleni, ils tentent de fuir et se retrouve dans un labyrinthe bourré d'interrupteur et d'ennemis, les Juggernauts, qui parent toutes les attaques de front ou effectuées sur les côtés.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 8 Juggernauts
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Juggernauts car il faut les attaquer obligatoirement dans le dos

Tactique:
1) Séparez l'équipe en deux
2)Une partie des troupes doit attirer les Juggernauts pendant que l'autre les contourne pour frapper par derrière.
3)Vous pouvez utiliser aussi le sort Spellbind sur les Juggernaut pour les paralyser et ainsi les attaquer sur n'importe quel front
Pour éviter les dégâts: Disperser l'équipe au maximum

Bataille 7 : Prison Fortress (2)

Après être sorti vainqueurs du labyrinthe et des Juggernauts, nos quatre z'amis se retrouvent au cour du donjon, face à son maître, Dumas, le Jailmaster.
Fort heureusement, la cavalerie arrive à temps...
Vous risquez de perdre un, voire deux personnages.

Niveau de difficulté: Très difficile.
Nombre et type d'ennemis: 3 Blood Bats, 2 Warlocks (sort Rainbow Stroke), 2 Deacons, 4 Centurions, 3 Grenadiers, 2 Juggernauts, Dumas (sort Self healing).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Grenadiers et les Warlocks sont particulièrement dévastateurs dans la mesure où ils frappent de loin sans que l'on puisse riposter

Tactique:
1) Protégez-vous sous les fondations pour empêcher les grenadiers de vous atteindre.
Réfugiez-vous dans un coin, tous groupés.
2) Poussez le rocher pour venir en aide aussi vite que possible à vos compagnons situés en bas.
3) Mettez-vous à plusieurs et ne placez pas Clint en première position pour vaincre Dumas
4) Les Grenadiers, Warlocks et Deacons sont les adversaires à abattre en priorité.
5) Une fois le mur abaissé, faites monter les persos du bas (Clint & co.) pour une tentative d'encerclement de l'ennemi.
Pour éviter les dégâts: Clint, Amon, Eleni et Darius doivent se protéger sous les fondations et ne pas s'exposer et pour les sadiques qui voudrait faire mourir Ash vous pouvez car c'est le seul niveau du jeu ou il peut mourir sans qu'on puisse écoper d'un Game Over

Chapitre 4 : The Sucessor

Bataille 1 : Khanos City

Après un gros détour par le magasin, tout le monde part à la recherche de la bague royale... détenue par Carlos.
Mais avant de partir, une petite surprise les attend: les meilleurs hommes d'armes de Dolf les encerclent.
Seul moyen de s'en sortir: fuir ou combattre à vos risques et péril

Niveau de difficulté: Difficile
Nombre et type d'ennemis: 2 C. Armors, 10 C. Knights, 2 C. Hawks, Kane (sort Healing Circle), Sabina (sort Hyper Healing), Kurtz (sort Dagger Storm), Dallas (sort Extra Healing).
Ennemi(s) les plus dangereux: Tous!!!

Tactique :
Envoyez un Hawknight presser l'interrupteur.
Puis, prenez vos cliques et vos claques et barrez-vous!
1) Restez en groupe près du point de départ et débarrassez-vous de Dallas et de ses équipiers.
2) Frappez le plus possible avec les sorts Phase Shift et Roman Fire.
3) Lorsque vous avez anéanti tous vos adversaires, ouvrez les coffres et dirigez-vous vers la sortie du village.
Pour éviter les dégâts: Rien ne sert de s'acharner sur les hommes de main de Dolf et les chefs Crimson, puisqu'ils réapparaîtront plus tard dans le jeu... et que leur mort n'apporte que très peu de points d'expérience (entre 5 et 15).

Bataille 2 : Great Masai Forest

Première rencontre avec Xéno le serviteur de Dolf et le Némésis de Zohar un sorcier puissant qui n'hésite pas à tendre des pièges corsés, comme dans cette forêt.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 12 Bugaboos (équivalents archers), 10 Wights.
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Bugaboos sont peut-être moches mais les boules de feu qu'ils vomissent font horriblement mal

Tactique:
1) Divisez le groupe en deux en concentrant davantage de forces sur la droite.
2) Utilisez les rochers dès qu'un ennemi se trouve sur leur trajectoire.
3) Attendez que l'ennemi soit à votre portée pour avancer et massacrer car ni les Bugaboos, ni les Wights ne sont très résistants.
Pour éviter les dégâts: Se cacher derrière les sapins pour éviter les tirs des Bugaboos

Bataille 3 : Trade City Kerachi

Dans cette ville, vous faites la rencontre de Carlos, le marchand supposé détenir la bague royale.
Il vous donne rendez-vous dans un entrepôt infesté d'étranges bestioles.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 8 Skeletons, 4 Gold Golems, 4 Eggworms (équivalents archers).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Eggworms qui, de leur position haut perchée, vous atteignent sans encombre

Tactique:
1) Allez à droite ou à gauche et commencez par des attaques magiques puissantes (Phase Shift, par exemple).
2) Faites attention aux squelettes: ils frappent fort et chercheront en priorité à abattre vos archers si vous les avez mis en avant.
Pour éviter les dégâts: Attaquez les Eggworms en priorité

Bataille 4 : Magic Train Station

Un agent de Dolf s'est donc emparé de la bague et il faut le rattraper.
Après avoir upgradé les personnages dont le niveau est de 20 minimum, vous partez à sa recherche... et vous retrouvez sur un train roulant à toute allure et dont l'adversaire détache les wagons au fur et à mesure que le temps s'écoule.

Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: 8 C. Knights, 4 C. Shooters (archers), 4 C. Armors, Dallas (sort Extra Healing).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Crimson Shooters sont redoutables.

Tactique:
1) Utilisez les archers en votre possession pour vous défaire de l'avant-garde.
2) Utilisez les sorciers pour frapper ou paralyser les Crimson Shooters.
3) Sur le troisième wagon, placez vos archers en hauteur.
4) Encerclez Dallas, enfin, et frappez-le de toutes vos forces.
Pour éviter les dégâts: Attaquez en premier lieu avec le ou les sorciers dont vous disposez

Bataille 5 : Fort Dain

Avec Kira entre ses griffes, Xeno force Ash à lui donner la bague.
En échange, l'ex-traîtresse Kira devrait vivre.
Mais, sur le lieu de l'échange, Xeno tend un piège redoutable.
Suspendue au-dessus d'une piscine de lave, Kira crie à l'aide.
Il s'agit de détruire le mécanisme soutenu par huit piliers en moins de huit tours pour sortir vainqueur.
Vous risquez de perdre deux personnages.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 4 Skeletons, 3 Gold Golems, 2 Eggworms, 4 Acid Ghosts, 2 Deathangels (sort Thunder Ball et Harmful Wave).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Acid Ghosts car ils vous empoisonnent la vie et surtout les Deathangels qui disposent des sorts parmi les plus dévastateurs du jeu

Tactique
1) Au choix: séparez le groupe en deux et faites monter les plus rapides dans les hauteurs pour détruire les piliers ou restez groupés en contournant l'édifice.
2) La magie est très efficace sur les Gold Golems, profitez-en.
3) Prenez un guérisseur avec vous si vous vous attaquez aux Acid Ghosts.
4) Surtout, ne mettez pas Ash en première ligne, sans quoi, c'est la fin.
5) Vous avez droit à huit tours avant de voir sombrer la pauvre Kira dans la lave.
Pour éviter les dégâts: Ne pas utiliser de magie pour vaincre les Deathangels, un simple coup d'épée suffit

Chapitre 5 : The Legacy

Bataille 1 : Wart Bay

Dolf étant seul maître à bord (il a assassiné son supérieur hiérarchique, le père de Kane, Hel Spites), il faut faire vite... et trouver l'instrument qui saura contrer les Flammes du Jugement contenues dans la Bague Royale.
Vous risquez de perdre un personnage.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 4 Gold Golems, 4 Eggworms, 2 Skeletons, 2 Acid Ghosts, 2 Deathangels
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Dethangels et les Eggworms

Tactique:
1) Commencez par pousser la caisse se trouvant sur le bateau: elle vous servira plus tard pour accéder au trésor.
2) Placez les Hawknights au-dessus de l'eau, hors de portée de vos adversaires
3) N'oubliez pas de balancer le rocher dès qu'un ennemi se trouve sur sa trajectoire.
4) Lorsqu'il ne reste plus qu'un ou deux adversaires, utilisez un Hawknight pour pousser la caisse jusqu'au coffre.
5) Paralysez les adversaires jusqu'à avoir atteint le second coffre qui contient une Plate (armure).
Pour éviter les dégâts: Garder un ou deux Golems au faible champ d'action en vie que vous paralysez le temps d'accéder au trésor contenant la Plate

Bataille 2 : Torog Moutains

A ce stade, tous vos amis ont atteint le niveau 20.
Avant d'arriver dans les montagnes où doit se trouver l'objet servant à contrer le pouvoir de la Bague, Kurtz et ses hommes vous barrent la route.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 4 C. Armors, 2 C. Priests, 5 C. Hawks, 2 C. Shooters, 1 C. Warlock (sort Magic Arrow et Rolling Thunder), Kurtz (sort Dagger Storm).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les C. Armors qui frappent très fort

Tactique :
1) Courrez vous cacher derrière les murs pour ne pas recevoir les flèches des Crimson Shooters.
2) Protégez vos archers et vos Hawknights.
3) Laissez les C. Armors aller sur le pont puis pressez l'interrupteur.
4) Laissez venir les C. Hawks et massacrez-les en lançant des sorts de grande envergure un premier temps (Phase Shift).
5) Jetez-vous ensuite sur le C. Warlocks et Kurtz.
Pour éviter les dégâts: Ne pas appuyer sur l'interrupteur alors que des compagnons se trouvent encore sur le pont, sans quoi, c'est la cata.

Bataille 3 : Tsukue Plains

Vous venez à la rescousse de Leena, la fille du chef de village où doit se trouver l'objet magique et puissant tant convoité.

Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: 6 Gold Golems, 3 Eggworms, 2 Skeletons, 2 Deathangels, 2 Acid Ghosts.
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Deathangels et les Eggworms, comme d'hab'.

Tactique:
Laissez venir l'ennemi puis attaquez avec vos sorciers et vos archers en premier.
Pour éviter les dégâts: Tuer les Deathangels dès que vous en avez l'occasion

Bataille 4 : Smoking Bones Cave

Avant de prêter son pouvoir pour contrer Dolf et les Flammes du Jugement, Orosius, le chef du village, souhaite "tester l'honnêteté" de l'équipe et l'envoie quérir une griffe du dragon Salamander...

Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: 3 Acid Ghosts, 3 Eggworms, 4 Gold Golems, 4 Skeletons, Salamander.
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Eggworms et les Acid Ghosts

Tactique:
1) Commencez par anéantir le Skeleton, L'Eggworm et le Gold Golem sur la gauche avec vos sorciers.
2) Placez Ash en retrait et restez groupés vers l'arrière pour que l'ennemi vienne à vous.
Pour éviter les dégâts: Pour récupérer le trésor, il faut avant tout tuer l'Eggworm et l'Acid Ghost qui le protègent pour ensuite envoyer le ou les Sky Lords dont vous disposez

Bataille 5 : Frontier Village

De retour au village pour retrouver Orosius, vous découvrez des maisons en feu et Sabina, l'archer Crimson à la solde de Dolf, assistée de troupes d'élite...
Vous risquez de perdre deux personnages.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 9 C. Armors, 3 C. Priests (extra Healing), 2 C. Warlocks (sorts Magic Arrow et Rolling Thunder), 4 C. Shooters, Sabina (sort Hyper Healing) puis (après 3 tours) 3 C. Knights, 2 C. Hawks, Kane (sort Healing Circle).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les C. Warlocks sont dévastateurs surtout s'ils sont assistés de C. Priests

Tactique:
1) Attaquez les C. Armors avec vos sorciers (sort Salamander) et acharnez-vous sur le C. Priest au centre du groupe.
2) Evitez les affrontements direct avec les C. Armors car ils font de gros dégâts.
3) Utilisez au maximum la magie et les Mage Gems.
4) Faites disparaître les C. Warlocks dès que possible.
Pour éviter les dégâts: évitez un affrontement direct avec Kane

Bataille 6 : Orome Lake

Maintenant, il faut récupérer Cour de Vandal (ou Vandal Hearts) qui était le secret d'Orosius, une épée magique supposée contrer les effets des Flammes du Jugement
Mais elle se trouve dans un lieu mystique, un temple, soigneusement gardé.
L'objectif est ici d'amener Leena à l'entrée.

Niveau de difficulté: Facile.
Nombre et type d'ennemis: 4 + 4 + 2 Guardians, 4 + 2 Basilisks (équivalents archers).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Basilisks qui envoient des boules de feu à distance

Tactique:
1) Attaquez de loin avec les sorciers et les archers.
2) N'oubliez pas de laisser la voie libre à Leena qui doit se rendre d'interrupteur en interrupteur.
3) Laissez un Sky Lord sur la droite pour récupérer le trésor.
Pour éviter les dégâts: Lorsque le sol apparaît pour la seconde fois, ne pas détruire tout de suite le couple de Basilisks postés en face de vous (ils se trouvent au centre de la carte et tournent le dos au temple).

Chapitre 6 : A Fool's Epitaph

Bataille 1 : Fort Gareth

Xeno ayant balancé Leena dans une autre dimension, Eleni se rend compte que Leena et elle ne font qu'un (c'est compliqué, mais c'est la vérité).
Elle arrache l'épée sacrée de Vandal Hearts et la donne à Ash.
Sur la route menant au palais, nos amis se retrouvent confrontés une dernière fois à Kane...

Vous risquez de perdre un, voire deux personnages.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 6 C. Armors, 2 C. Priests (sort Extra Healing), 3 C. Warlocks (sorts Magic Arrow et Rolling Thunder), 4 C. Shooters, 6 C. Knights, Kane (sort Healing Circle).
Ennemi(s) les plus dangereux: Kane car il se transforme en chevalier noir puissant doté d'un sort ultra-dévastateur, le Plasma Wave dont il se sert 3 fois

Tactique:
1) Acharnez-vous en premier lieu sur Les Crimson Priests et Warlocks.
Poussez les rochers pour détruire le mur.
2) Transformé en Kane Black Knight par Xeno, Kane utilisera le sort Plasma Wave qui fait très mal aux dents. Attention!
3) Protégez-vous sous les contreforts pour éviter les dards des Crimson Shooters.
Pour éviter les dégâts: Avoir acheté auparavant une fiole Holy H2O qui redonne des points de vie à tous les membres de la troupe

Bataille 2 : Cobalt Beach

Sur la route menant à Dolf, d'anciennes connaissances attendent de vous découper en rondelles.
Toute l'astuce de cette carte réside dans le fait qu'il faut jouer serré pour récupérer l'ensemble des trésors.

Niveau de difficulté: Très facile.
Nombre et type d'ennemis: 4 Blood Bats, 6 Centurions, 4 Grenadiers.
Ennemi(s) les plus dangereux: Aucun.

Tactique:
Utilisez les rochers comme arme et paralysez les derniers ennemis pour avoir le temps de fracasser les coffres.
Pour éviter les dégâts: Débarrassez le terrain des Blood Bats qui cherchent à vous paralyser

Bataille 3 : Capital Shuméria

C'est l'avant-dernière étape.
Dolf s'étant réfugié dans le temple pour réveiller les Flammes du Jugement, Xeno vous barre la route.
Vous risquez de perdre un, voire deux personnages.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 4 Bahamuts, 4 Dark Mages (sorts Dark Hurricane et Evil Stream), 4 Hellknights, 2 M. Cannons (équivalents archers), 2 Mega Guards, Xeno (sorts Dark Fire et Explosion).
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Dark Mages

Tactique:
1) Utilisez les archers pour frapper les Bahamuts.
2) Avancez les troupes en deux rangs serrés pour faire barrage.
3) Débarrassez-vous des Dark Mages à l'aide des archers.
4) Utilisez la magie pour anéantir les Mega Guards et les M. Cannons.
Pour éviter les dégâts: Encercler Xeno le plus vite possible car il ne sert à rien de perdre du temps

Bataille 5 : Capital Shuméria (2)

C'est l'ultime combat contre Dolf.
Vous risquez de perdre deux personnages.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 3 Bahamuts, 2 Dark Mages (sorts Dark Hurricane et Evil Stream), 3 Hellknights, 3 M. Cannons, 3 Mega Guards, Dolf (sort Healing Circle).
Ennemi(s) les plus dangereux: Dolf, les Dark Mages et les M. Cannons

Tactique:
1) Ne vous éparpillez pas sur les côtés mais restez groupés.
Si vous vous rendez à côté des marches, vous ne pourrez monter pour frapper Dolf.
2) Les M. Cannons sont vos pires ennemis car ils s'acharnent toujours sur la même personne.
3) Après l'avoir vaincu une première fois (280 points de vie), il se transforme en Dark Angel doté d'un sort puissant, le Dynamo Hum.
Attention!
Pour éviter les dégâts: Ne pas gaspiller vos Holy H20 dès le départ et utiliser le sort Supreme Healing dès que vos personnages sont au plus mal

LES SECRETS DE VANDAL HEARTS

SECRET 1

Vous venez de terminer le jeu, pensant avoir tout vu...
Faux! Vous avez probablement, voire certainement omis certains détails: les objets cachés dans le décor comme les niveaux secrets qui permettent, à terme, de voir Ash tel que vous ne l'avez pas encore vu.

Petit mode d'emploi.
Lorsqu'un homme, une femme ou quiconque vous donne une clé, équipez-en Ash puis rendez-vous au Dojo.
Le maître, surpris, vous proposera de participer à une épreuve de Toroah, soit un niveau secret.
Le jeu en comprend six plus difficiles et fastidieux les uns que les autres.
Un bon conseil: attendez d'avoir réuni les six clés pour aller au Dojo et parcourir les cartes à l'affilée.
Pourquoi? Parce que la dernière clé, vous l'aurez alors que vos personnages auront largement dépassé le niveau 20. Il sera donc plus simple de venir à bout des - nombreux - ennemis qui se trouvent dans chacune des cartes.

SECRET 2

Après avoir ouvert le coffre du dernier niveau secret, rendez-vous au Dojo et upgradez Ash au niveau de Vandalier. Il sera alors super fort..

SECRET 3 : LES OBJETS CACHES

Trouver les objets cachés n'est pas toujours aisé.
Regardez bien le décor, car ils se trouvent derrière chaque anomalie comme des traces de pas dans la neige, des terre-pleins ou sous des bouches d'égout.
Voici la liste, niveau par niveau.
Quant à leur fonction, nous vous laissons la découvrir...

CHAPITRE 1

VALLEY OF THIEVES
Chapitre 1: A premonition of war
1) Madbook: sous le cercle de terre près de la position initiale de Zoot.
2) Long Sword: dans la crevasse au sud-est de la carte.
DOVER DISTRICT
1) Long Bow: sous la touffe d'herbe qui ressemble à une bouche d'égout près du lieu de départ.
2) Mushroom: dans le trou situé à côté de la maison près du pont-levis.
PALACE RUINS
Fire Gem: sous le cercle de terre un peu plus loin que le coffre situé à droite.
SAND DUNES OF SEA
Après avoir vaincu le monstre, rendez-vous à la taverne et discutez avec la femme qui vous remettra la première clé, la Nova Key.

CHAPITRE 2

VILLAGE OF YUZU
Chapitre 2: Island of Maness
1) Mushroom: sous le cercle de terre sur le monticule au nord-ouest.
2) Moonpie: dans un cratère non loin de la deuxième statue située au sud.
YGDRA CANYON
1) Macroman (objet sacré 1): sous le cercle de terre situé à l'extrême nord-ouest, près des Madsoldiers.
2) Madbook: dans le cratère à l'extrême sud-ouest, près du lieu de départ.
LORIS BEACH
Dans le marais empoisonné en forme de croix, là où se trouvent le Hunterimp, le Golem et le Skeletton, il y a une banane.
Donnez-la ensuite au jeune homme du Village of Yuzu qui vous confiera en retour la Magical Key.
CASTLE RUINS (1)
1) Iron Boots: sur l'avancée de pierre au centre, sous une dalle différente des autres
2) Chain Mail: sous la touffe d'herbe en forme de croix en bas des marches à gauche.
CASTLE RUINS (3)
1) Fire Gem: sous le cercle de terre, dans l'angle sud-est.
2) Gold Coins: sous le cercle de terre, dans l'angle nord-ouest.

CHAPITRE 3

TERASU VILLAGE
1) Gold Coins: sous le cercle de terre à gauche de Zoot en début de combat.
2) Unicorn: dans le cratère, à droite de Ash en début de combat.
BASIL GATE
1) Iron Boots: sous la dalle en forme de croix sur la plate-forme située au nord.
2) Tarot (objet sacré 2): sous la touffe d'herbe en forme de croix dans l'angle sud-est.
REED HIGHWAY
1) Magic Staff: dans le cratère situé non loin de l'endroit de départ de Lando.
PRISON FORTRESS (2)
1) Gold Coins: sous la terre en forme de coquillage en bas des escaliers, au sud.
2) Mana Key: dans le cratère à l'ouest, non loin du mur qui s'abaisse.

CHAPITRE 4

KHANOS CITY
Chapitre 4: The Successor
Gold Axe: sous la dalle marquée de trois points au nord-est.
GREAT MASAI FOREST
1) Kingfoil: dans le cratère situé à l'angle nord-est, au pied du pont.
2) Aura Gem: sous la terre en forme de coquillage au sud.
MAGIC TRAIN STATION
Ramen (objet sacré 3): sous la bouche d'égout près de Dallas en début de combat.
Retournez à Trade City Kerachi avec vos 3 objets sacrés et discutez avec l'homme de la taverne qui les recherche. Il vous donnera en échange la Chaos Key.
FORT DAIN
1) Kingfoil: dans le cratère à gauche de Ash en début de combat.
2) Mithril: sous la terre en forme de coquillage.

CHAPITRE 5

TOROG MOUNTAINS
Chapitre 5: The Legacy
Helstone et Mithril: sous les dalles marquées de traces de pattes d'animaux.
SMOKING BONES CAVE
Logos Key: au centre du carré de lave situé juste devant Salamander en début de combat.
Utilisez un Sky Lord pour la récupérer.
FRONTIER VILLAGE

1) Mithril: dans le cratère situé à côté de la maison au sud-ouest.
2) Shivbook: dans le cratère situé à côté de la maison à l'est.

CHAPITRE 6

GLASGOW CITY
Chapitre 6: A Fool's Epitaph
Heaven Key: elle s'obtient après être allé voir l'homme étrange de la taverne après avoir équipé la troupe des 5 prismes récupérés dans les niveaux secrets.
FORT GARETH
Necklace: sous la bouche d'égout, à l'est, en bas des marches où se trouve Kane en début de combat.
CAPITAL SHIMERIA
1) Mojo Robe: sous la bouche d'égout près de Ash en début de combat.
2) Gold Axe: sous la bouche d'égout à l'est.

LES NIVEAUX SECRETS

NOVA PRISM

La Nova Key vous permet d'accéder au premier niveau secret du jeu.
Un niveau aussi long qu'ardu.
Vous risquez de perdre trois personnages.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 2 Sparkies, 4 Hunterimps, 2 War Ghosts, 4 Bucaneers, 2 Dark Golems.
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Dark Golems vous tueront d'un seul coup.
Nombre de coffres: 1, il contient le Nova Prism.
Nombre de rochers: .Aucun

Tactique :
Gravissez les marches puis attaquez avec parcimonie en préservant Eleni dont le sort Spellbind détruit presque 'instantanément les Golems.
Pour éviter les dégâts: Protéger Eleni, Ash et les archers doit être votre priorité.

ICE PRISM

La Earth Key vous catapulte dans ce monde où règnent en maîtres les archers.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 3 Hunters, 3 Hunterimps, 3 Shooterimps, 3 Corsairs, 2 C. Archers, 2 Grenadiers.
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Grenadiers et les Crimso, Archers.
Nombre de coffres: 1, il contient le Ice Prism.
Nombre de rochers: Aucun.

Tactique:
Dispersez l'équipe au centre et sur les côtés puis attaquez les archers un à un.
Pour éviter les dégâts: Avoir fait le plein d'Herbs et de Mage Gems avant de partir, les Bishops ayant souvent recours à la magie pour redonner des points de vie.

MANA PRISM

Ce niveau auquel vous accédez grâce à la Mana Key est sans conteste le plus simple.

Niveau de difficulté: Facile
Nombre et type d'ennemis: 1 Brigand, 19 Mimics (les coffres).

Ennemi(s) les plus dangereux: Aucun.
Nombre de coffres: 20.
19 Mimics et 1 à l'angle sud-est qui contient le Mana Prism.
Nombre de rochers: Aucun

Tactique:
Paralysez le Brigand à chaque tour puis tuez-le une fois le Prism en votre possession.
Pour éviter les dégâts: Aucun.

CHAOS PRISM

La Chaos Key vous catapulte au coeur d'une carte digne des meilleurs casse-tête

Niveau de difficulté: Très difficile.
Nombre et type d'ennemis: 8 Gold Golems, 7 Dark Golems, 3 Clay Golems.
Ennemi(s) les plus dangereux: Aucun.
Nombre de coffres: 1, il contient le Chaos Prism.
Nombre de rochers: Aucun.

Tactique:
1) Détruisez les Golems situés dans l'espace face à vous en début de jeu.
2) Paralysez l'un des trois Golems placés non loin du coffre.
3) Collez la première caisse au mur en face de vous de sorte à pouvoir la récupérer et la pousser par la suite.
4) Placez les 3 caisses comme indiqué sur la photo.
Pour éviter les dégâts: Réfléchissez bien à l'emplacement des caisses, très précis.

LOGOS PRISM

La Logos Key vous pousse à aller visiter cette dangereuse tour de Babel.

Niveau de difficulté: Difficile.
Nombre et type d'ennemis: 7 Baslisks, 13 Guardians, 7 Salamanders, 2 Dark Mages (sorts Dark Hurricane et Evil Stream).
Ennemi(s) les plus dangereux: les Dark Mages.
Nombre de coffres: 1, il contient le Logos Prism.
Nombre de rochers: Aucun.

Tactique:
Montez les marches en escargot en collant les murs au maximum afin d'éviter les tirs des Basilisks.
Pour éviter les dégâts: Préservez les archers qui tuent les Salamanders d'un seul jet et les sorciers en votre possession.

HEAVEN PRISM

La Heaven Key vous fait rencontrer les fantômes des sbires de Dolf dans un ultime combat.

Niveau de difficulté: Moyen.
Nombre et type d'ennemis: 2 Evil Statues, 4 Dark Mages (sorts Dark Hurricane et Evil Stream), 4 Sabina Walkyries, 3 Dallas Great Armors, 4 Kurtz War Masters, 2 Lando Hitmen, 4 Dumas Jailmasters, 4 Zoot Thief Lords.
Ennemi(s) les plus dangereux: Les Dark Mages.
Nombre de coffres: .1, il contient le Heaven Prism.
Nombre de rochers: Aucun.

Tactique:
Plus facile qu'il n'y paraît, ce niveau est à parcourir en restant groupés.
Il faut sans cesse attaquer et ne jamais être sur la défensive.
Pour éviter les dégâts: Munissez les sorciers de Life Orbs avant de commencer.

Vandal Hearts 2

© Konami 2000

MODE AVANCÉ

A l'écran "press start", appuyez rapidement sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1 (sur la deuxième manette). Le jeu sera alors bien plus difficile.

OUVRIR LES COFFRES

Pour ouvrir les coffres, il faut utiliser la compétence Déverrouiller de l'arme Bowie.

RÉCUPÉRER LES OBJETS SUR LE SOL ET EN HAUTEUR

Pour récupérer les objets sur le sol, il faut utiliser la compétence Searchmark de l'arme Antennae. Pour atteindre les objets en hauteur, la compétence Blockmake est nécessaire.

ATTEINDRE LES COFFRES DISSIMULÉS

Pour atteindre les coffres bloqués par des caisses, il faut utiliser la compétence Blockbreak des maracas.

Vanguard Bandits

© Working Designs / Human Entertainment

ATTAQUE PUISSANTE

Appuyez sur ⊗ au moment de choisir une attaque, et gardez le bouton enfoncé pendant l'attaque pour provoquer plus de dommages.

Vanishing Point

© Acclaim / Clockworks Entertainment 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Finissez un tournoi à la première place pour débloquer des options suplémentaires, des nouvelles cinématiques et des voitures.

ARRÊT DU TEMPS

Mettez le jeu en pause dès que votre voiture franchit la ligne de départ, mais avant que le chrono n'affiche "0:00.10". Si vous réussissez, le chrono ne repartira pas quand vous reprendrez la partie, vous permettant ainsi de terminer la course en une temps canon.

Victory Boxing

nc

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

```
800804C2 01FF    Temps infini
8007F5E4 FB7F
8007F5F8 FB7F    Energie infinie joueur 1
8007F8D4 FB74
8007F8E8 FB7F    Energie infinie joueur 2
```

CHANGER LE BOXEUR

Au cours d'un combat, appuyez simultanément sur Start + Select pour changer les caractéristiques du boxeur.

GAGNER LE ROUND

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur ⊗ pendant pendant un match en mode "road to world".

NOUVEAUX BOXEURS

Snake

Dans le mode "Open Style", battez-vosu jusqu'à devenir champion pour pouvoir combattre contre le boxeur dans la boite. Défenez votr titr cinq fois pour pouvoir jouer avec Snake.

Kiki, Mimi et Edward King

Dans le mode Peek-A-Boo, combattez jusqu'à devenir champion. Défenez votre titre cinq fois pour jouer avec Edward King.

Roboxer et Carrie

Dans le mode Peek-A-Boo, combattez jusqu'à devenir champion. Défenez votre titre cinq fois pour jouer avec Carrie.

PLUS DE TÊTES CUSTOM

Terminez le mode principal et battez Takeshi Hangman, The Champ et Alan Kidd. Allez ensuite dans le menu de création de joueur et restez dans le gymnase où ont été battu les autres boxeurs. Allez à droite ou à gauche des listes proposées pour trouver de nouveaux choix.

Victory Boxing 2

© Virgin Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LES CARACTÉRISTIQUES

Appuyez sur Start + Select pendant la partie pour pouvoir changer les caractéristiques d'un boxeur.

COMBATTANTS CACHÉS

Combattez tous les boxeurs cachés (Jackal, Dragon, John Summers, Gonzo, et Panther), sauvegardez, entrez dans le mode exhibition, appuyez sur pour aller à l'écran de chargement. Appuyez à nouveau sur pour le quitter et les combattants cachés seront disponibles.

Viewpoint

© Electronic Arts / Aicom Corporation

+ D'INFOS FORUM

SÉQUENCE FINALE

Pour voir la séquence de fin, appuyez sur :
, Haut, Gauche+Bas, R1, L2, R2, R1.

INVINCIBILITÉ

Pour être invincible, faites une pause au cours du jeu, puis appuyez sur :
, Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, SELECT.

CODES DES NIVEAUX

Level	Area	Code
1.	1.	CGG
1.	2.	CLL
1.	3.	CRR
2.	1.	FGD
2.	2.	FLJ
2.	3.	FRN
3.	1.	HGD
3.	2.	HLG
3.	3.	HRL
4.	1.	KGG
4.	2.	KLD
4.	3.	KRJ
4.	4.	KTL
5.	1.	MGJ
5.	2.	MLD
6.	1.	PGL
6.	2.	PLG
6.	3.	PRD

Vigilante 8

© Activision / Luxoflux 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des options et choisissez "Game Status". Sélectionnez n'importe quel conducteur et appuyez sur

DEADLY_MISSILE	Plus de dommages
GO_SIGHTSEEING	Pas d'ennemis
HARDEST_OF_ALL	Mode expert
I_WILL_NOT_DIE	Invincibilité
MONSTER_WHEELS	Gros pneus
REDUCE_GRAVITY	Gravité faible
SAME_CHARACTER	En mode 2 joueurs, possibilité de choisir le même véhicule
SEE_ALL_MOVIES	Voir toutes les séquences vidéo
WMNNWLHTSCUCLH	Accès à tous les personnages cachés
LLA_DORTOH	Personnages avec statistiques maximum
DRIVE_ONLY	Annule tous les codes

CODES DES NIVEAUX

Chassey Blue

1. AOGIKYFGQQTWGA
2. YMBEJEOPDHYHZV
3. RIPJNYEPGFPJAI
4. HGFTDDNMUBXRLV

Slick Clyde

1. TNLCROHSQAZDMQ
2. QDANNFHMSLBMWF
3. FYLYRFKEAHGGAW
4. OIRYEEBGDBNHBJ

Shiela

1. EDAOHLJIOUEDBA
2. HSDNTZSGVOGCLP
3. NTWZYUQSPXMHMB
4. BXINCWNWGCQVJF

John Torque

1. WSLZFBNQDTFDBF
2. BXNJRYSXTYACKE
3. IBXGFDQBSNISJQ
4. ZCTEAFJVMNDJUT

Dave

1. PYQXPDUMJNBOUP
2. OULIUZTJHPKWTD
3. QYDJBUYBZTEUQC
4. WMNNWLHTSCUCLH

Convoy

1. AIHJZNIFPZNFWA
2. UKXCXCOAIGOKVH
3. KHREIWYIZREYHK
4. VSNKJVURSUNRWX

Loki

1. THLOHJWURONKLQ
2. VIBWYIVGOPAUWX
3. CEJMULWPCYYAVS
4. PGGOVIUNUQEIVU

Houston 3

1. BDPTGXUBXOCCKE
2. GCTPCXCCIWXVUJ
3. CEJMULWPCYYAVS
4. PGGOVIUNUQEIVU

Boogie

1. FOJGCRHLWMUQZV
2. DRFIQVOUYIHGEN
3. WCHPZDGBCYEDBF
4. JHAZRUUMTLUYBG

Beezwax

1. YUYFNKTAQGLNYW
2. TXXKKGEWRONKLQ
3. KHUSNNWJXORZHK
4. UIBRJCCYSARVH

Molo

1. EDDNXIAPNTRDBA
2. ITAHZJRMYTLSJQ
3. NPRJUYRYRAAGMB
4. AKFQPUISMWAHWA

Sid Burn

1. LPHPMMDNMPEMVB
2. PEONQGUNUQEIVU
3. XOKIXDXBKQRFOJ
4. OYROHGBDNLSJSI

ASTUCE DANS VALLEY FARM

Dans le niveau Valley Farm, quand vous voyez des granges, tirez sur les chariots et prenez votre élan en fonçant tout droit sur le chariot. Vous auterez alors tout en haut des granges. Là, vous trouverez des armes.

MUSIQUE

Mettez la pause en pleine partie puis ouvrez le couvercle de votre console. Placez un CD audio de votre choix à l'intérieur, fermez le couvercle et continuez votre jeu. Vous pourrez alors jouer en écoutant le CD que vous avez choisi. A la fin du jeu, on vous demandera cependant de replacer le CD original.

Vigilante 8 : Second Offense

© Activision / Luxoflux 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour accéder à l'écran des mots de passe, allez à l'écran des options, choisissez "Game Status", puis appuyez simultanément sur L1 + R1. Alors, entrez l'un des codes suivants :

BLAST_FIRE	Super missile
DRIVE_ONLY	?
GO_MONSTER	Grosses roues
GO_RAMMING	Voitures plus lourdes
GO_SLOW_MO	Mode ralenti
JACK_IT_UP	Suspensions hautes
HOME_ALONE	Jouer seul en mode arcade
LLA_DORTOH	Personnages avec statistiques maximum
LLA_KCOLNU	Tous les personnages
LONG_MOVIE	Voir toutes les séquences de fin
MIXED_CARS	Piloter les mêmes voitures en multi-joueurs
MORE_SPEED	Voitures plus rapides
NO_GRAVITY	Pas de gravité
QUICK_PLAY	Action rapide
RAPID_FIRE	Mode de tir rapide
UNDER_FIRE	Attaquer 3 ennemis simultanément
ELBICNIVNI	invicibilité

METTRE SA PROPRE MUSIQUE

Appuyez sur Start au cours du jeu. Ouvrez la Playstation et mettez un CD audio de votre choix à la place du CD du jeu. Quand la partie reprend, la musique de votre CD commencera. Attention, on vous redemandera le CD du jeu à la fin des niveaux.

NIVEAUX DU PREMIER VIGILANTE 8

Faites une pause au cours du jeu. Remplacez le CD par celui de Vigilante 8. Vous verrez apparaitre le message "V8 levels enabled", qui confirmera que l'astuce a fonctionné. Insérez de nouveau de CD de Vigilante 8 : Second Offense. Quittez le jeu en cours pour pouvoir accéder au niveaux du premier jeu, avec les véhicules et les bonus du second.

CHANGER LA COULEUR DES VÉHICULES

A l'écran de sélection des véhicules, mettez-en un en surbrillance et appuyez sur pour changer sa couleur.

INVULNÉRABILITÉ

Tapez ELBICNIVNI à l'écran des mots de passe.

Viper

© Ocean Software / X-Ample Architectures

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE VIES

Entrez les codes suivants pour commencer le circuit avec le nombre de vies indiqué:
ENTRANCE: P34WM1CQ (5 VIES)
CANYON: 555GIZC2 (5 VIES)
DESERT: P3ZLK5LI (8 VIES)
CAVE: 433K0XC4 (11 VIES)
BLADE: OPTH0J1G (16 VIES)
MACHINE: 4NTP4B02 (18 VIES)
TEKKNO: OPTH25CH (21 VIES)
ORGANIC: 4NTH2TK3 (22 VIES)
INNER CORE:ONTL5J1J (24 VIES)
ENDING: OPTL5V0Q (26 VIES)

Virtual Pool

1995

+ D'INFOS FORUM

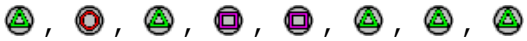
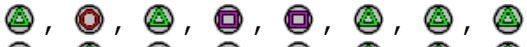
RECOMMENCER UN COUP

Si vous ratez un coup, maintenez enfoncé R1 et appuyez sur L2 pour recommencer.

Virus

© Cryo Interactive 1999

CODES DES NIVEAUX

1. 
2. 
3.
4.
5.
6.
7.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Femme civile

```
800C185A 00FA
```

Homme civil

```
800C0CA6 00FA
```

Energie infinie niveau 1

```
800B873A 00FA
```

Energie infinie niveau 2

```
800C0032 00FA
```

Energie infinie niveau 3

```
800C1F0A 00FA
```

Energie infinie niveau 4

```
800BA89E 00FA
```

Energie infinie niveau 5

```
800B79B6 00FA
```

Energie infinie niveau 6 pour Cutter

```
800BAA46 00FA
800BB2A2 00FA
```

Energie infinie niveau 7

```
800B26CE 00FA
```

Vr Baseball

nc

+ D'INFOS FORUM

CHAMP DE MAÏS

Allez à Cheat Mode et tapez : . Le nom du stade deviendra vert. Allez à Play Ball et commencez à jouer. Le terrain aura été transformé en champ de maïs.

VR Powerboat Racing

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran des mots de passe :

CUD	Catamarans Barracuda
CUP	Mode Champion
IKE	Catamarans Pike
L.R	Niveau slalom
MIN	Catamarans Minnow
PLA	Bateaux bonus
U.G	Niveau mine

Choisissez le mode Challenge et enrez l'un des codes suivants en guise de nom :

COMPACT	Petits bateaux
DEFORM	Mode grosses têtes
HELP.ME	Turbo automatique
LARGE	Gros moteurs
LONGONE	Bateaux allongés
SPEEEED	Bateaux rapides
ZOOOOOM	Bateaux rapides

Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2000

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Jiminy Cricket

Rassemblez les 4 morceaux de la machine à feux d'artifice.

Jouer avec Ned Shredbetter

Remportez le Trophy Challenge.

Jouer avec X.U.D 71

Ramassez les huit fées des circuits suivants : Tomorrowland Speedway, Space Mountain, Blizzard Beach, Dinosaur, Pirates of the Caribbean, Jungle Cruise, Splash Mountain, Haunted Mansion et Big Thunder Mountain Railroad.

CIRCUIT SPLASH MOUNTAIN

Gagnez les neufs fanions de 1ère place.

RACCOURCI POUR BIG THUNDER MOUNTAIN

Dans la course Big Thunder Mountain, vous verrez des maisons Tiki bouger. Allez au milieu de celles-ci. La caverne à côté est un raccourci.

War Gods

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mots de passe :

Active	Désactive	Effet
0322	2230	Fatalités faciles
0705	5070	Crédits illimités
1224	4221	Joueur 2 invincible
2358	8532	Joueur 1 invincible
2791	1972	Combattre avec Exor
3961	1693	Améliorations joueur 2
4258	8524	Jeu rapide (fin du jeu quand un combattant CPU est vaincu)
6969	9696	Combattre avec Grox
7453	3547	Fatalités
7879	9787	Améliorations joueur 1

PERSONNAGE ALÉATOIRE

A l'écran de sélection du personnage, appuyez simultanément sur Haut + Start.

CODES DES NIVEAUX

1. 5550
2. 5551
3. 5552
4. 5553
5. 5554
6. 5555

   5556 (désactive niveaux précédents)
   5557 (niveau secret)

Warcraft II : The Dark Saga

© Electronic Arts / Blizzard Entertainment 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran Passwords, entrez les codes suivants :

DCKMT	Améliorer les armes
GLTTRNG	Le plein d'argent
HTCHTXNS	Le plein de bois
MKTS	Construction rapide
NSCRN	Dévoile toute la carte
NTTHCLNS	Choix du niveau
TSGDDYTD	Mode God (invulnérabilité)
VLDZ	Le plein de Pétrole
VRYLTTL	Tous les sorts
YPTFLWRM	Défaite

EXPLOSER LES TÊTES DES BÊTES

Cliquez plusieurs fois sur une bête pour lui faire exploser le cerveau. Ca ne sert à rien, mais ça fait passer le temps.

Wargames

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES DES MISSIONS

Missions NORAD

2.	Czech Republic	
3.	Russian Urals	
4.	Cairo, Egypt	
5.	Cambodia	
6.	Swiss Alps	
7.	Libya	
8.	Channel Islands	
9.	Grenadines	
10.	Louisiana Bayou	
11.	China, near Beijing	
12.	Saudi Arabia	
13.	Arctic Circle	
14.	New York City	
15.	Omaha desert	

Missions W.O.P.R.

2.	Florida Keys	
3.	Irian Jaya	
4.	New England	
5.	Russia	
6.	Brussels	
7.	South Africa	
8.	Hong Kong	
9.	Mexico	
10.	Bering Strait	
11.	Kremlin	
12.	Polynesia	
13.	Congo	
14.	Washington D.C.	
15.	Tokyo	

CHEAT CODES

A l'écran des mots de passe, entrez l'un des codes suivants :

Invincibilité

Niveau démo

Choix du niveau W.O.P.R.

Après avoir sélectionné le mode W.O.P.R. coopération, mettez en surbrillance le niveau 2 et entrez le mot de passe suivant : . Retournez alors au menu principal et choisissez le mode W.O.P.R. 1 joueur.

Warhammer : Dark Omen

© Electronic Arts / Mindscape 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Ces manipulations sont à faire sur le menu Déploiement en appuyant sur SELECT. Après le code reprenez la partie.

Passer la bataille
R2, R2, L2, L2, R1, R2.

Argent
R1, L1, R1, L2, R1, R2.

Mort subite
R1, L1, R2, R2, R1, R1.

Recharger rapidement
R2, R1, R2, R1, L2, R1.

Choisir l'adversaire
L2, L2, R2, L2, R1, R1

Petites têtes
L2, L2, L2, L2, R1, R2

SAUTER LE CHAPITRE

Sur le menu principal, appuyez sur R2, R1, L2, R2, R1, R2 puis continuez la partie.

TOUS LES CHEATS

Sélectionnez le livre disponible dans la caravane. Maintenez SELECT et appuyez sur R1, L1, L2, R2 pour avoir tous les cheats.

VOIR LES SÉQUENCES VIDÉOS

The Black Grail
Appuyez sur Gauche, L1, Circle, L2, , R2 sur le menu principal.

Carnstein and Jewel
Appuyez sur R1, , R2(2), , R1 sur le menu principal.

La main de Nagash
Appuyez sur R2, Gauche, R2, Haut, Bas, Gauche sur le menu principal.

Liber Mortis
Appuyez sur Circle, , , Droite, R1, R2 sur le menu principal.

Victoire
Appuyez sur L2, Droite, , Droite, R1, R2 sur le menu principal.

La grande marche
Appuyez sur R1, L2, , , Gauche, R2 sur le menu principal.

Voir les crédits
Appuyez sur Gauche, Droite, , Droite, R1, R2 sur le menu principal.

Warhammer : Shadow of the Horned Rat

© Mindscape 1996

+ D'INFOS FORUM

POINTS DE MAGIE INFINIS

Placez le pointeur de la souris sur le livre de magie, puis maintenez enfoncé le bouton Select, puis appuyez sur Gauche, Haut, Droite, Bas, L1, R1. Désormais, quand un sort est lancé pendant une bataille, aucun point de magie ne sera consommé.

LIBÉRER DES TROUPES

Placez le pointeur de la souris sur la liste des troupes. Maintenez SELECT et appuyez sur , , , , Gauche, Droite pour avoir des troupes qui combattent gratuitement.

TOUS LES RÉGIMENTS

Placez le pointeur de la souris sur le petit livre. Maintenez SELECT et appuyez sur R1, L1, L2, R2 pour placer toutes les unités sur la liste des troupes.

Warhawk

© Sony

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Desert Level

Version US :
Version PAL :

Pyramid Has Risen

Version US :
Version PAL :

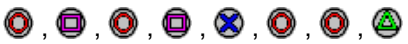
Desert All But Done

Version US :
Version PAL :

Canyon Level

Version US :
Version PAL :

In Canyon with Amber

Version US : 
Version PAL :

In Canyon with Belle

Version US :
Version PAL :

In Canyon with Crystal

Version US :
Version PAL :

Approaching Uma

Version US :
Version PAL :

Airship Level

Version US :
Version PAL :

Post Transformation Airship

Version US :
Version PAL :

Airship Rear Hanger Open

Version US :
Version PAL :

Volcano Level

Version US :
Version PAL :

Volcano Boss is Active

Version US :
Version PAL :

Gauntlet Level

Version US :
Version PAL :

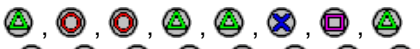
East Gauntlet Boss

Version US :
Version PAL :

West Gauntlet Boss

Version US :
Version PAL :

In with the Gatekeeper

Version US : 
Version PAL :

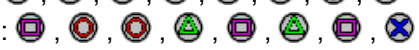
Stormland

Version US :
Version PAL :

Above 1st Force Field

Version US :
Version PAL :

Above 2nd Force Field

Version US :
Version PAL : 

Above 3rd Force Field

Version US :
Version PAL :

Kreel's Door is Open

Version US :
Version PAL :

Face to Face with Kreel

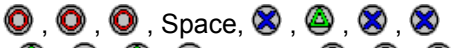
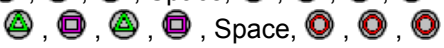
Version US :
Version PAL :

CODES ACTION REPLAY

`801B8C56 0064`	Roquettes infinies
`801B8C5C 0320`	Plasma infini

CHEAT CODES

Munitions illimités et invincibilité :

Version US : 
Version PAL : 

Munitions illimités sans l'invincibilité :

Version US :
Version PAL :

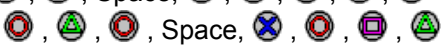
9999 flash-bombs :

Version US :
Version PAL :

Super Swarmers, ultra-lockons :

Version US :
Version PAL :

Voir le texte de l'épilogue :

Version US :
Version PAL : 

Voir les scènes cinématiques :

Version US :
Version PAL :

Warpath : Jurassic Park

© Dreamworks Interactive / Black Ops Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Temps infini

8007714C 003C

Victoire rapide (joueur 1)

80060F3C 0003
80060F3E 1480
80060F4A 2400

Victoire rapide (joueur 2)

80060F3C 0003
80060F3E 1080
80060F4A 2400

Santé infinie

80060F4A 2400

Dernier niveau

80030EC6 0008

Débloquer Carchar

30030EDD 0001

Débloquer Pachy

30030EDE 0001

Débloquer Spino

30030EDF 0001

Débloquer Cryo

30030EE0 0001

Débloquer Trike

30030EE1 0001

Débloquer Alberto

30030EE2 0001

Débloquer Mountainside

30030F09 0001

Débloquer Jungle Basin

30030F0A 0001

Débloquer Lost Valley

30030F0B 0001

Débloquer Universal Studios

30030F0C 0001

Warriors of Might and Magic

© Infogrames / 3DO 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY (NTSC)

801ad3cc0200	Energie infinie
801b51380200	Magie infinie
d01b51940001	Clés infinies
801b5194270f	
d01b51980001	Orbs infinies
801b5198270f	
d01b519c0001	Gemmes infinies
801b519c270f	
801b50740004	Flèches infinies
801b505c0004	Fire Storm infinie

Warzone 2100

© Eidos Interactive / Pumpkin Studios 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (VERSION PAL)

Puissance Infinie

```
8014CE90 FFFF
```

Plus de 40 unités

```
800DB718 000A
```

Attention, ce code ralentit le jeu

CHEAT CODES

Maintenez enfoncé le bouton Start de la seconde manette pendant le chargement d'un niveau, jusqu'à ce que le premier écrand e jeu apparaisse. Puis, faites : L1, R1, R2, L1, Select, Start au menu principal ou pendant que le jeu est en pause. Les menus d'options pour les campagnes 2 et 3 seront désormais accessibles, ainsi que les codes suivants à faire pendant le jeu avec la manette numéro 2 :

Invulnérabilité

Appuyez sur . Vous verrez aussi des objets cachés.

Puissance illimitée

Appuyez sur .

Passage au niveau suivant

Appuyez sur Select.

Tous les objets

Appuyez sur .

Unité forte

Appuyez sur Haut.

Unité faible

Appuyez sur Droite.

Recherche accomplie

Appuyez sur Bas.

Structures additionnelles

Appuyez sur R1.

Unités additionnelles

Appuyez sur R1.

VÉHICULE MI-AVION, MI-CHAR

Il est possible de mettre une tourelle d'avion sur un tank ou un hovercraft. Pour cela, construisez un avion avec la tourelle voulue. Puis quand l'avion est construit, changez le mode de propulsion par des chenilles ou un hovercraft.

WCW Backstage Assault

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principl, faites l'une des manipulations suivantes :

Résistance illimitée

R1, R1, , R1, R1,

Armes indestructibles

L1, R1, L1, R1, ,

Grosses catcheuses

R1, R1, , , L1, L1

Petits catcheurs

R1, R1, L1, L1, ,

Nouveaux bruitages

R1, L1, R1, L1, ,

Gravité faible

R1, L1, L1, L1, ,

WCW Mayhem

© Electronic Arts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

`CBCKRMS`	Toutes les salles
`CHT4DBST`	mode "Quest for the best"
`DPLGNGRS`	Catcheurs identiques
`MKSPRCWS`	Super catcheur
`PLYHDNGYS`	Tous les catcheurs
`PLYNTRCLSC`	?
`td^pKRmZ-<yL`	?
`yKh#J$=JQLmFs`	3ème Guerre Mondiale

JOUER AVEC SONNY ONOO

Jouer en mode "Quest for the best" (voir ci-dessus) et gagnez le titre TV avec Ernest "the cat" Miller.

Wcw Nitro

© Sony

+ D'INFOS FORUM

AVOIR 40 LUTTEURS

Allez dans Options et faites : R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2. Quittez les options et choisissez votre type de partie : vous allez avoir les 40 lutteurs comme Macho Man...

DÉBUT DE COMBAT AVEC UNE GROSSE TÊTE

Pour commencer le combat avec une grosse tête, appuyez sur L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2 et SELECT à l'écran du choix du personnage.

FAIRE GONFLER LA TÊTE DE VOTRE LUTTEUR

Pour voir la tête de votre lutteur enfler à chaque fois qu'il donne un coup, faites la manipulation suivante à l'écran du choix du personnage : R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 et SELECT.

PLUSIEURS SURPRISES ATTACKS

A l'écran des options, faites : L1, R1, L2, R2 et SELECT. Désormais, vous pourrez faire des Surprises Attacks plusieurs fois.

Wcw Vs The World

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AVOIR UNE DÉMO DE RALLY CROSS 2

Mettez la pause et appuyez sur L1, L2, R1, R2, Haut, Haut puis reprenez le jeu.

HUIT NOUVEAUX CATCHEURS

The Giant (Andre The Giant)

Terminez toutes les ligues avec un catcheurs poid lourd. La ligue Super Heavy fera son apparition. Terminez-la et battez The Giant.

Jaguar (Tiger Mask)

Terminez toutes les ligues avec un catcheur Junior. La ligue Super Junior fera son apparition. Terminez-la et battez Tiger Mask

Jeff Jarrett

Terminez la ligue WCW avec n'importe quel catcheur.

Grizz Lee (Bruiser Brody)

Terminer la ligue Independent Union Wrestling avec n'importe quel catcheur.

Le Mascarade (Mil Mascaras)

Terminez la ligue Samurai Wrestling Federation avec n'importe quel catcheur.

Major Tom (Terry Funk)

Terminez la ligue Empire Wrestling Federation avec n'importe quel catcheur.

Steel Talon (Antonio Anoki)

Terminez la ligue Neo-Strong Wrestling avec n'importe quel catcheur.

Shanghai (Karl Gotch)

Terminez la ligue Dead or Alive avec n'importe quel catcheur.

NOUVEAUX COSTUMES

Placez-vous sur Hulk Hogan, Sting ou Masahiro Chino et appuyez sur START pour avoir d'autres costumes.

Hulk Hogan

: Costume noir et blanc de nWo
START: Vieux costume jaune

Sting

: Costume noir avec un scorpion sur la poitrine
START: Vieux costume bleu avec la tête maquillé en bleu

Chino

: pantalon gris et noir
START: Pantalon gris et T-Shirt noir de nWo

PRENDRE UN CATCHEUR AU HASARD

Appuyez sur à l'écran de sélection.

COUP SPÉCIAUX

Sting

Up slam : .
Quand vous êtes tous les deux debouts, à courte distance l'un de l'autre

DDT : Maintenez .
Quand vous êtes tous les deux debouts, à courte distance l'un de l'autre

Powerbomb : Maintenez Bas + .
Quand vous êtes tous les deux debouts, à courte distance l'un de l'autre

Inverted atomic drop : Maintenez Haut + .
Quand vous êtes tous les deux debouts, à courte distance l'un de l'autre

Neckpunch : .
Quand vous êtes tous les deux debouts, éloignés l'un de l'autre

Bulldog : .
dos à l'adversaire

Scorpion death drop : Maintenez .
Quand vous êtes dos à l'adversaire

German suple : Maintenez Bas + ou Haut + .

Quand vous êtes dos à l'adversaire

Flying Clothesline : .
Quand l'adversaire est debout dans un coin

Splash : .
Quand l'adversaire est à terre dans un coin

Superplex : .
Quand l'adversaire est dans un coin

Punches : .
Lorsque l'adversaire est à terre et que vous êtes à sa tête.

Scorpion death lock : .
Lorsque l'adversaire est à terre et que vous êtes à ses pieds

Legdrop : .
Lorsque l'adversaire est à terre

Clothesline : ou .
En courant

Back body drop : .
Lorsque l'adversaire court

Samoan drop : Maintenez .
Lorsque l'adversaire court

Coup de poing : R2.

Splash
Appuyez dans la direction de l'adversaire au sol. Mettez vous debout près des cordes et appuyez deus fois sur .

JOUEZ AVEC SABU

Pour jouer avec Sabu, choisissez le catcheur David Heath.

MUSIQUES DU JEU

Pour écouter la musique du jeu, placez le Cd dans votre chaine HiFi. Il y a 17 morceaux à partir de la deuxième piste.

Wcw/nwo Thunder

© THQ / Inland Productions 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites les codes suivants. Si le code a fonctionné, vous entendrez un signal sonore.

Grosses têtes

R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 et Select.

Grosse tête, gros pieds, grosses mains, et armes

R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1 et Select.

Tous les catcheurs

R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2 et Select. Vous déboquerez ainsi les 96 catcheurs bonus.

Tous les rings

L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select

Changer les attributs

L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1 et Select.

Voir les séquences vidéo

R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, Select. Puis, appuyez sur Gauche + ⊗ pour avancer dans les séquences, Droite + ⊗

CHOIX DU RING

A l'écran des options, faites : R1, R2, R1, R2, Select. Si vous avez saisi le code correctement, vous entendrez un signal sonore. Désormais, à chaque fois que vous appuyez sur Select, vous choisirez un nouveau ring, pour bouger en sens inverse, faites : L1, L2, L1, L2 suivi par Select.

DÉBLOQUER LES CATCHEURS BONUS INDIVIDUELLEMENT

A l'écran de sélection des personnages, mettez en surbrillance un catcheur et faites : L1, R1, L2, R2, Select pour débloquer le catcheur suivant. Si le code a fonctionné, vous entendrez un signal sonore.

COMMENTAIRE CACHÉ

A l'écran de sélection des catcheurs, mettez en surbrillance n'importe quel catcheur principal, et appuyez sur pour entendre un petit commentaire.

LISTE DES CATCHEURS BONUS

Sélectionnez un des catcheurs et gagnez n'importe quel championnat avec lui. Vous débloquerez ainsi le catcheur bonus correspondant :

Catcheur	Catcheur Bonus
"Hollywood" Hogan	Eddy Guerrero
Bret Hart	Van Hammer
Sting	Stevie Ray
Lex Luger	Scotty Riggs
The Giant	Horace
"Diamond" Dallas Page	Rey Mysterio Jr.
Raven	Lodi
Saturn	Sick Boy
Goldberg	Disco Inferno
Kevin Nash	Ernest Miller
Scott Hall	The Barbarian
Curt Hennig	Meng
"Macho Man" Randy Savage	Fit Finley
Rick Steiner	Reese
Scott Steiner	Chavo Guerrero Jr.
Chris Jericho	La Parka
Bryan Adams	Eric Bischoff
British Bulldog	"Mean" Gene Okerlund
Booker T.	Miss Elizabeth
Dean Malenko	Arn Anderson
Wrath	Bobby Henan
Ultimo Dragon	Kimberly
Kidman	Larry Zbysko
The Disciple	Sonny Oono
Chris Benoit	Steve "Mongo" McMichael
Scott Norton	Kaz Hayashi
Konnan	Jimmy Hart
Jim Neidhart	Rick Rude
"Rowdy" Roddy Piper	Mike Enos
Buff Bagwell	Psychosis
Kanyon	Juventud Guerrera
Alex Wright	Rick Fuller

Wild 9

© Interplay / Shiny Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis faites l'une des combinaisons suivantes :

Choix du niveau

Haut, Gauche, Bas, R2, Droite, ,

Energie au maximum

R1, , L1, Gauche, , ,

10 missiles supplémentaires

, , R1, Droite, , ,

10 grenades supplémentaires

R1, , R1, Droite, , Droite,

Mode rayon rouge

Droite, Haut, Gauche, , Haut, ,

Wild Arms

© Sony / Media Vision 1999

ELÉMENT À 255 EXEMPLAIRES

Pendant un combat, faites en sorte que les 2 premiers personnages prennent une baie Cura. Le troisième doit sélectionner une baie Cura, la déplacer à la place de l'objet à dupliquer, et ensuite se placer en défense.

CODE DU TEMPLE

Le code à taper est : Emiko.

Williams Arcade's Greatest Hits

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Choisissez un jeu quelconque. Avant le début d'une partie, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Select. Répétez ce code deux fois pour accéder à l'écran "Operators Options". Vous pourrez alors paramétrer différentes options des jeux, dont le nombre de vies au début d'une partie, difficulté...

Wing Commander IV : The Price of Freedom

© Electronic Arts / Origin Systems

+ D'INFOS FORUM

CODE ACTION REPLAY

```
801DD6B0 03FC
801E6A8C 03FC    Energie infinie
```

CHEAT CODES

Détruire tous les vaisseaux affichés (amis ou ennemis)

Au cours du jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + .

Choix du niveau et cinématiques

Quand l'information de copyright apparaît sur l'écran titre, faites : Haut, Bas, Bas, Haut, R2. Un écran de choix de niveaux apparaîtra. A cet instant, vous pouvez aussi appuyer sur R1 ou R2 pour sélectionner et voir toutes les séquences cinématiques du jeu.

Wing Over

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DE L'AVION

A l'écran "Game Mode", faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , . Tous les avions seront désormais disponibles en mode Free Game.

Wip3out

© Sony / Psygnosis 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mode Easy link

Maintenez la touche Start enfoncée à l'écran principal et passez ensuite au menu des option. Le menu establish Link (établir lien) apparaîtra.

Plus d'auto-pilote

Appuyez sur lorsque l'auto-pilote s'apprête à se désactiver.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants comme nom par défaut :

`AVINIT`	Véhicules supplémentaires
`BEBEDEE`	Change les triangles turbo bleu en blanc
`BUNTY`	Accès aux tournois
`CANER W`	Quatre circuits propotypes
`DEPUTY`	Armes illimitées aléatoirs
`GEORDIE`	?
`JAZZNAZ`	Phantom Class
`MOONFACE`	?
`NOWHEELS`	Si vous heurtez les bords du circuit, vous ralentissez
`THEHAIR`	Tous les challenges
`WIZZPIG`	Tous les circuits

PILOTE AUTOMATIQUE

Reprendre la main

Une fois que le pilote automatique est enclenché, pour reprendre la main, faites Gauche ou Droite à une intersection.

Eviter une collision

Passer en mode de pilotage automatique juste avant de toucher un mur. Si vous l'avez fait à temps, votre collision n'aura aucun effet.

MODE LINK POUR 4 JOUEURS

Chargez le jeu sur 2 Playstation reliées entre elles par un câble Link. Allez dans l'écran des Options, puis dans Configuration du jeu. Sur chaque console, entrez LINK comme nom par défaut. L'écran produira un flash pour indiquer que la manipulation a réussi. Allez alors dans l'écran des options et choisissez l'option "Etablir liaison" sur les deux consoles (la première console sur laquelle vous ferez la manipulation sera considérée comme le poste Maître). Choisissez alors le nombre de joueurs (jusqu'à deux par console), puis optez pour une course simple ou un mode éliminatoire (sur la console maître). Si vous avez choisi une course simple, choisissez une class et un circuit. Prenez un véhicule et démarrez la course.

ECOUTER LES MUSIQUES DU JEU

Pour écouter les musiques du jeu, passez les pistes 2 et supérieurs sur un simple lecteur de CD audio,

WipEout

© Sony / Psygnosis 1995

+ D'INFOS FORUM

CIRCUIT SUPPLÉMENTAIRE

A l'écran de sélection du nombre de joueurs, maintenez simultanément L1, R1, Droite, START, , , et tout en les gardant enfoncés, appuyez sur .
Choisissez de jouer en Venom Class ou Rapier Class, prenez le mode de jeu Single Race. A l'écran du choix du circuit, vous constatez qu'il y en a un septième disponible tout en bas. Il s'appelle le Firestar. Le code a fonctionné! Le Firestar est un circuit plein de tunnels, et de croisements, très périlleux.

CHOISIR LES RAPIER

Pour pouvoir choisir les Rapier Class, mettez en surbrillance "One Player". Maintenez enfoncés les boutons L2, R2, Gauche, Start, Select et appuyez sur .

CODE ACTION REPLAY

```
D01F7018 0000
801F7018 0001    Active le mode Rapier
```

WipEout 2097

© Psygnosis 1997

+ D'INFOS FORUM

MODE FUN

Pendant tout le chargement du jeu, appuyez simultanément sur : L1, R2, START et SELECT jusqu'à l'écran de sélection. Vous pourrez ainsi courir avec des abeilles, cochons, serpents, escargots...

NIVEAUX CACHÉS...

Pour jouer avec le niveau caché Phantom, l'équipe cachée Piranha, les circuits cachés Vostock Island, ainsi que Spilskimamke, entrez le password suivant : .

CHEAT CODES

A l'écran de sélection générale, enfoncez les boutons : L1, R1 et SELECT, puis faites :

Piranha ship	
Phantom class	
Tous circuits	
Mini-gun	
Munitions infinies	
Temps infini	
Indestructible	

CODE ACTION REPLAY

```
80095814 0BB8
```

Temps infini

Woody Woodpecker Racing

© Konami 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES ET TOUTES LES PISTES

Pour tout déverrouiller, terminez le mode Quest à la première place.

World Championship Snooker

© Codemasters 2000

+ D'INFOS FORUM

VICTOIRE AUTOMATIQUE

Entrez CHAMP458 en guise de nom.

World Destruction League : Thunder Tanks

© Infogrames / 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Premier tour :
1- HBBDBCBBB
2- BBBDBDBBB
3- VBBDBDBBB
4- PBBDBFBBB

Deuxième tour :
5- SBBDBGBBB
6- MBBDBHBBB
7- GBBDBJBBB
8- ZBBDBJBBB

Troisième tour :
9- DBBDBLBBB
10- XBBDBLBBB
11- RBBDMBBB

World Destruction League : War Jetz

© Infogrames / 3DO 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BMBBLL	Bombe
CDDDHLR	Armes bombe
CHNKY	Moins de dommages
CRNFX	Overlords
DVD	Toutes les cinématiques
FLYNGTNK	Super armure
FTMN	Nukes
GRTD	Toutes les cinématiques
GVTBCK	Power-up permanents
KCHNG	Argent doublé
MRCHBB	Invincibilité
NFCH	Toutes les armes
NPRBLM	Mega convoi
PNFL	Gros flingues
QDDMG	Flingues géants
QPVS	Opus bombe
SHWRM	Tous les jets
SKTCHY	Mode Hover
SLRP	Mode Vampire
SMKTRL	EMC disponible
SNKY	Mode Ghost
SPNNY	Tirs chercheurs
SPW	Le plein de munitions
STBLT	Jets rapides
SWSSBNK	Désactive la taxe WDL
TPGN	Mode Top Gun
TWFRN	Double tir
TWLVCHTS	Master code
WRCHST	Argent supplémentaire
ZPPY	Tirs rapides
ZTJRWLDW	Super astuces

World League Soccer 98

© Eidos Interactive / Silicon Dreams

VRAIS NOMS DES ANGLAIS

Aller dans l'éditeur de joueurs. Puis, dans la ligue anglaise, choisissez n'importe quelle équipe. Editez un nom de joueur et entrez le code : TEAMTWO. Puis, cliquez dessus. Une option "Default 2" apparaîtra alors. Sélectionnez-la pour avoir les vrais noms du championnat anglais (à l'affichage sur l'écran et dans les commentaires).

World Stadium 2

nc

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU STADE

Maintenez L1 + R1 + + START à l'écran titre. Votre personnage sera poursuivi par un chien sur une piste de course. Il finira premier et un nouveau stade sera alors disponible.

World Stadium Ex

nc

+ D'INFOS FORUM

RÉINITIALISER LA PARTIE

Pendant le jeu, faites L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START pour réinitialiser la partie.

Worms

© Ocean / Team 17 1996

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BANANA BOMBS, MOUTONS EXPLOSIFS ET MINIGUN

Pour jouer avec des banana bombs, des moutons explosifs et le minigun, allez dans le menu des Options. Ensuite, mettez-vous sur "Weapon Options". Une fois dans ce menu, mettez votre curseur sur aucune option. Maintenant, faites la manipulation suivante : . Les nouvelles options apparaîtront.

CODES ACTION REPLAY

`801454AC 0B89`	Gèle le temps
`80144E70 0002`	Dynamite infinie
`80144E74 0002`	Mines infinies

Worms Armageddon

© MicroProse 1999

CODES ACTION REPLAY

Equipe 1 indestructible

8014AAA8 0064
8014AB44 0064
8014ABE0 0064
8014AC7C 0064

Equipe 2 indestructible

8014AF28 0064
8014AD54 0064
8014ADF0 0064
8014AE8C 0064

Equipe 3 indestructible

8014B000 0064
8014B09C 0064
8014B138 0064
8014B1D4 0064

Equipe 4 indestructible

8014B2AC 0064
8014B348 0064
8014B3E4 0064
8014B480 0064

Worms World Party

© Eon Digital Entertainment / Team 17 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LARGAGE EN PLEIN VOL

Commencez une parte normalement en choisissant l'option faible gravité. Lorsque c'est votre tour de jouer, sélectionner les mines, les grenades ou les dynamites. Appuyez rapidement deux fois sur . Votre soldat fera un petit vol plané. Ne perdez pas de temps à compatir, mais appuyez sur pour qu'il lâche l'arme que vous aviez choisi et peut-être emportez un autre vers dans sa mort.

MODE GORE

Jouer au jeu sur une PS2 que vous aurez au préalable réglée en anglais dans le menu de démarrage. Le mode gore est accessible dans tous les modes de jeu.

Wreckin Crew

© Sony 1998

+ D'INFOS FORUM

MODE MIROIR DE JOUR ET DE NUIT

A l'écran des mots de passe, entrez le code suivant :

Wu-Tang Shaolin Style

© Activision / Paradox Interactive 1999

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Au menu principal, faites : Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, , , , .

COUPS FATALS

Pour avoir accès aux coups fatals tapez (à l'écran des mots de passe):

WWF Attitude

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM

COMBATTANT ALÉATOIRE

Appuyez sur R1 au menu de selection des personnages pour en choisir un au hasard.

MODE CARRIÈRE

Terminez le mode carrière avec n'importe quel boxeur pour obtenir des options cachées et de nouveaux combattants.

CHANCES SUPLÉMENTAIRES EN ROYAL RUMBLE

Si vous perdez en Royal Rumble, maintenez R1 + R2 + L1+ L2 enfoncés et vous pourrez choisir un nouveau catcheur pour continuer.

ETOURDI

Appuyez sur R1 pour faire semblant d'être étourdi pendant le combat.

MATCHES TAG TEAM

Pendant un match par équipe, maintenez ⊗ et appuyez sur R1 pour changer de personnage.

WWF In Your House

© Acclaim / Sculptured

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites une pause et tentez les manipulations suivantes. Chaque code correctement saisi sera suivi d'un flash rouge de confirmation. Pour annuler l'effet d'un code, retapez-le.
Energie infinie : L1, R2, L1, R2, L2, R1
L'ordinateur ne joue plus : Gauche, Gauche, Haut, Bas, R2
Gros dégâts : Haut, Haut, L1, L2, Bas
Dégâts légers : Bas, Haut, L2, Droite, Gauche
Auto-combo : R1, L2, R2, L2, Droite
Mode Super Pin : Bas, Bas, Bas, Bas, L1

WWF Smackdown!

© THQ / Jakks Interactive 2000

SORTIR DE LA CAGE

Appuyez sur R1 près de la grille puis appuyez plusieurs fois sur Haut pour monter.

ATTAQUE FINALE

Pour achever votre adversaire, déplacez-vous pour que le logo smackdwon soit en surbrillance quand le point vert apparaît. Appuyez ensuite sur L1

SORTIE TRIOMPHALE

Attrapez le micro et appuyez sur quand votre adversaire est sur le sol.

WWF Smackdown! 2 : Know your Role

© THQ 2000

TOUS LES CATCHEURS

Commencez par créer un catcheur nommé Heaven, puis appuyez sur start, maintenez Bas et faites : L1 + L2 + R1 + R2 + Haut.

WWF Warzone

© Sony

PRISES DE FINITION

Steve Austin : Stone cold Stunner

Quand les adversaires se font face, faites : Gauche, Gauche, Haut, Block + Tie up.

Shawn Micheals : Sweet Chin Music

Quand les adversaires se font face, faites : Droite, Bas, Haut, Coup de pied + Block.

Bret Owen Hart : Sharp Shooter

Au pied de votre adversaire quand il est sonné, faites : Droite, Droite, Haut, Coup de pied + Block

Undertaker Kane : Tombstone Piledriver

Dans une position de Tie Up, faites : Bas, Haut, Tie Up

Ken Shamrock : Ankle Lock Submission

Au pied de l'adversaire, quand il est à terre et sonné, faites : Droite, Gauche, Haut, Tie Up + Coup de pied

British Bulldog : Powerslam en courant

Dans une position de Tie Up, faites : Bas, Haut, Tie Up

Faarooq : Dominator

Quand les adversaire se font face, faites: Haut, Haut, Haut, Tie Up + Block

Goldust : Curtan Call

An arrière de votre adversaire quand il est sonné, faites : Gauche, Bas, Bas, Tie Up + Block

Hunter Hearst Hemsley : Pedigree

Face à face avec votre adversaire, faites : Droite, Bas, Gauche, Punch + Tie Up

Mankind : Mandible Claw

Face à votre adversaire ou à côté de sa tête quand il est à terre et sonné, faites : Droite, Gauche, Haut, Tie Up + Block

The Rock : Rock Bottom

Face à l'adversaire, faites : Droite, Droite, Haut, Punch + Tie Up

Ahmed Jonhson : Pearl River Plunge

Face à l'adversaire, faites : Droite, Gauche, Haut, Coup de pied + Block

Thrasher : Stage Dive

De la troisième corde quand l'adversaire est sonné au tapis, faites : Droite, Haut, Haut, Coup de pied + Punch

Mosh : Mosh Pit

De la troisième corde, quand l'adversaire est sonné et face à vous, faites : Droite, Gauche, Haut, Tie Up + Block

APPELER À L'AIDE D'AUTRES LUTTEURS

Vous pouvez appeler d'autres lutteurs pour venir vous aider au cours d'un combat individuel, mais sachez que ces aides causeront votre disqualification. Maintenez enfoncés tous les boutons du dessus de la manette (L1, L2, R1 et R2), puis appuyez sur les boutons suivants pour appeler le catcheur correspondant :
Steve Austin : Haut + Kick
Farroq : Haut + Punch
Mankind : Haut + Tie up
Ahmed : Haut + Block
Shamrock : Bas + Kick
Kane : Bas + Punch
Thrasher : Bas + Tie up
Mosh : Bas + Block
Bulldog : Gauche + Kick
Micheals : Gauche + Punch
Bret Hart : Gauche + Tie up
Owen Hart : Gauche + Block
Rock : Droite + Kick
Goldust : Droite + Punch
Hunter : Droite + Tie up
Undertaker : Droite + Block

COMBATTRE AVEC DES CATCHEUSES

Pour pouvoir combattre avec des catcheuses au lieu des catcheurs, il faut définir son propre personnage. Mais, pour accéder à la possibilité d'utiliser le sexe faible, il vous faudra auparavant remporter le tournoi avec Triple H ou Shawn Michel.

NOUVEAUX CATCHEURS

Remportez le challenge avec Mankind. Après avoir gagné la ceinture du Champion de la WWF, retournez à l'écran des options et appuyez simultanément sur L1 + L2. Vous descendrez alors au sous-sol. Activez Dude et Cactus Jack, deux nouveaux personnages avec lesquels vous pourrez combattre.

WWF Wrestlemania : The Arcade Game

© Acclaim / Sculptured 1995

+ D'INFOS FORUM

COMBOS ILLIMITÉS

A l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncés les boutons R2 et L1 enfoncés et appuyez sur , ,

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, mettez le jeu en pause et effectuez l'une des manipulations suivantes :

Invincibilité

, , R2, Haut

Réduire les dommages

, , L2, Droite

Inactiver ses adversaires

, , R2, ,

Arrêter le timer

, , R2, Gauche

Coups plus puissants

, , L2, Bas

Reset cheats

, , ,

CODES ACTION REPLAY

Entrez d'abord le code D003AD9A 1414, puis l'un des codes suivants :

`8006E898 00A7` Energie infinie joueur 1

`8006E8A8 00A7` Energie infinie joueur 2

X-Files The Game

© Sony / Hyperbole Studios 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Répondez à Cook avec un air drôle. Faites un pas en avant puis à gauche : voici votre bureau, installez-vous et répondez au téléphone. C'est vitre supérieur direct : Shanks. Avant d'aller le voir, prenez vos dossiers sur le bureau. Regardez en bas, ouvrez le tiroir et prenez son contenu. Sortez de ce bureau et là Cook viendra. Répondez lui ce que vou voulez. Allez dans son bureau (juste en face). Parlez lui de tout sauf pour les avis de recherche pour Mulder et Scully. Donnez-lui vos dossiers en cours puis sortez. Allez dans la salle de conférence, à gauche, il y a une armoire : ouvrez-la et prenez tout son contenu. Allez dans votre bureau puis allumez votre ordinateur. Utilisez les informations suivantes afin de pouvoir accéder au logiciel du FBI :

Nom : Craig Willmore
Mot de passe : SHILOH

Allez dans la rubrique Courrier électronique et lisez vos messages. Ensuite, allez dans la rubrique APB et cliquez sur envoyer puis quitter. Sortez de votre bureau et Skinner viendra à vous en vous demandant d'aller à l'hôtel de Mulder et Scully. Prenez votre ANP et allez à l'hôtel Comity à Everett.

Parlez à la réceptionniste et montrez-lui votre carte du FBI puis reparlez-lui.

Immatriculation de la voiture de Mulder : Ford Taurus 621517

Une fois dans la chambre de Mulder, regardez le dossier dans la sacoche sur le lit, puis le journal et le livre qui se trouve sur le chevet à côté du lit. Allez voir Skinner dans la chambre de Scully, parlez-lui du téléphone: il vous dira d'aller voir la réceptionniste pour lui demander la liste des appels téléphoniques. Mais, avant d'aller la voir, regardez derrière vous, il y a le portable de Scully. Prenez-le et demandez le mot de passe à Skinner. Il vous propose d'essayer : Foi qui évidement ne marche pas. Attention, n'essayez pas autre chose sinon le portable risque de se bloquer. Retournez dans votre bureau et faites une recherche sur le second numéro sur votre ordinateur dans la rubrique Réseau, tapez le numéro de téléphone : (206)555-0182 et cliquez sur téléphone puis rechercher. Vous découvrez ainsi l'adresse de l'entrepôt. Allez-y. Faites un pas vers Skinner et utilisez votre passe partout sur le cadenas, avancez d'un pas, puis à droite, encore un pas et enfin à gauche. Faites encore un pas et regardez en bas : il y a du sang. Prenez-le avec votre kit pour les pièces à convictions. Regardez ensuite sur le poteau à droite : il y a une balle, prenez là avec votre kit pour les pièces à convictions. Allez voir Skinner et parlez-lui. Faites demi-tour sur vous même et montez l'escalier: vous ne voyez rien. Utilisez vos lunettes Infra rouge.

Montez puis faites deux pas en avant. Il y a un pied de biche par terre. Prenez-le et redescendez tout en bas à côté de l'entrée principale par là où vous êtes entré. A gauche de cette entrée se trouvent 4 caisses. Ouvrez-les avec la barre de fer et prenez un échantillon du contenu avec votre kit pour les pièces à convictions. Sortez de l'entrepôt par là où vous êtes entré. Faites un pas en avant, un pas à gauche, 2 pas en avant, à droite, un pas en avant, 2 fois à droite puis un pas en avant (Attention : placez bien votre curseur dans la moitié gauche de l'écran sinon vous allez remonter), à gauche et parlez au pécheur. Montrez-lui votre carte et continuez à lui parler. Retournez voir Skinner qui vous attend à côté de la voiture et parlez-lui. Faites un pas en avant vers la voiture et utilisez votre appareil photo afin de photographier la plaque d'immatriculation de la voiture suspecte. Rentrez au bureau, allez sur votre ordinateur, dans la rubrique Photo puis cliquez sur Télécharger. Regardez la photo la plus nette avec le numéro de la plaque d'immatriculation le plus visible (Numéro de la plaque : 240-EAK). Allez dans la rubrique Réseau et tapez le numéro de la plaque, cliquez sur numéro de carte grise et sur gouvernement/armée puis lancez la recherche.

Vous apprenez malheureusement que se sont de données confidentielles. Allez voir Skinner et parlez-lui de tout. Utilisez votre ANP et allez au laboratoire criminel et donnez au scientifique tout ce que vous avez trouvé. Retournez à l'entrepôt pour faire votre surveillance de nuit. Faites un pas en avant, un à droite, 2 en avant, un à gauche, un en avant puis un à gauche. Utilisez votre passe partout sur la serrure de la porte. Entrez et utilisez vos lunettes infra rouge. Allez au bout du couloir, puis à gauche et faites un pas et enlevez vos lunettes et regardez ce que font ces 12 types. Attendez qu'ils s'en aillent. Une fois partis, regardez en bas : vous allez découvrir sous une plaque une cachette vide. Rentrez chez vous et passez une bonne nuit. Allez au bureau.

Partie 2

La journée commence bien : Cook est allongé par terre, parlez-lui et regardez à droite : il y a une armoire. Ouvre-la. Le portable de Scully a disparu. Allez dans votre bureau et répondez au téléphone. Ensuite Cook vient vous voir : parlez-lui. Retournez à l'entrepôt et montrez votre carte de FBI à l'officier. Observez le cadavre et parlez aux 2 types à côté de lui. Allez à gauche et parlez à l'agent Astadourian. Allez sur le bateau, entrez dans la cabine. A droite, ouvrez le petit meuble et regardez les tubes contenant de la drogue volée. Faites 2 fois gauche et regardez le ciré jaune. Parlez de ce que vous avez trouvé a l'agent Astadourian. Descendez du bateau et parlez à l'officier du port. Prenez votre ANP, allez sur le Tarakan à Seattle. Une fois sue ce bateau faites droite, un pas en avant et entrez par la porte puis un pas en avant, à droite, descendez, 3 pas en avant, à droite, un pas en avant, à droite et enfin un pas en avant. Vous êtes face à des bouteilles d'oxygène, regardez à gauche, en bas, l'affiche collée sur les caisses. Faites gauche, 3 pas en avant, ouvrez la boite et prenez la boule.

Ressortez par la où vous êtes entré. Une fois sorti, retournez au point de départ sauf que vous n'allez pas rerentrer par la porte mais faites 2 pas en avant, à gauche, et il y a une autre porte. Entrez-y. Entrez dans les 2 chambres. Dans celle de gauche prenez le carnet sur la table et dans celle de droite en bas du bureau il y a un coffre ouvert, prenez son contenu. Sortez des 2 cabines et arrêtez vous devant la porte et faites gauche afin de monter sur l'escalier. Une fois en haut, allez à gauche, un pas en avant puis à gauche. Vous trouverez l'agent Astadourian. Regardez ce qu'il y a sur la table en face d'elle : un papier avec des empreintes plus récentes que les autres. Utilisez votre téléphone cellulaire et appelez John Amis. Descendez à l'étage du dessous en passant par l'extérieur. Faites le tour de cet étage en restant à l'extérieur. Cherchez un mur brûlé avec des ombres de cendres. Regardez plus prés ces traces et remontez voir Astadourian pour lui en parler. Vous vous retrouvez encore devant ce mur brûlé et retournez voir Astadourian. Utilisez votre ANP pour aller voir le Coroner à Seattle. Entrez, regardez la victime : elle bouge. Parlez au Coroner. Sortez et allez au laboratoire criminel et donnez lui tout ce que vous avez trouvé sur le Tarakan. Allez au bureau.

Consultez votre répondeur, allez sur votre ordinateur, lisez vos messages, cliquez sur le trombone en bas du message, faites une recherche en cliquant sur Nom et FBI : vous découvrez que ce sont les empreintes de Cook. Utilisez votre ANP, cliquez sur le crayon et allez à la dernière page de vos notes (page 10). Cliquez sur l'enveloppe timbrée (à côté du numéro de page) et sélectionnez l'adresse : jamis@forensic.gov et enfin cliquez sur Envoi du courrier. Rentrez chez vous. Cook vient vous voir. Il est inquiet et furieux mais ouvrez lui la porte. Répondez lui INDIGNE et parlez lui, dites lui ce qu'il veut entendre. Parlez-lui aussi des ses empreintes trouvées sur le Tarakan. Retournez surveiller l'entrepôt. Vous voyez un camion, entrez-y et regardez à votre droite en bas puis ouvrez la boite à gants. Vous découvrirez un papier qu'il faut prendre.

Dès que vous voyez quelqu'un arriver, sortez par l'autre porte du camion. Rentrez chez vous et allez sur votre ordinateur, lisez vos messages puis allez vous coucher. Astadourian vous réveille, elle vous montre une cassette. Parlez lui (Aperçu de la cassette). Reparlez-lui et allez à côté de votre ordinateur puis téléphonez. Il vous envoi 2 fax. Donnez-les à Astadourian. Allez à Charno à l'entreprise de transport Gordon. Entrez dans la maison, puis dans le bureau. En face de vous, en bas il y a une pelle et des cisailles : prenez-les. Regardez à droite, en bas, il y a un carnet, prenez-le. Astadourian vous dit qu'il y a une bombe, vous avez 45 secondes pour trouver une sortie. Elle est en gauche du réfrigérateur en bas. Utilisez votre pelle pour casser la trappe. Une fois dehors, parlez à Astadourian. N'essayez pas de l'embrasser : ce sera un échec total. Allez à l'entrepôt et entrez par la petite porte de derrière (là ou vous êtes rentré quand vous avez vu les 2 types). Ressortez par l'entrée principale : tout est calme. Allez rejoindre Astadourian chez le Coroner. Parlez au Coroner. Rentrez chez vous et allez vous coucher. Allez au bureau.

Aujourd'hui il y aura un peu plus d'action que d'habitude. Allez dans la salle de conférence et parlez à Cook. Utilisez votre ANP, à Seattle, allez dans l'entrepôt de Smolnikoffl. Demandez à Cook de vous couvrir. Il y a 3 hommes à tuer. En face il y a un escalier, allez à gauche de cet escalier et prenez le carnet posé sur la table au fond.
Montez l'escalier face à la porte d'entrée mais attention un type vous attend en haut de cet escalier alors préparez le

pistolet. Un autre type fait sa ronde derrière la porte condamnée par des bouts de planche. Vous devez le tuer à travers ces bouts de planche avant qu'il vous voit et qu'il vous tue. Allez derrière l'escalier par où vous êtes arrivé et montez un étage. Une fois en haut allez dans la pièce en face de vous et redescendez l'escalier. Vous découvrez le russe. Cook vous rejoint. Cook vous dit qu'il a vu un pistolet au rez-de-chaussée prés de la fenêtre. Allez le chercher et remontez voir le russe avec. Interrogez le russe et partez au laboratoire criminel pour faire examiner le pistolet. Une fois vos tests terminés, retournez voir le russe pour lui dire que c'est la même arme qui a touché Scully. Votre téléphone cellulaire sonne, répondez. Retournez au bureau, allez sur votre ordinateur et regardez vos messages. Les empreintes joignant votre message sont confidentielles. Rentrez chez vous. Astadourian débarque chez vous mécontente. Dites-lui ce que vous voulez. Allez vous coucher. A Seattle, allez au hangar du Sand Point #4. Une fois dans le hangar, faites demi-tour sur vous même et entrez par la deuxième porte en partant de la gauche. Ne faites pas de mal au type. Donnez-lui votre parole. Ne dites rien et attendez un peu : il vous parlera. Ne le suivez surtout pas. Retournez-vous, c'est Astadourian qui vous a rejoint. Allez au Gold Bar à l'hôpital pour voir Scully.

Donnez les réponses suivantes à l'infirmière :
- Nous recherchons Dana Scully
- Je suis du FBI
- Montrez-lui votre carte
- Walter Skinner

Ensuite allez derrière elle, dans la chambre de Scully et répondez-lui :
- Nous sommes là pour vous aider
- Je suis du bureau
- Montrez-lui votre carte
- Montrez-lui le stylet que l'homme noir vous a donné.

Parlez à Scully. Allez sur la route RR 1121 à la gare de triage. Allez jusqu'au bout de l'allée où vous êtes. En face de vous il y a un poteau : montez-y. Retournez vous et utilisez vos jumelles. Vous découvrirez le fameux numéro (82434). Allez dans ce wagon après avoir parlé à Astadourian. Une fois que vous êtes dans la wagon sortez-en. Vous trouverez alors un type bizarre. Parlez-lui et dites :
- Equipement
- Lecteur de cassette
- Magnétoscope
- Cassette vidéo

Retournez au bureau. Mettez la cassette dans le lecteur à côté de l'écran. Cliquez sur capturer puis sur Gouvernement/Armée et quitter. Acceptez la demande de vidéoconférence. Parlez . Utilisez votre ANP, cliquez sur l'enveloppe et lisez vos messages. Sur votre dernier message cliquez sur le trombone. Vous allez avoir la carte de l'Alaska. Allez-y, dans la maison de Rauch.

Entrez dans la maison. Montez à l'étage et essayez de parler au type allongé par terre. Il y a quelque chose pendu au plafond, regardez ce que c'est et essayez de la prendre. Une trappe s'ouvre, celle du grenier. Montez et vous allez découvrir Mulder. Parlez-lui. Votre téléphone cellulaire sonne. Répondez, c'est Scully. Descendez et sortez de la maison pour tuer les 2 types devant la voiture rouge sans les approcher de trop.

A vous de découvrir ce qu'il faut faire pour la dernière scène du jeu ....

X-Games: Pro Boarder

© Electronic Arts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants :

Tous les circuits

Jouer avec Ollie B.

Circuit spécial

X-Men Children Of The Atom

© Acclaim / Capcom

+ D'INFOS FORUM

"CONTINUE" RAPIDE

Tenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 enfoncées puis appuyez sur Start.

X-Men Mutant Academy

© Activision / Paradox Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu principal, faites : Select, Haut, L2, R1, L1, R2. Un signal sonore confirmera l'activation du code. Tout sera désormais accéssible et vous pourrez jouer avec les boss.
A l'écran des options du jeu, faites : , Select, L1, R1, R2, L2, , , Select pour débloquer tous les bonus du jeu.

PERSONNAGES CACHÉS

Mystique

Terminez le mode arcade 2 fois avec n'importe quel personnage.

Toad

Terminez le mode arcade 1 seule fois.

Sabretooth

Terminez le mode arcade 3 fois

Magneto

Terminez le mode arcade 4 fois

PROVOCATIONS

Faites + pour provoquer votre adversaire.

COSTUME DU FILM

Appuyez sur lors de la sélection du costume pour avoir celui du film.

TROISIÈME COSTUME

Une fois que tous les persos sont diplômés de l'académie et qu'ils ont reçu la note "AS", vous pourrez choisir un troisième costume en appuyant sur .

IMAGES CACHÉES EN MODE CEREBRO

Behind the scenes

Terminez le jeu avec tous les persos dans leur costumes du film.

Personnage du film

Gagnez 20 rounds du mode survival avec n'importe quel personnage dans son costume du film.

Comics

Gagnez 10 rounds du mode survival avec n'importe quel personnage dans son costume par défaut.

Comics original

Terminez le jeu avec tous les personnages dans leur costume original.

OBTENIR DES IMAGES DU FILM

Gagnez 20 rounds du mode survival avec Gambit pour profiter de quelques images tirées du film.

X-Men Mutant Academy 2

© Activision / Paradox Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Sur l'écran titre, appuyez sur Select, Bas, R2, L1, R1, L2. Vous aurez alors accès à tous les nouveaux costumes, aux séquences de fin, à un des images du makin-of, au Pool Party, à Psylocke, au Juggernaut, à Spider-Man et au Professeur X. Pour contrôler Spider-Man, placez-vous sur Cyclops et maintenez L1. Pour le Professor X, placez-vous sur Magneto et maintenez L1.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Captain America

Terminez le mode arcade avec tout les personnages (même Spiderman, Psylocke, Juggernaut et Professor x). Une fois que c'est fait allez en mode survival, mettez le curseur sur Juggernaut et maintenez L1 + L2 + R1 + R2 puis appuyez sur les touches suivantes : , gauche, gauche, droite, , . Captain America sera disponible dans tous les modes. Il faudra faire L1 sur Juggernaut pour pouvoir le choisir.

Juggernaut

Terminez le mode arcade avec tous les personnages de base et avec Psylocke.

Professeur X

Terminez le jeu avec le Juggernaut, puis placez-vous sur Magneto et maintenez L1.

Psylocke

Terminez le mode arcade avec Wolverine.

Spider-man

Terminez le mode arcade en battant Spider-Man puis placez-vous sur Cyclops et maintenez L1.

X-Men Vs Street Fighter

© Capcom 1998

+ D'INFOS FORUM

CONTINUER APRÈS LA FIN D'UN COMBAT

Si vous voulez continuer à frapper votre adversaire quand celui-ci est KO, laissez le bouton Start appuyé dès la fin du match.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Akuma (Gouki)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Magneto, Juggernaut, Dhalsim, ou Vega et appuyez sur le bouton Haut.

Chun-Li de Street Fighter Alpha 2

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Chun-Li et maintenez le bouton Select enfoncé pendant au moins 5 secondes, puis appuyez sur .

Apocalypse

Choisissez le mode Versus. Placez-vous sur Gouki, maintenez enfoncé le bouton Select pendant au moins 5 secondes, et appuyez sur .

FULL COMBO

Pour ajouter les paramètres de la jauge Full Combo dans les options, vous devez gagner les 5 premiers combats en équipe dans le mode Arcade avec un Hyper Combo Finish, puis vaincre Akuma.

SÉLECTION ALÉATOIRE DES PERSONNAGES

Placez le curseur sur Magneto et appuyez sur Gauche pour activer la sélection aléatoire des personnages.

X2

© Sony 1996

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants comme codes de niveaux :

220969	Donne 9 vies
267776	Donne 9 crédits
300167	Séquence de fin

CODES DES NIVEAUX

```
 2. 713948
 3. 900277
 4. 213490
 5. 866141
 6. 321904
 7. 196861
 8. 040186
 9. 841003
10. 216409
```

CODES ACTION REPLAY

801E93AE 008C	Invincibilité joueur 1
801E954E 008C	Invincibilité joueur 2
801E93A0 0005	Vies infinies joueur 1
801E9540 0005	Vies infinies joueur 2
801EB6BC 0005	Mega-bombes infinies joueur 1
801EBD5C 0005	Mega-bombes infinies joueur 2

Xena : Princesse Guerrière

© Electronic Arts / Titus 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au menu principal. Un signal sonore confirmera votre action :

Invincibilité

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

Bouclier et attaque maximale

, , , , , Haut, Haut, Haut

Choix du niveau

Mettez New Game en surbrillance et faites : , , , , , Haut, Haut, Haut.

PIÈCE SECRÈTE

Dans le niveau Labyrinthe, prenez à droite juste avant la pièce où vous devez sauvez l'ami de Xena. Suivez le passage jusqu'à la pièce du fond et vous pourrez passer à travers le mur.

Xenogears

© Squaresoft

+ D'INFOS FORUM

SOUND TEST

Lorsque vous êtes sur le Yadrisil, le vaisseau Sandmarine, allez parler à l'homme de la salle de contrôle. Choisissez la première réponse, et répondez toujours la même chose pour pouvoir entendre tous les morceaux.

VOIR LES GEARS

Lorsque vous aurez remporté deux tours dans les combats de Kislev, appuyez simultanément sur L2 et R2, et vous verrez le texte disparaître de l'écran. Ensuite, vous pourrez faire tourner le Gear en appuyant sur la gauche ou la droite.

CHANGER RAPIDEMENT DE GEARS

Pour pouvoir changer de Gears sans passer par les menus, appuyez simultanément sur L2 et R2.

VOIR LUCCA

Au début du jeu, amenez Fei au centre d'information et examinez attentivement la fille qui vous parle des points de sauvegarde pour voir qu'il s'agit de Lucca de Chrono Trigger.

Xevious 3d

1997

+ D'INFOS FORUM

MODE FREE PLAY

Sélectionnez dans le menu des différents xevious le xevious 3D/G, appuyez simultanément sur les boutons L1, R1, L2 et R2, puis appuyez plusieurs fois sur le plus vite possible. Le mode free play est activé (l'inscription "free play" apparaît en haut à droite de l'écran durant le jeu).

XS Airboat Racing

© XS Games / Miracle Designs 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Choisissez Options dans le menu principal, puis entrez le code suivant :

Débloquer tous les personnages

Gauche, Droite, L1, R2, R2, L2, ,

Yannick Noah All Star Tennis '99

© Ubisoft / Smartdog 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GROS JOUEURS

Au cours d'un match, appuyez sur Start pour faire une pause. Là, appuyez de nombreuses fois sur les touches L1, L2, R1, R2. Les têtes et les pieds des joueurs vont grossir.

GROSSES TÊTES

Vous devez maintenir L1, L2, R1 et R2 pendant la partie.

MODIFIER LE BRUIT DE LA FOULE

Faites le code avec les grosses têtes, puis maintenez à nouveau L1, L2, R1 et R2 pendant le jeu pour modifier le bruit de la foule.

Yannick Noah All Star Tennis 2000

© Ubisoft 2000

MODE GROSSES TÊTES

Mettez le jeu en pause et appuyez sur L1 + L2+ R1+ R2.

RÉUSSIR SES SERVICES

Pour avoir plus de chances de réussir vos services, prenez un joueur gaucher. Lorsque vous servez à gauche, ne bougez pas et placez un effet sur la droite. En faisant la même chose de l'autre côté, vous placerez un grand nombre d'aces.

Yoyo's Puzzle Park

© JVC / Irem 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY (PAL)

Vies infinies

```
30036BD4 0063
```

Temps infini dans Musical World

```
80129B74 FFFF
```

Temps infini dans Sea World

```
801433E4 FFFF
```

Temps infini dans Nanado World

```
8012756C 196A
```

Temps infini dans Lounge World

```
80131DB4 FFFF
```

Temps infini dans Jungle World

```
8013DC84 FFFF
```

Temps infini dans Castle World

```
80146A94 16F2
```

Puzzle Cards infinies

```
80036C20 FFFF
```

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

© Konami 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FUSIONS

Seigneur du temps necro + Lampe antique = Génie de la Lampe
Lampe antique + Sorcière angélique = Génie de la Lampe
Psycho Kappa + Psycho Kappa = Hyosube
Limon grenouille + Psycho Kappa = Hyosube
Oeil de Feu + Diablocastor = Cerbère Flamboyant
Mecataupe zombie + Metamorphox = Fantôme de Pierre
Dauphin blanc + Armurail = Guerrier triton
Fongus + Masque des Ténèbres = Epines du monde des ténèbres
Genie Du Feu + Kagemusha Flamme Bleu = Chevalier Flamboyant
Haniwa + Dame Du Destin = Sorcieres Des Sables
Diablocastor + Monstortue = Tortue Tigre
Mini Electro + Manipulateur De Feu = Immortel Des Eclairs
D. Zombie + Mini Electro = D. Eclair A 2 Tetes
Panda Tueur + Manipulateur De Feu = Cerberes Flamboyant
Genie Du Feu + Chasseurs Des Cieux = Oiseau Du Soleil
Sosie de la reine + vase antique = Sorcière du sable
Sosie de la reine + champignome = reine de l'automne
Sosie de la reine + Panda tueur = feeline n°2
Titan du chaos + Gardien celte = Elfe Noir
Roi noir des Abysses + Gardien celte = Elfe Noir
Reine de l'automne + Dragon Zombie=Dragon noir de la jungle
Serviteur squelette + Ombre des flammes = Guerrier Zombie
Yamadron + Fusionneur = Tigre a 3 tètes
Yamadron+ Eclairminus = D.éclair a 2 tètes
Lampe Antique + Jarre Antique = Magicien de la lampe antique
D.zombie + Eclairminus ou mini électro = D.éclair à 2 tètes
Bébé Dragon + Magicien des Temps = Dragon du Millenaire
Dragon Bouclier à un Oeil + Cyber Comondos = Metal Dragon
Metal Dragon + Serpent Electrique = Dragon Eclair à 2 Têtes
Diablocartore + Faucheur Flamboyant = Cerbre Flamboyant
Diablocastor + Ange de la Muse = Feeline n2
Haniwa + Ange de la Muse = Sorcière du Sable
Bébé dragon+haniwa=dragon de pierre
Bébé dragon+jarre antique=dragon de pierre
Bébé dragon+gromphe=dragon de pierre
Bébé dragon+cyber comonder=dragon metal
Dragon bouclier a un aile+jarre antique=dragon de pierre
Dragon bouclier a un aile+haniwa=dragon de pierre
Dragon bouclier a un aile+gromphe=dragon de pierre
Dragon de feu noire+jarre antique=dragon de pierre
Dragon de feu noire+gromphe=dragon de pierre
Dragon de feu noire+haniwa=dragon de pierre
Dragon de pierre+serpent electrique=dragon eclaire a 2 tetes
Dragon de pierre+mini electro=dragon eclair a 2 tetes
Dragon de pierre+immortel des eclair=dragon eclair a 2 tetes
Dragon metal+mini electro=dragon eclaire a 2 tetes
Dragon metal+immortel des eclair=dragon eclaire a 2 tetes

Dragon zombi+serpent electrique=dragon eclair a 2 tetes
Dragon zombi+immortel des eclair=dragon eclair a 2 tetes
Chasseur des sioux+faucheur flamboyant=oiseau du soleil
Mavelus+miragos=oiseau du soleil
Chasseur des sioux+disouroc=oiseau du soleil
Clé masse + jarre antique(ou pot de la ruse) = sorciere du sable
Elf dansante + jarre antique(ou pot de la ruse) = sorciere du sable
Clé masse + lampe antique = elf noire
Elf dansante + lampe antique = elf noire
Baisé du diable + cyber bouclier = prière pour reine du cosmos
Energie des ténèbres + baisé du diable = rituel de zera
Kil chevalier de feu + épée maudite = chevalier flamboiyant
Petit dragon + jarre antique = dé de pierre
Clé masse + jarre antique = sorcière du sable
Dé de pierre + pingoin éclair = dé éclair à deux têtes
D.noir aux yeux rouges + D.météore = D.météore noire
Malediction du D. + foudre escargot = D.Eclair à deux têtes
Loup fleuri + happy lover = garvas
Maitre & expert + faucheur flamboyant = cerbère flamboyant
Mage du chaos + jarre antique = Ushi Oni

L'ÂME DES CARTES

Si vous possédez des cartes à jouer Yu-Gi-Oh!, notez les chiffres en bas à gauche et entrez-les dans le menu code du jeu. Vous pourrez obtenir cette carte en échange d'étoiles. Plus la carte sera rare et plus vous devrez posséder d'étoiles.

LE MAGICIEN DES TÉNÈBRES

Le magicien des ténèbres peut être débloqué grâce au mot de passe 46986414. Pour l'obtenir, vous devrez payer 999 999 étoiles !

CARTES PUISSANTES

Pour obtenir des cartes puissantes et assez rares, battez vos adversaires en réalisant des S-POW ou des S-TEC. Les S-POW consistent à battre un adversaire en 4 tours maximum, les S-TEC quant à eux exigent que l'adversaire ait épuisé toutes ses cartes avant vous.

SORTIR DU LABYRINTHE

Une fois le mage du labyrinthe battu, voici la direction à prendre pour trouver la sortie : droite, droite, gauche et droite.

OBTENIR LE DRAGON MÉTÉORE NOIRE

Pour obtenir le dragon Météore Noire, il vous faut battre le mage de la prairie une centaine de fois en rang A-Pow ou S-Pow. Il finira par vous le céder.

MOTS DE PASSE

Voici quelques mots de passe pour acheter les cartes les plus puissantes.

89631139	dragon blanc
70781052	squelette malfesan
08124921	jambe droite d'exodia
44519536	jambe gauche d'exodia
07902349	bras gauche d'exodia
70903634	bras droite d'exodia
33396948	tête d'exodia

LE SOLDAT DE L'ÉCLAT MALÉFIQUE

Pour réussir à invoquer le soldat de l'éclat maléfique (ATK : 3000 / DEF : 2500 - LUNE / URANUS), il vous faut ces 4 cartes dans votre jeu :

1ère carte : Gaïa, le chevalier implacable
(ATK : 2300 / DEF : 2100)
(999 999 étoiles)

2ème carte : Castor guerrier
(ATK : 1200 / DEF : 1500)
(140 étoiles)

3ème carte : Kuriboh
(ATK : 300 / DEF : 200)
(10 étoiles)

4ème carte : Le rituel de l'éclat maléfique
(100 étoiles)

Lorsque vous aurez ces 4 cartes dans votre jeu, commencez un duel contre un personnage facile à battre pour le moment. Ensuite,lors du duel, il faut poser les 3 cartes monstre nécessaires pour le sacrifice (Gaïa, le chevalier implacable ; Castor guerrier ; Kuriboh) sans qu'elles soient détruites et par la suite poser ou retourner la carte RITUEL (si vous l'avez placée face cachée). Le RITUEL se fera tout seul si vous avez bien suivi les instructions. ATTENTION : il ne faut pas qu'il y ait d'autre monstres que les trois nécessaires sur le terrain. Sinon le RITUEL ne pourrait pas s'effectuer !!!!!

Vous pouvez aussi augmenter la puissance du soldat de l'éclat maléfique en changant le terrain (si vous avez la carte terrain "PLAINE" ou "PRAIRIE"). Il atteindra ATK : 3500 / DEF : 3000. Vous pouvez aussi lui attribuer " épée de la ruine " qui ajoutera 500 points d'attaque et de défense à ses propres points.

DUPLIQUER UNE CARTE DE VOTRE DECK

Pour cela il faut posséder 3 cartes mémoires.

Votre partie se trouve sur la carte mémoire n°1. Dupliquez votre partie sur la carte mémoire n°2.

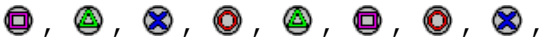
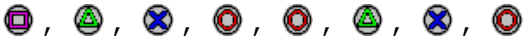
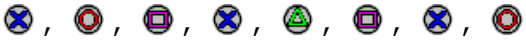
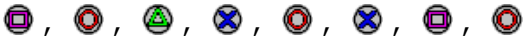
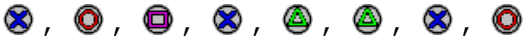
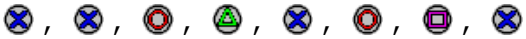
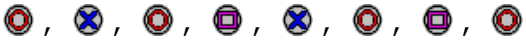
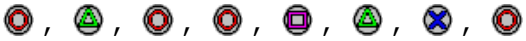
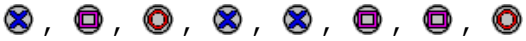
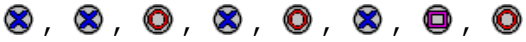
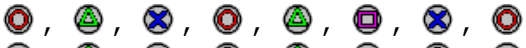
Sur la carte mémoire 3, commencez une nouvelle partie avec un code de duelliste différent. Dans le mode "échange", sélectionnez la carte de votre deck à dupliquer, faites un échange de carte entre la carte mémoire n°2 et n°3. Ensuite refaites l'échange entre la carte mémoire n°3 et n°1. Votre carte sera donc dupliquée sur votre partie originale. Vous pouvez refaire cette manip plusieurs fois mais la carte sera limitée à 3 exemplaires dans votre deck.

Z

© The Bitmap Brothers 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. 
3.
4. 
5. 
6. 
7. 
8. 
9. 
10. 
11. 
12. 
13. 
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran des mots de passe :

Invincibilité

Mode Full Metal Jacket

Activation de la seconde manette

Pendant le jeu, vous pourrez détruire la base ennemie en appuyant sur sur la seconde manette, ou détruire la vôtre en appuyant sur , toujours sur la seconde manette.

Zero Divide

© Sony

+ D'INFOS FORUM

JOUER AU JEU CACHÉ (ANCIEN JEU PHALANX SUR SUPER FAMICOM)

A l'écran ZOOM, juste après l'apparition du logo, appuyez simultanément sur les boutons SELECT et START du second paddle. Au bout de quelques secondes, l'écran titre PHALANX apparaît. Vous pouvez jouer à ce shoot-them-up en appuyant sur le bouton START du premier paddle.

CODES ACTION REPLAY

Entrez d'abord le code D00CA9FC 2400, puis l'un des codes suivants :

`80110D64 00D0`	Invulnérabilité joueur 1
`80111AE8 00D0`	Invulnérabilité joueur 2
`800E8B90 0700`	Temps gelé à 59 secondes

Zero Divide 2

© Sony

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Nox et Eve

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage

Neco et Modoki

Terminez le jeu avec Nox et Eve

VOIR LA DÉMO DE NECO

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage, puis maintenez enfoncés Select + Start pour recommencer.

CHANGER LA COULEUR DES PERSONNAGES

Maintenez enfoncé le bouton Select sur la manette 2, puis faites la manipulation suivante à l'écran de sélection des personnages : , , , , L1, L2, R1, ou R2.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Deux niveaux additionnels seront disponibles lorsque vous aurez terminez le jeu dans chacun des trois niveaux de difficulté (donc un total de 6 niveaux bonus).

Zig Zag Ball

nc

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, n'appuyez sur aucun bouton pendant au moins 2 secondes. Puis, faites l'une des combinaisons suivantes.

Le plein d'énergie

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

Tous les items

Droite, Haut, Bas, Gauche, R2, L2, L1

Ouvrir toutes les portes de sortie

Droite, Haut, Droite, Haut, Select, Select, Start, Start

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux
qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

MATTIONI
Adrien BAERT
Adrien DESIMPEL
Adrien JACQUOT
Adrien ROLLINGER
Adrien WRUTNIAK
Alain COTTING
Alain PITTIER
Alban REBRION
Alex HOULE
Alexandre BAILLY
Alexandre BOISCLAIR
Alexandre CREPEAU
Alexandre DECAN
Alexandre GUETAT
Alexandre LISSY
Alexandre MARTEL
Alexandre SCHYNS
Alexis BRUNEL
Alexis DUBARRY
Alexis GAUTHIER
Alexis SIGNER
Alvin HADDADENE
Amandine DESROUSSEAUX
Anatole MATTE
Andry NAVALONA RAHAMEFIARISON
Anthony BENS
Anthony BOUCHEREAU
Anthony CHIAPPERO
Anthony MARQUET
Anthony MARTINET
Anthony SOMARIA
Anthony TANG
Antoine BONNET
Antoine BOSQUI
Antoine LECOULTRE
Antonin MAIGNAN
Antonio PAULA
Antony GUSMEROLI
Armando RAMALHO
Arnaud KEROUEL

Arnaud LESAINT
Arnaud RECHER
Arnaud REVELLAT
Arnaud SONNTAG
Arnaud SUDERIE
Arnauld DUGUE
Arnold BREDA
Arthur WAUCQUEZ
Aubert SULIAC
Audric BRIQUET
Aurélien DESFILLES
Aurélien HUREL
Aurélien PEREIRA
Aurélien RASSET
Aurélien RIONDAIT
Aurélien VAUZELLE
Axel VANCE
Aymeric CHIROUZE
Bader Lanouar
Badr LAMHAMEDI
Baptiste MANSON
Baptiste MASADE
Bart BOURICHE
Basile BAUDET
Basile TEYSSERE
Bastien BAILLEUL
Bastien CAUJOLLE
Bastien THOUVENIN
Ben BEUTLER
Benjamin ANGELETTI
Benjamin BAUTHAMY
Benjamin BONNELL
Benjamin CAMBOUR
Benjamin DELAUTRE
Benjamin GUILLOUD
Benjamin LEGAULT
Benjamin SARREY
Benjamin TOURNACH
Benjamin WALLIMANN
Benoit AURES
Benoît BERTHELIER
Benoît DUFFAU
Benoit HERBAUX
Benoît VALLEE
Bernard OUELLET
Bertrand NAIDOO
Bob TROUBADOUR
Boris SANSONNENS
Bruno DUFAY
Bruno KLORE
Bruno RAMADANOSKI
Bruno STUDER
Catherine BOURSIN
Cédric BECQUET
Cédric CHARLES
Cédric DIGGORRI
Cédric DOUYERE

Cédric PONCELET
Cédric QUESSEVEUR
Charles CARDON
Charlie GROSMAN
Charly BOUTIN
Christelle BRONIEK
Christian COCHINI
Christian CORDERO
Christine MARY
Christophe LAMBERT
Christophe MASSE
Christophe MOLONGO
Christopher LOPES
Christopher MEIGNIER
Claude-Alain STEUDLER
Clément BRAYER
Colin VERBEKE
Cyril DUBOIS
Cyril JOURDAN
Cyrille ROSSANT
Damien FAVRE
Damien GALLIEN
Damien MEURISSE
Damien PRUNEAU
Damien VANDENDRIESSCHE
Damien VINCENTI
Daniel BUYLE
Daniel MADAN
Danny PEETERS
Daphné HOURI
David BITENE
David BOBER
David CONTINI
David DEMYTTENAERE
David FERRERO
David HEBERT
David LEMOINE
David MORDEGAN
David REMAUD
David WALLIMANN
Denis CHARLIER
Denis DESCHODT
Didier BAUDIN
Didier BIERNAUX
Didier DOSTES
Didier TOROSSIAN
Dimitri BARTHES
Dimitri RICKENBACH
Dominic AICHER
Dominique CAVALLO
Dominique HUART
Dominique TREMBLAY
Dong-Ihl REE
Donovan GUYOT
Dorian DUMALANEDE
Driss KABIRI
Eddy MOLLARD

Edouard POURCHET
Edouard ROBIN
Edward OLCZYK
Elodie PHILIPPONNEAU
Emeric THIBAUD
Emmanuel BEZY
Emmanuel LISSORGUES
Emmanuel RAIMOND
Emmanuel ST-ONGE
Eric BAUCHE
Eric CHARTROU
Eric DUCOS
Eric GAGNON
Eric MARTINET
Eric MERCIER
Eric SEURET
Erick FREISZ
Etienne BAUVIR
Evan BAZIN
Fabien LAUREYS
Fabien SCHNUR
Fabien VILLANCHET
Fabienne DUCROS
Fabrice ADMARD
Fabrice CALAFAT
Fabrice PETIT
Faouzi BABAI
Félix BURG
Fernandez MAXIME
Florent BOURDON
Florent CLAUDEL
Florent GORSON
Florent LABAU
Florian BOUGUET
Florian Claustre
Florian DIJOUD
Florian FELES
Florian GRIMAUD
Florian PALADINI
Florian ROUSSET
Francis CAYROCHE
Francis DAUDELIN
Francis JORNOD
Franck ROUSSEAU
François ANGIOLIMI-LAPOINTE
François BLANCHETTE
François CARON
François FERY
François PALIERNE
François THIMON
Frank OSTY
Frédéric BAILLIEUX
Frédéric BOTTON
Frédéric COURTIN
Frédéric FAU
Frédéric HAGEAUX
Frédéric HORTH WHITTOM

Frédéric JACQUEMONT
Frédéric MOLKAU
Frédéric NOURI
Frédéric SALUDAS
Frédéric SCHAUB
Frédéric VANDENBERGHE
Gaël BIEVA
Gaëtan NOUCHET
Gauthier ROLIN
Geoffrey BALDET
Georges CHAMPANHET
Gérald AUDOUCET
Gérald BAISI
Gildas CHAPELAN
Gilles BONNIN
Greg LAMBERT
Grégoire JEANMOUGIN
Grégoire LABBE
Grégory BEN SEDIK
Grégory HECHT
Grégory HEINZ
Grégory KRZEWINSKI
Grégory LAHOUSSE
Grégory OUAICHE
Grégory REIS
Grégory SOOMERS
Grégory VICENS
Guillaume DELFOSSE
Guillaume LANOE
Guillaume LEANDRI
Guillaume LEGRIS
Guillaume MASSAGLI
Guillaume MASSEAU
Guillaume MOREAU
Guillaume PAUZE-MOREL
Guillaume TROTON
Guy CANUEL
Guy DAVID
Hamdane BOUZAR
Hubert VINCENT
Hugo BEAUCHEMIN-LACHAPELLE
Hugo MARCHAND
Ian ROBITAILLE
Ibrahim ADAMA BAKAYOKO
Inaki ARBIDE
Jacob TOBIAS
Jacques PONTAILLER
Jean BERNIER
Jean PIVOTEAU
Jean-Baptiste BIGEON
Jean-Baptiste BODART
Jean-Baptiste MATHIEU
Jean-Charles CARRERES
Jean-Christophe HOULE
Jean-François DIONNE
Jean-François HUARD
Jean-Marc LIBOUTON

Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Michel LESAGE
Jean-Paul PELLEGRINI
Jean-Philippe DEBRUXELLES
Jean-Philippe GERVAIS
Jean-Philippe MORAUD-FORTIN
Jean-Philippe MURRAY
Jean-Sébastien BOIRE
Jean-Simon LEGARE
Jean-Yves BENNARDO
Jeanlin DURVAUX
Jeff VERREL
Jérémie BLANC
Jérémie BONDOUX
Jérémie TETART
Jérémy CORTIAL
Jérémy DECOOL
Jérémy DURING
Jérémy IURMAN
Jérémy MARTIN
Jeremy PASCO
jérémy ROOS
Jérémy SAINTOT
Jérémy ZANETTI
Jérôme BRENEZ
Jérôme DURSENT
Jérôme GARCIA
Jérome GUILLON
Jérôme HUGUET
Jérôme STOLFO
Jérôme VARIN
Jimmy KALHART
Joffrey BOUCHARD
Johan COTTET
John DE WAGTER
John DOE
Jonathan BROCHU
Jonathan HUOT
Jonathan JOBKEL
Jonathan ORIA
Jonathan THIBODEAU
Jonathan VITIELLO
Jordan BUFFAUT
Jules CHOUCHAN
Julien BASTIAN
Julien BEVEGNI
Julien CAPRON
Julien HELIAS
Julien JANUSKO
Julien KEITH
Julien LEBLANC
Julien LECONTE
Julien LEFEVRE
Julien LEMATTRE
Julien MONNARD
Julien POIROT
Julien REVIRE

Julien THERIAULT
Julien THIALLIER
Karim HOSSENBUX
Karim ZIANE
Karine PELLETIER
Karl LANGLOIS
Kévin BERTRAND
Kévin GOYON
Kevin MORISET
Kevin NICHOLAS
Kevin OTTO
Krys LEONHAGEN
Laurent DENIS
Laurent JURSZA
Laurent TAMI
Léo MOLINS
Léonard NEVEU
Lionel DELMAS
Lionel LOY
Lionel TROMBA
Loïc PENNEQUIN
Loïc POMIER
Louis PASCAL
Ludovic GONDARD
Ludovic HAMMEN
Ludovic LOUISSAINT
Ludovic PESQUET
Lydie EMMANUEL
Magali ERDMANN
Manuel BEZDJIAN
Marc PELATAN
Marc SZARYK
Marc-Etienne LERIDON
Marie LAVAL
Marie-Soleil SAPEDE
Martin BAILLARGEON
Martin PIERRE
Marwan WASSEL
Mathias PARMENTIER
Mathieu BOUTRELLE
Mathieu CANTIN
Mathieu FLORENTIN
Mathieu GAPIHAN
Mathieu HELLEBUYCK
Mathieu LEVESQUE
Mathieu SAOLI
Matthias RAEPPERS
Matthieu BONNE
Matthieu CROCICCHIA
Matthieu DIETRICH
Matthieu GARDET
Matthieu HENOT
Maxime BERNARD JACQUET
Maxime CHEVAL
Maxime CUVELLIEZ
Maxime ESTNER
Maxime GRELOVE

Maxime HOCKHOUSSEN
Maxime MARECO
Maxime PANNETIER
Maxime PIERRE
Maxime THIEBAUT
Maxime VOLTA
Maximilien QUADRINI
Maximilien RINCEL
Michael BEGOT
Michaël DEPIERRE
Michaël VEUILLET
Michael WALLIMANN
Michel ANDRE
Michel CERMAK
Michel RAMONFOSSE
Michel SCHILLACI
Michel SELERIN
Mickael FOMENT
Mickael GONTHIER
Mickaël HANNAY
Mickaël VERDIER
Midau AFIFY
Mikel ROUSSEAUX
Mohamed ANOUAR
Monique DELGERIE
Nabil FAFI
Nathalie LANDY
Nathan MERCIER
Nico TASSIN
Nicolas BERT
Nicolas BOICHAT
Nicolas BRETIN
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas DE MAUBEUGE
Nicolas DEPOORTER
Nicolas DJORDJEVIC
Nicolas DONKEL
Nicolas DROUELLE
Nicolas GILBERT
Nicolas GLINCHE
Nicolas GOBERVILLE
Nicolas GONZALEZ
Nicolas JOYARD
Nicolas LENEPVEU
Nicolas LIEATRD
Nicolas MAALLEMI
Nicolas MAAS
Nicolas MASSE
Nicolas N'ZE
Nicolas SIELLER
Noël GAGLIARDO
Norman HAKKI
Olivier BITTEL
Olivier GILLES
Olivier KERLIR
Olivier LAUMONIER
Olivier MOREL

Olivier PERBET
Olivier PICARD
Olivier STRAUSS
Olivier TAHAN
Olivier THEVENY
Olivier VEREAULT-LEVEBVRE
Olivier VINCENDEAU
Pascal GIROUX
Pascal NOWAK
Pascal ROGET
Patrice HERMENAULT
Patrick LEMOINE
Patrick LUCIANO
Patrick MAGIS
Patrick ZAJAC
Paul CHARNIER
Paul FRATONI
Paul GIANNAS
Paul PIVETEAU
Paul-Matthieu CHIARONI
Paul-Parvenu MORGAN
Perry BREARD
Philippe BRONCHART
Philippe COUTERET
Philippe DA SILVA
Philippe DE SEDOUY
Philippe DECHENNE
Philippe GREDZISZEWSKI
Philippe SOLEILHAVOUP
Philippe VOLLANT
Pierre CLAUDE
Pierre FLORES
Pierre GRANGER
Pierre JOUANT
Pierre LAURENT
Pierre MICHELET
Pierre PADILLA
Pierre TISSEYRE
Pierre-Alexandre COQUEL
Pierre-Luc LAVOIE
Pierre-Yves COUDERT
Pierrick RANCŒUR
Pierrick SABOT
Pol-Henri LEBRUN
Quentin FEHRENTZ
Rajib DEWAN
Raphaël ARNOULD
Raphaël CORNIER
Raphaël ERNAELSTEN
Raphaël FOURNIER
Rémi CARAVACA
Rémi ROBERT
Renaud LESOYE
Robin CANETTI
Robin DASSY
Romain DUMAS
Romain LAUREAUX

Romain TAVARES
Roméo LEFEBVRE
Rose-Marie GOUTTEFARDE
Rudy SPIESSCHAERT
Sacha IRVING
Sam Lecoffre
Samuel BONNET
Samuel BUCHOUL
Samuel DELON
Samuel FYFE
Samuel POIRIER
Samyr RAKOTO
Sandre TREMBLAY
Santosh KURBET
Scott TREZIAK
Sébastien BADOUX
Sébastien BUCHER
Sébastien CHABIN
Sébastien DAVIES
Sébastien DUBOIS
Sébastien DURAND
Sébastien GUYOT
Sébastien HAAS
Sébastien JEDRUZIAK
Sébastien LAMOND
Sébastien PASQUET
Sébastien PISSAVY
Sébastien SOLTISIAK
Sébastien VAN MELLO
Sébastien VIDAL
Séraphin GARCIA
Serge MOTA
Simon LEMARCHAND
Simon MERAND
Simon MORIN
Squall SALIM
Steffy LAUS
Stéphane LOZES
Stéphane MOSES
Stéphane NOLLAGE
Stéphane PERNOT
stéphane PETIT
Stéphane ROZET
Stéphane VERON
Stephen LE MAISTRE
Steve ALBERT
Steven HENRI
Steven ST PIERRE
Swann et Robin PERARNAU
Sylvain JOUBERT
Sylvain LE FLOHIC
Sylvain TALVAT
Tarik MEFTHA
Terry FINKEL
Thibaud CALMES
Thibaud LACOSTE
Thibaud LECREUX

Thibaut D'ANGELO
Thibaut RUBENS
Thibaut TORRANO
Thiéfaine RAJOELINIRINA
Thierry BARD
Thierry MIKOLAJCZAK
Thierry NOWAK
Thomas BANY
Thomas BOSSY
Thomas CLAISSE
Thomas GILLAUX
Thomas HAMELAIN
Thomas MALAISE
Thomas MEDER
Thomas ROMANG
Thomas SALERIO
Thomas VAN MEUTER
Tom KARREN
Tommaso VILLEPREUX
Tommy LALOUPO
Tony VERSAEVEL
Tony-Junior VERSAEVEL
Tristan ALANTAR
Tristan HARRY
Tristan LAMBERT
Ugo DEGRIGNY
Valentin DUBUISSON
Valentin GIORGETTI
Valentin OLSZEWSKI
Valérie PRECIGOUT
Vincent BOISSINOT
Vincent COMMAILLE
Vincent COPPENS
Vincent DESPRINGRE
Vincent LEBRIEZ
Vincent LERICHE
Vincent REQUIS
William FRERE
Xavier CASTERMANS
Xavier MINEO
Xow-Long AKASHI
Yacine CHOHRA
Yann LE BRIS
Yann RITTER
Yann-Gaël MOUALEK
Yannick DAFFAUD
Yannick LE FUR
Yannick MUNIER
Yannick TOURNACHE
Yoann JANSSENS
Yohan DUFILS
Yvan le FEVERE de ten HOVE
Yves DOUARINOU
Yves GARCON
Yves TOBOKOUE
Yves TOURNEUR

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.