



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 iPad. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : <http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm>

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

Cette encyclopédie contient des :

1) Solutions complètes

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

2) Codes de niveaux

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

3) Cheat codes

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

4) Codes Action Replay

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

5) Astuces diverses

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

A

- ✖ [Angry Birds Space HD](#)
- ✖ [Another World 20th Anniversary Edition](#)
- ✖ [Assassin's Creed : Rearmed](#)

B

- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time](#)
- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!](#)
- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown](#)
- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions](#)
- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME](#)

C

- ✖ [Call of Duty : Black Ops : Zombies](#)
- ✖ [Call of Duty : World at War : Zombies](#)
- ✖ [Cut the Rope](#)
- ✖ [Cut the Rope : Experiments](#)

D

- ✖ [Devil May Cry 4 Refrain](#)
- ✖ [Dracula 4 : L'Ombre du Dragon](#)

E

- ✖ [Eden - World Builder](#)
- ✖ [Edge](#)

F

- ✖ [FIFA 14](#)
- ✖ [Final Fantasy Tactics : The War of the Lions](#)
- ✖ [Frogatto & Friends](#)
- ✖ [Fruit Ninja](#)

G

- ✖ [Grand Theft Auto : Chinatown Wars HD](#)

I

- ✖ [Infinity Blade II](#)
- ✖ [Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous](#)

L

- ✖ [Lane Splitter HD](#)
- ✖ [Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl - Remasterisé](#)
- ✖ [Les Simpson : Springfield](#)
- ✖ [Little Inferno](#)

M

- ✖ [Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2014](#)
- ✖ [Mais, Où est Perry ?](#)
- ✖ [Max Payne Mobile](#)
- ✖ [Minecraft Pocket Edition](#)
- ✖ [Modern Combat 3 : Fallen Nation HD](#)

N

✂ [N.O.V.A. HD](#)

P

✂ [Plantes contre Zombies HD](#)

R

✂ [Resident Evil 4 : Mobile Edition](#)

✂ [Retour vers le Futur : Le Jeu](#)

✂ [Runaway : A Twist of Fate](#)

S

✂ [Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone](#)

✂ [Siege Hero](#)

✂ [Splinter Cell Conviction](#)

✂ [Squids](#)

✂ [Subway Surfers](#)

T

✂ [Temple Run 2](#)

✂ [The Cave](#)

✂ [The Walking Dead](#)

V

✂ [Virtual City Playground HD](#)

W

✂ [World of Goo](#)

Age of Zombies

© Halfbrick 2010

+ D'INFOS

FORUM

TROPHÉES GAMECENTER

Darwin Award

Finir le premier monde : La Préhistoire

Babyface Barry

Finir le deuxième monde : Les années 1930

M.I.L.F : Mummies I'd like to frag

Finir le troisième monde : L'Egypte

Barry San

Finir le quatrième monde : Le Japon

Now go play Fruit Ninja

Finir le mode Histoire

Sharpshooter

Obtenir 75% de réussite ou plus sur n'importe quel chapitre

Untouchable

Finir le mode histoire sans utiliser le bouton "Réessayer"

You ARE Barry Steakfries

Finir le jeu sans mourir

Peashooter

Finir un niveau en utilisant seulement le pistolet

Clever Girl !

Le T-Rex doit tuer 10 zombies avec son onde de choc

Collateral Damage

Tuer 10 zombies avec l'explosion d'un autre zombie

Slaughterhouse

Tuer 50 000 zombies au total dans n'importe quels modes de jeu

SUPERSIZED COMBO !

Obtenir un combo de 100 avec n'importe quelle arme

BOOMSTICK !

Tuer 50 zombies en ramassant un fusil à pompe

Heeeeeey SMG

Tuer 125 zombies en ramassant une mitraillette

Toasty

Tuer 50 zombies en ramassant un lance-flammes

Pink Mist

Tuer 10 zombies en un tir de bazooka

Get to the chopper

Tuer 125 zombies en ramassant une mitrailleuse

Mind your step

Tuer 10 zombies en posant une mine

Frag out

Tuer 10 zombies avec une grenade

BOOM Headshot !

Tuer plus de 10 zombies en un tir de sniper

Camper

Tuer 20 zombies sans se déplacer

Rule 1 : Cardio

Survivre 30 secondes sans tuer de zombie

Immunity Idol

Survivre jusqu'à la manche 15 en mode survival sur n'importe quelle carte

Mowing the grass

Tuer 50 zombies avec une scie circulaire

Brisbane Buzzsaw Butchery

Tuer 100 zombies avec une scie circulaire en portant un bouclier

It's ALMOST Co-Op !

Tuer 65 zombies avec une tourelle automatique

Angry Birds Space HD

© Rovio 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LES NIVEAUX DU MONDE EGGSTEROIDS

Il faut trouver les "oeufs dorés" cachés dans les différents niveaux. Le fait d'en toucher un avec un oiseau débloquent un niveau bonus caché du monde Eggsteroids.

Eggsteroids N°1 : Niveau 1-9

Eggsteroids N°2 : Niveau 1-20

Eggsteroids N°3 : Niveau 2-13

Eggsteroids N°4 : Niveau 2-25

Eggsteroids N°5 : Niveau 2-28

Another World 20th Anniversary Edition

© Bulkypix / DotEmu 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : solution réalisée sur PC.

Les commandes du jeu s'avèrent on ne peut plus simples : un bouton d'attaque/tir et un bouton de saut. Pour courir, il suffit d'appuyer à la fois sur une direction et le bouton de tir. Votre laser a trois niveaux différents. En dehors des simples tirs, si vous restez appuyé un peu plus de temps et que vous relâchez, vous allez créer un bouclier protecteur (représenté par une série de points verticaux rouges). Si vous appuyez plus longtemps encore, vous pourrez tirer un puissant laser, capable de détruire les parois et les boucliers ennemis. Il est souvent recommandé de créer plusieurs séries de boucliers, afin d'être au mieux protégé, puis de laisser dépasser juste son arme pour shooter les ennemis.

Scène 1

Après être apparu dans l'eau, remontez à la surface puis dirigez-vous à droite. Débarrassez-vous des vers à coups de pied avant que l'un d'eux ne vous plante son venin mortel. Poursuivez jusqu'à vous trouver en face d'un monstre. Revenez alors en arrière en courant, puis sautez au bout du parcours pour atteindre la liane. Celle-ci va se casser et vous vous retrouverez à votre point de départ. Courez maintenant vers la droite dans l'espoir d'échapper à la bête et vous serez sauvé par des soldats qui vous feront prisonnier.

Scène 2

Vous voici en cage avec quelqu'un d'autre. Balancez-vous de gauche à droite jusqu'à ce que la cage se détache du plafond et tombe sur le gardien. Ramassez ensuite son arme en vous baissant, puis suivez votre compagnon de cellule. Éliminez un premier ennemi en étant accroupi, puis pendant que votre compagnon s'occupera du code de la porte, couvrez-le en tirant sur le garde à votre gauche. Une fois la porte ouverte, foncez vers la droite pour prendre l'ascenseur avant qu'un nouveau garde n'arrive. Descendez tout en bas, préparez-vous à tuer un garde sur la gauche, puis tirez tout droit pour désactiver la source d'énergie qui monte vers le haut. Remontez ensuite d'un étage et détruisez la paroi qui vous bloque le passage en chargeant la puissance de votre laser et en relâchant le bouton. Courez vers le trou avant que le garde n'ait ouvert les trois parois, remontez ensuite, puis avant que le garde de gauche n'ait le temps d'ouvrir la porte, votre compagnon de cellule vous ouvre une bouche de sortie au sol que vous seul pouvez emprunter.

Scène 3

Déplacez-vous à travers le conduit vers la gauche en évitant les pièges gazeux, puis lorsqu'il vous faudra choisir entre droite et gauche, prenez à droite. Prenez encore à droite au nouveau croisement et vous atteignez la sortie du tunnel.

Scène 4

Vous voici dans une pièce qui vous permet de recharger votre pistolet sur la gauche, au niveau des lumières bleues. Dirigez-vous ensuite vers la droite après avoir détruit les trois parois grâce au pistolet, puis à la sortie du tunnel, tirez vite sur le soldat avant que celui-ci ne vous touche. Prenez votre élan pour sauter le précipice et vous atteignez la plateforme du bas. Faites sauter le mur avec un tir chargé pour pénétrer dans la grotte.

Scène 5

Laissez-vous tomber dans le premier trou, puis le deuxième, et dirigez-vous vers la droite jusqu'aux ossements situés sous les tentacules au plafond. Faites un saut en avant pour éviter les stalagmites, puis dirigez-vous vers la droite en évitant les pierres qui vous tombent dessus. Il s'agit juste d'une question de timing pour passer cette partie sans problème. À la fin du deuxième écran d'éboulement, courez pour éviter les tentacules au plafond. La suite vous demandera un peu plus d'adresse, car il s'agira d'éviter les tentacules du haut en courant, puis tout de suite après de sauter pour ne pas vous faire attraper par ceux du bas. Évitez ensuite les deux autres suivants au sol puis poursuivez. Afin de passer cette nouvelle série, il vous faut obligatoirement détruire les tentacules du plafond grâce à un tir puissant. Il ne vous reste plus qu'à passer les tentacules du bas en sautant au bon moment, en ayant pris un peu d'élan avant votre premier saut. Au prochain écran, ne tombez pas dans le trou, puis poursuivez vers la droite en esquivant la tentacule au sol jusqu'à atteindre une paroi à détruire, vous ouvrant l'accès sur une salle vide. Il était juste nécessaire de venir détruire la paroi.

Scène 6

Vous devez refaire le même parcours mais en sens inverse, jusqu'à arriver aux éboulements de pierres, où vous pourrez emprunter le chemin montant vers la gauche. Vous croisez une chauve-souris rouge sur votre passage. Tirez-lui donc dessus et laissez-la aller se faire dévorer par les tentacules. Profitez-en pour sauter au niveau du stalactite et vous déplacer ensuite vers la gauche sur chacun d'eux, en prenant soin toutefois de vous trouver assez haut pour atteindre le sommet de la plate-forme en pyramide inversée.

Scène 7

Placez-vous sur le côté gauche de la base étroite de ce rocher puis tirez contre celle-ci un coup de laser chargé. Cela va incliner la plate-forme et vous pourrez atteindre une sortie à droite en hauteur. Allez jusqu'au bout à droite en évitant les trous, puis arrivé à la chute d'eau, effectuez un tir puissant dans la paroi pour évacuer l'eau. Dépêchez-vous de revenir sur la gauche en évitant à nouveau les trous, pour vous retrouver sur une petite pierre rectangulaire grise qui vous permettra de vous élever d'un niveau suite à la montée des eaux. Dirigez-vous ensuite vers la droite. Détruisez le mur de droite pour continuer votre chemin tout en haut des escaliers, puis partez à nouveau à droite.

Scène 8

Vous retrouvez votre compagnon de cellule, mais il ne peut vous rejoindre. Poursuivez alors sur la droite et tuez le garde en bas des escaliers. Continuez en descendant à nouveau les escaliers sans faire attention au soldat qui fuit. Dirigez-vous vers la gauche pour aller tuer un nouvel ennemi, puis repartez sur la droite. Vous êtes arrêté par un nouveau garde que vous allez surprendre en lui assenant un coup dans les parties intimes. Courrez alors vers votre pistolet pour le ramasser et lui tirer dessus en premier. Retournez ensuite sur la gauche pour monter les escaliers et tirer sur le lustre du milieu, en face de vous. Repartez ensuite vers la droite, là où vous vous étiez fait arrêter par le garde qui vous avait frappé, puis vous vous trouverez pris entre 2 ennemis de part et d'autre du couloir. Pour en venir à bout, avant qu'ils n'arrivent, créez plusieurs couches protectrices avec votre laser, de sorte que vous soyez protégé d'un côté et que l'un s'occupe de les détruire pendant que vous vous chargez de l'autre. Bon courage, car la tâche s'avère tout de même assez ardue.

Scène 9

Vous voici maintenant au bord d'un bassin. Plongez alors pour suivre la galerie tout en bas, partant vers la gauche. Lorsque celle-ci va se séparer en plusieurs petites galeries, empruntez la deuxième qui part vers le haut de façon à pouvoir respirer un peu. Prenez ensuite la petite galerie qui descend, puis vous remonterez à la surface peu après en prenant garde aux tentacules tout de suite au sol. Enjambez ceux-ci et allez tirer sur la source d'énergie à droite. Faites maintenant le même chemin en sens inverse, de manière à revenir à la surface du bassin.

Scène 10

Repartez sur la gauche. Remontez les escaliers (à l'aide du téléporteur, en appuyant sur la flèche du haut), puis allez à droite une fois arrivé en haut. Vous vous trouvez devant trois portes et un nouvel ennemi à droite. Si vous vous approchez des portes, celles-ci vont s'ouvrir et vous serez tué. Il faut simplement créer un mur de protection juste avant les portes, ouvrir ensuite celles-ci puis vite retourner derrière votre mur de protection. Le soldat va alors envoyer des grenades qui vont lui revenir et le tuer. Détruisez ensuite la paroi pour continuer sur la droite, puis vous aurez un point

en hauteur pour recharger votre pistolet (placez-vous simplement sous la lumière bleue et appuyez sur haut pour monter). Poursuivez toujours à droite et vous devrez tirer sur la boule verte la plus proche, mais au bon moment toutefois, car celle-ci va vous permettre de tuer le garde du dessous qui bloque pour l'instant le chemin que vous devrez bientôt prendre. La boule se balance, et l'on distingue en fait le reflet du garde sur celle-ci. Lorsque ce reflet se trouve bien au milieu, cela signifie que vous êtes dans l'axe du garde et vous pouvez tirer pour faire tomber la boule et le tuer. Revenez alors au niveau du bassin, puis partez sur la droite après avoir traversé celui-ci. Vous verrez ainsi l'ennemi gisant au sol et vous pouvez continuer tranquillement sur la droite.

Scène 11

Sautez dans le trou au bout du couloir. Foncez détruire le mur de droite et vous n'avez plus qu'à courir toujours sur la droite, les portes s'ouvrant automatiquement. Une fois au bout, attendez que la trappe au-dessus de vous s'ouvre en ne cessant de créer des murs de protection pour ne pas vous faire toucher par les soldats. Votre compagnon de cellule vous a sauvé.

Scène 12

Vous revoici dehors. Laissez-le aller vers la droite et montez plutôt sur la petite butée en arrière-plan pour passer derrière le bâtiment, puis le contourner pour rentrer par l'autre porte. Vous êtes deux contre deux ; donc occupez-vous de tuer votre adversaire pendant que votre compagnon se chargera de l'autre. Il vous faut ensuite continuer sur la droite et attendre au bord que votre ami vous envoie de l'autre côté. Il essaiera de vous y rejoindre mais en vain. Sauter alors vers la gauche et vous vous retrouverez à l'étage du dessous après vous être réceptionné à l'aide de la toile. Deux ennemis vont vous sauter dessus, donc protégez-vous sans cesse en créant des boucliers en étant tout de même assez à distance, puis une fois que l'un des deux sera désintégré, occupez-vous rapidement du dernier, à l'aide d'un gros coup de laser si possible.

Scène 13

Continuez sur la gauche jusqu'à voir trois ennemis s'échapper, dont un qui est resté enfermé. Approchez-vous de lui jusqu'à ce que la porte s'ouvre et braquez-le avec votre arme, sans franchir la porte toutefois. Celle-ci va se fermer, ce qui engendrera du même coup la fermeture du couloir du dessus. Repartez ensuite sur la droite pour monter les escaliers. Placez-vous à droite de ces derniers, puis créez quelques couches de boucliers. Tirez ensuite un gros coup de laser pour détruire la porte (en faisant dépasser votre arme des boucliers), et laissez le garde lancer 4 grenades, qui ouvriront un futur passage en bas des escaliers. Tuez-le ensuite tout de suite puis poursuivez sur la gauche pour descendre à l'aide du petit rayon bleu au sol. Vous êtes protégé derrière la porte qui s'est fermée tout à l'heure, mais seulement un temps restreint. Vous avez juste le temps de créer des boucliers et de vous débarrasser de votre ennemi de droite. Une fois ceci fait, avancez pour descendre par le tunnel au milieu de l'écran. Arrivé en bas, détruisez la source d'énergie. Remontez pour reprendre les escaliers et descendre dans le trou créé par les grenades. Courez vers la droite sans traîner et arrêtez-vous après avoir passé les lasers. Sauter par-dessus le trou pour aller tirer le levier à droite. Tombez ensuite dans ce trou, tournez-vous vite sur la droite pour créer un bouclier, puis passez au travers en fonçant vers la droite, sans vous soucier des lasers. Courez jusqu'à atteindre le téléporteur qui vous permettra de remonter. Vous retrouvez votre compagnon en allant sur la gauche. Suivez-le et faites comme lui, en appuyant sur haut, pour rejoindre le vaisseau.

Scène 14

Vous aurez une série de boutons à presser. Appuyez d'abord sur les deux seuls boutons disponibles. Appuyez ensuite sur le bouton le plus en bas à gauche. Cela fait apparaître un nouveau pavé numérique, sur lequel vous devrez presser les quatre boutons du haut. Appuyez ensuite sur le bouton qui clignote. Vous êtes éjecté du vaisseau.

Scène 15

Vous atterrissez dans une sorte de bain public. Filez vite sur la droite et battez les quelques gardes à l'aide de boucliers, puis votre ami vous rejoint à l'écran suivant. En poursuivant sur la droite, vous tomberez dans un trou créé par un laser. Quelqu'un vous attrape le bras et vous renvoie au sol, mais cette personne vous veut du mal. Dieu soit loué, avant de vous faire massacrer, votre compagnon est venu à la rescousse. Rampez vers les leviers à droite, puis quand l'ennemi se sera débarrassé de votre ami et se trouvera au centre de la salle, tirez un premier levier pour le rôtir grâce au laser

du plafond. Tirez ensuite un deuxième levier et ne perdez pas de temps en rampant jusqu'au centre de la pièce, pour être téléporté en hauteur. Vous n'avez plus qu'à observer la séquence finale.

MOTS DE PASSE

KBAB	Arrivée
KNNN	Arrivée
KFBN	Arrivée
HPBC	Prison
XACN	Prison
KNTC	Prison
CKKB	Cité
KNAG	Cité
XBBT	Cité
BGAF	Cavernes
RNTA	Cavernes
FXKC	Cavernes
RABH	Cavernes
ARFA	Cavernes
FRPX	Cavernes
AKFN	Cité 2
GKHH	Cité 2
PPCP	Cité 2
BBRX	Cité 2
HRPN	Cité 2
TCGN	Cité 2
NRPB	Cité 2
PFNN	Palais
CRGN	Palais
PXHF	Palais
XXXF	Palais
THTK	Palais
CATK	Arène
KFCA	bains

Assassin's Creed : Rearmed

© Ubisoft 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

XP FACILE ONLINE

Pour gagner plein d'XP online, réfugiez-vous sur le toit du bâtiment central de la carte Jérusalem (La mosquée) et mettez-vous le plus au centre possible. Vous serez invincible tant que personne ne montera sur le toit. Si c'est le cas, poignardez-le aux couteaux de lancer ! Vous pouvez tenter la même chose sur d'autres toits, mais il faudra se montrer encore plus vif.

Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

Vous accompagnez le Dr Emmett Brown appelé tout simplement Doc pendant qu'il effectue son expérience inter-temporelle. Il place Einstein le chien dans la DeLorean et l'envoie pour un voyage dans le temps.

Discutez avec Doc avant que la voiture ne revienne. Malheureusement les choses ne se passent pas comme prévu et la voiture tarde à revenir.

Après ce fiasco, allez à gauche, cherchez dans la boîte à outils pour trouver le carnet et apportez-le à Doc.

Ce dernier a commis des fautes dans ses calculs et après un laps de temps il disparaîtra sous vos yeux.

Labo de Doc

Après le réveil brusque, vous rejoignez votre père et Biff dans le labo de Doc. Le premier s'occupe de la vente des inventions et des objets qui appartenaient à l'inventeur. Visitez les lieux et observez les objets qui vous rappellent vos deux amis perdus. Allez à droite et examinez la maquette de l'hôtel de ville dans laquelle le carnet est caché. Vous devez récupérer ce carnet très précieux et dangereux s'il tombe entre de mauvaises mains.

Le gros Biff s'interpose et prend l'hôtel de ville pour l'utiliser dans son aquarium. Discutez avec ce dernier et tentez de négocier avec lui pour reprendre la maquette.

Il refusera et en plus il découvrira le carnet de Doc. Vous devez donc trouver une solution pour reprendre ce carnet.

Utilisez le juke-box pour que Biff arrive encore une fois et vous dérange.

Votre père s'interposera et dira à Biff de vous laisser tranquille. Allez alors vers votre père et parlez-lui. Dites-lui qu'il ne doit plus intervenir et que vous pouvez vous débrouiller seul contre Biff. Dès lors votre père ne s'interposera plus entre Biff et vous.

Restez près de votre père et prenez votre guitare qui se trouve dans le carton. Allez à droite vers l'amplificateur et augmentez le volume.

Branchez ensuite la guitare. Avant de commencer à jouer, Biff viendra comme d'habitude et prendra votre guitare pour jouer à votre place. C'est exactement ce que vous attendez de lui. Dès qu'il touche les cordes, la puissance de l'amplificateur le projetera en arrière.

Pendant que Biff est inconscient, vous récupérez le carnet qui se trouve dans la maquette. Au même moment, la DeLorean de Doc revient dans le parking.

Parking

Ouvrez la portière pour trouver Einstein. Regardez à droite pour trouver une chaussure et un magnétophone.

Prenez-les et écoutez le message de Doc dans le magnétophone. Il vous demande de le rejoindre et de l'aider. Mais vous ne connaissez pas la date à laquelle Doc est bloqué puisque l'afficheur ne marche pas. Vous devez alors trouver un moyen de le savoir. Utilisez la chaussure avec Einstein pour qu'il la renifle et vous conduit vers son propriétaire.

Appartement d'Edna

Einstein vous amènera devant l'immeuble où se trouve l'appartement de la vieille Edna. Sonnez à la porte et utilisez la chaussure sur Edna pour qu'elle vous laisse monter.

Papotez avec elle à propos de l'histoire de la chaussure et de la ville pour apprendre qu'il y a eu un incendie dans un bar clandestin. Epuisez la conversation ensuite utilisez les jumelles qui se trouvent devant Edna. Vous localisez le vidéo club qui a été construit à la place du bar clandestin en 1932 un an après l'incendie.

Vous disposez maintenant de l'année où se trouve Doc mais il vous reste le mois et le jour. Vous devez chercher dans les journaux d'Edna mais celle-ci vous empêche de les toucher. Vous devez donc la distraire avant de les consulter. Allez à gauche vers le radiateur et tournez la valve.

Quand Edna quittera la chambre, allez vers les journaux pour trouver l'article qui parle de l'incendie. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller sauver Doc. Vous serez ensuite chassé par Edna hors de son appartement.

Vous revenez à la DeLorean qui se trouve près du labo de Doc. Parlez à votre père avant d'embarquer avec Einstein dans la voiture. Branchez le circuit temporel et entrez la date du 13 juin 1931 dans l'écran du circuit temporel pour rejoindre Doc dans le passé.

Place de l'hôtel de ville

Après la cinématique, parlez à Edna la journaliste et choisissez un nom parmi les trois propositions.

Epuisez la conversation et avancez à gauche jusqu'à atteindre le poste de police. Allez à gauche vers les fenêtres des cellules et parlez à Doc. Expliquez-lui qu'il court un grave danger en restant dans la cellule.

Après réflexion et pour le libérer, il faut trouver le jeune Doc et prendre sa foreuse pour faire un trou et libérer le vieux Doc. Il vous donne en même temps le numéro de la demeure des Brown.

Allez à droite et entrez dans la " Soupe populaire ".

Allez au fond à gauche et utilisez le téléphone pour demander Emmett Brown. Le jeune Doc travaille en ce moment dans le palais de justice. Quittez la " Soupe populaire " et allez vers l'entrée du palais de justice. Parlez à Emmet et essayez de tenir une conversation avec lui.

Il nie être un scientifique et il ne vous parlera pas de son invention. Il vous demande une preuve que vous êtes scientifique aussi et que vous avez des connaissances en commun, ce qui n'est pas le cas pour l'instant.

Utilisez alors le magnétophone pour enregistrer ce qu'il marmonne pendant qu'il marche.

Avec cet enregistrement, revenez voir Doc pour qu'il vous donne la réponse à la question qui tourmente Emmett. Il n'hésitera pas à vous donner la réponse.

Revenez donc vers Emmett et donnez-lui la réponse " H = opérateur hamiltonien ". L'attitude d'Emmett envers vous change radicalement et il devient beaucoup plus amical.

Discutez alors de la foreuse et expliquez-lui que vous devez l'avoir pour ce soir. Emmett accepte mais il doit faire un truc avant de revenir au labo. En fait, il doit remettre une citation à comparaître à votre futur grand père Arthur McFly.

Il doit aussi récupérer de l'alcool, chose rare pendant cette période de prohibition. Vous devez donc l'aider dans ces

deux tâches.

Allez alors devant le barbier et parlez au Kid. Cirez ses chaussures et discutez avec lui. Demandez ensuite un peu de cacahuètes et quand il vous tend le chapeau de votre grand père rempli de cacahuètes, choisissez la troisième option du dialogue pour le distraire et piquer ce chapeau.

Après votre fuite, restez à la place de l'hôtel de ville pour vous occuper de l'alcool, pour l'instant. Parlez à Edna qui se trouve dans le bar et proposez-lui d'organiser sa réunion dans la résidence des Brown. Revenez ensuite à la " Soupe Populaire ".

Remarquez que l'ami du Kid apporte des barils de soupe et d'alcool. Il place ceux remplis de soupe sur le comptoir et ceux remplis d'alcool sur l'étagère. Le cuisinier frappera le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère et pour récupérer l'alcool. Cette opération se répète en boucle interrompue par l'arrivée d'Edna qui demande un baril de soupe. Vous devez donc trouver une combine pour récupérer un baril d'alcool.

Commencez par aller à gauche vers la porte de la cuisine. Celle-ci est bloquée par des tables. Demandez à Emmett de trouver une solution pour que la porte reste toujours entrouverte. Ce dernier va fabriquer un levier pour s'assurer qu'elle reste un peu ouverte.

Revenez au cuisinier et demandez un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisinier va pousser l'étagère où se trouvent les barils d'alcool. Allez alors à droite et frappez le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère.

Les barils vont se retrouver près de ceux remplis de soupe. Au même moment Edna entre et demande un baril de soupe. Le cuisinier va lui remettre un baril d'alcool sans s'en rendre compte. Sortez donc de la " Soupe populaire ".

Avant de reparler à Edna, utilisez le chapeau d'Arthur avec Einstein pour qu'il vous conduise vers l'appartement de McFly, votre futur grand père.

Sonnez à la porte pour appeler Arthur qui refuse de descendre pour l'instant. Revenez à la place de l'hôtel de ville et passez devant le Kid. Pour lui échapper, vous montez au sommet de la cabane qui se trouve au centre de la place. Utilisez le magnétophone pour enregistrer les insultes du Kid qui vous demande de descendre. Appelez ensuite Einstein pour qu'il attaque le Kid et vous permette de vous échapper.

Avec l'enregistrement en main, revenez voir Arthur McFly et sonnez à sa porte. Quand il ouvre la fenêtre, utilisez le magnétophone sur Arthur pour qu'il obéisse aux ordres du Kid. Quand il descend, donnez-lui directement la citation à comparaître et conduisez-le au palais de justice.

Revenez maintenant voir Edna et dites-lui qu'il faut qu'elle amène la soupe à sa réunion qui aura lieu dans la résidence des Brown. Quand Emmett s'oppose, expliquez-lui qu'elle apportera avec elle le baril d'alcool sans le savoir et de cette façon il pourra récupérer cet alcool et terminer son invention. Quand il sentira que son projet est menacé, il acceptera d'accueillir l'association d'Edna dans sa résidence.

Labo d'Emmett

Emmett doit s'expliquer avec son père et, pendant ce temps, vous devez terminer la préparation du combustible pour lui. Vous devez suivre sa conversation avec son père et déchiffrer ses paroles pour effectuer l'opération requise.

Vous devez raviver le feu ou alimenter l'électricité ou décompresser l'air ou enfin nourrir les bactéries. Si vous ratez une expérience, vous allez reprendre l'enchaînement correct de l'opération. Heureusement pour vous que cette opération est divisée en plusieurs étapes. Vers la fin de l'opération, la conversation entre Emmett et son père s'accélère et il pourra vous lancer deux ordres successifs en même temps. Commencez toujours par le premier pour ne pas vous tromper.

Une fois le combustible est prêt, discutez avec Emmett pour récupérer sa foreuse. Après votre confession, Emmett vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

Utilisez alors la foreuse pour essayer de faire un trou dans le mur de la prison de Doc. Edna arrive et vous informe que Doc est transféré. Le camion qui le transporte passe devant vous. Pour le suivre, utilisez les réacteurs de la foreuse avec le vélo d'Edna.

Voiture de police

Une fois accroché à l'arrière de la voiture de police, parlez à Doc et essayez d'ouvrir la porte. Impossible de défaire le cadenas. Allez alors à droite et prenez le démonte-pneu qui se trouve dans la boîte à outils. Prenez aussi l'antenne qui se trouve sur le toit de la voiture.

Regardez par la fenêtre pour apercevoir les clés. Passez du côté droit de la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter la roue de secours et prendre l'enjoliveur. Regardez ensuite par la fenêtre et essayez d'atteindre les clés avec l'antenne. Impossible de le faire pendant que le Kid conduit. Il faut donc créer une diversion.

Revenez donc vers Doc et demandez-lui de distraire le Kid. Reprenez votre poste à côté de la fenêtre et utilisez l'antenne pour récupérer les clés.

Avec ces clés en main, revenez en arrière et ouvrez la porte pour Doc. Le Kid essaiera de vous tirer dessus avec son revolver. Utilisez l'enjoliveur pour faire tomber son arme. Emparez-vous d'elle et tirez sur les menottes de votre ami. Demandez-lui enfin d'utiliser l'accélérateur pour vous enfuir. Vous allez rejoindre la DeLorean et pendant que Doc se prépare pour revenir à votre époque, vous commencez à disparaître à cause d'une perturbation temporelle.

Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

Vous incarnez Marty et avec l'aide de Doc vous avez découvert que votre grand père a été assassiné par Kid Tannen, il y'a à peine quelques minutes. Doc finalise la préparation pour le retour vers le passé mais l'officier Parker l'interpelle. Marty se cache derrière la voiture et tente de trouver une solution.

L'officier Parker entend un bruit et doute de la présence de quelqu'un à l'arrière de la voiture. Allez à droite de la voiture avant qu'il n'arrive ensuite dès qu'il se déplace à nouveau, revenez vers l'arrière.

Doc fait tomber exprès les clés de la voiture, devant le pare choc. Récupérez-les et courez vers le siège conducteur. Démarrez le véhicule pour voyager dans le temps et essayer de sauver votre grand père.

Vous arrivez devant le palais de justice mais Edna la journaliste vous aperçoit et vient rapidement vous poser des questions. Choisissez n'importe quelles réponses et avancez.

Comme vous êtes remonté dans le temps, vous apercevez le Marty du passé sur les marches du Palais. Cachez-vous derrière l'arbre qui est à votre gauche.

Votre Chien Einstein qui est en compagnie de l'ancien Marty sent votre odeur et vous rejoint. Bien entendu, l'ancien Marty le rattrape pour le ramener, cependant l'animal n'a pas envie de vous lâcher.

Ramassez le bâton qui est juste à vos pieds et utilisez les flèches pour regarder autour de vous. Vers la droite, vous pouvez voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur à Edna qui va apercevoir un chien courir vers elle. Elle va se mettre à crier (si vous lancez le bâton dans une autre direction, Einstein vous le ramènera).

Vous voilà maintenant tranquille, mais pas pour longtemps. Avancez vers le palais, Emmett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emmett le prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

La voie est libre maintenant, cliquez sur la porte du palais pour entrer. Dès que vous franchissez le seuil, Arthur (votre grand père) quitte le palais, rattrapez-le. Marty essaye de le persuader qu'il est en danger mais les hommes de Tannen arrivent et essayent d'attraper Arthur. Entre temps, l'un d'entre eux vous assomme.

Dès que vous vous réveillerez, vous allez apercevoir un des gangsters de Tannen entrer dans le restaurant qui est en face du palais. Allez sur place pour retrouver les gangsters.

Tannen ouvre la porte aux truands, leur parle puis leur demande de faire entrer Arthur.

Inutile de frapper à la porte, les gangsters ne vous laisseront pas entrer.

Allez plutôt vers la caisse qui est en face de la porte.

Videz-la et cachez-vous dedans.

Ils vont sortir pour la faire entrer avec vous à l'intérieur, juste après.

Vous voilà maintenant à l'intérieur, les trois gangsters sont là et vous devez sauver Arthur.

Ramassez la bouteille de chloroforme qui est sur le comptoir et versez-la dans le pot d'encre et n'oubliez pas de ramasser la feuille qui est juste à côté.

Le gangster qui dessine utilisera l'encre pour s'adonner à son passe-temps préféré et dès qu'il s'approchera du tableau, il va finir par s'évanouir. Ensuite, regardez à gauche, il y'a une enseigne lumineuse sur laquelle est inscrit " El Kid ", allumez-la.

Un court-circuit se produit et l'un des gangsters sort pour changer le fusible.

Vous vous retrouvez face au dernier gangster, appuyez sur la sonnerie du comptoir (juste à votre droite) pour qu'il se rende sur place pour arrêter la sonnerie. Utilisez n'importe quel objet sur lui. Dès qu'il appuie sur le bouton d'arrêt de la sonnerie, l'armoire qui est derrière vous tremble et une bouteille tombe. Ramassez-la, appuyez sur le bouton et dès que l'ennemi arrive, utilisez-la pour l'attaquer.

Devant la maison des McFly

Vous êtes devant chez vous, commencez par sonner à la porte.

Vos parents ne veulent pas ouvrir car ils pensent qu'il s'agit d'un piège. Dites-leur que vous êtes Marty et pour preuve vous savez d'où vient la cicatrice sur votre jambe gauche. Juste avant d'entrer, les Tannen arrivent et en veulent à votre argent. Discutez avec eux tout en esquivant leurs attaques ; soit en sautant, soit en allant sur les côtés jusqu'à ce que l'un d'eux heurte la lampe et se fasse électrocuter. Ses frères vont essayer de le sauver mais se feront électrocuter à leur tour.

C'est là que leur chef, The Kid arrive, pointe son arme sur vous. Au même moment, Doc intervient et vous sauve in extremis.

Il vous informe qu'une erreur s'est sûrement produite. Sinon, comment The Kid s'est-il retrouvé libre alors que vous êtes justement revenu dans le passé pour sauver Arthur et condamner le gangster.

Il est temps de revenir en 1931 pour vous rendre compte de l'erreur qui a causé leur mise en liberté. Revenez au restaurant (là où Tannen a emmené Arthur) et vous allez apercevoir un homme entrer.

Il faut répondre correctement à quelques questions pour pouvoir entrer (La réponse est la phrase qui débute avec la dernière syllabe de la question posée).

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

Demandez-lui pourquoi elle est toujours avec The Kid. Elle vous avouera qu'elle n'a confiance qu'en Arthur McFly. Dites-lui que vous pouvez le retrouver.

Vous devez maintenant sortir sauf que The Kid vous interpelle et doute de votre identité. Dites-lui que vous faites partie du gang et montrez-lui le pistolet que vous aviez récupéré des mains des frères Tannen. Il vous laissera partir.

Une fois à l'extérieur allez voir Emmett, il va vous montrer son invention (la voiture) et mettra Einstein à l'intérieur pour effectuer un test. Sauf que celle-ci est loin d'être prête, l'expérience tourne mal et Einstein se retrouve sur le toit du palais de justice.

Il est temps de le sauver, allez voir Doc à l'hôtel, juste à droite du palais.

Dites-lui que vous avez besoin d'aide pour sauver Einstein puis allez parler à Edna. Dites-lui que vous avez un scoop pour elle et qu'elle doit parler à Emmett. Pendant qu'elle ira le faire, Doc va sauver Einstein.

Maintenant qu'Einstein est en bas, sain et sauf, donnez-lui la pipe d'Arthur.

Après l'avoir sentie, il ira directement vers le théâtre pour trouver l'homme que vous cherchez. Parlez-lui de Trixie et guidez-le vers le restaurant.

Entrez, parlez à Trixie qui va sortir voir Arthur. Toutefois, The Kid s'en rendra compte et blessera Arthur qui réussit quand même à s'échapper.

Il va falloir agir sans Arthur, allez donc parler au barman (celui qui dessine) et demandez-lui de faire votre portrait. Ensuite, donnez-lui la photo de George pour qu'il le dessine aussi.

Collez-la ensuite sur le " Hall of Fame " et parlez à Trixie.

Celle-ci croit qu'il s'agit d'Arthur et que Kid l'a tué, elle vous avouera tout ce qu'elle sait. Il s'agit en fait d'un restaurant clandestin.

Allez voir l'officier Parker qui n'a pas envie de vous parler de ses problèmes. Allez à côté de CueBall et changez les partitions de musique. Faites jouer la chanson triste puis adressez-vous à Parker à nouveau. Ce dernier vous parle de sa vie personnelle. Jouez ensuite la partition secrète pour qu'il avoue travailler avec The Kid.

Maintenant, il faut persuader Parker qu'il est un bon flic et qu'il peut toujours renoncer à ce sale boulot. Sortez voir Edna, demandez-lui de vous chanter sa chanson puis prenez-en une copie. Revenez au bar et posez-la sur la table de Trixie puis allez voir Parker et demandez-lui de tout oublier et d'écouter la musique.

En écoutant la musique, Parker se rend compte qu'il n'est jamais trop tard et qu'il peut toujours réparer ses erreurs. Il sort son flingue et arrête tout le monde.

Il ne reste plus maintenant qu'à arrêter The Kid, ramassez sa bouteille d'alcool sur la casse (juste à votre droite) puis faites-la sentir à Einstein.

Einstein essaye de poursuivre la trace de The kid et vous mène vers l'affiche, à votre gauche.

La grande affiche cache un bouton, appuyez dessus et vous tombez sur The Kid entrain d'attacher Edna. Il commence directement à vous tirer dessus. Cachez-vous derrière la voiture.

Edna peut se débrouiller seule si vous lui faites gagner un peu de temps. Appelez The kid plusieurs fois pour attirer son attention. Une fois qu'Edna est à l'extérieur, sortez et allez à gauche puis vers les barils. Ramassez l'un d'eux et jetez-le dans l'entrepôt puis utilisez votre briquet pistolet pour allumer le feu et vous débarrasser de The kid. Félicitations ! Vous avez terminé l'épisode 2 de Retour Vers Le Futur.

Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

Après la fuite qui s'est déroulée dans l'épisode précédent, Marty plante la DeLorean dans la pancarte qui se trouve à l'entrée de la ville.

Vous devez trouver le moyen de sortir de la voiture et de descendre. Appuyez sur l'avertisseur du véhicule pour attirer l'attention de Jennifer qui se trouve en bas.

Après le dialogue, demandez à Jennifer si elle n'a pas un objet qui peut vous aider. Elle vous montre alors un démonte-pneu mais elle refuse de vous le donner sans quelque chose en échange. Entrez dans votre inventaire et choisissez la flasque d'alcool de Kid Tannen. Donnez-lui cette flasque en échange du démonte-pneu. Cet outil vous aidera à briser la vitre et à descendre.

Jennifer vous laisse seul et vous ne pouvez pas accéder à la ville entourée par un long mur. La DeLorean ne tardera pas à tomber du panneau et à se fracasser. Utilisez l'interphone pour demander que l'on vous ouvre la porte mais c'est peine perdue. Allez vers la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter son pneu.

Allez vers l'arrière de la voiture et récupérez la batterie.

Utilisez cette batterie avec la roue pour faire planer la roue qui vous servira à franchir le mur de la ville.

Place de l'hôtel de ville

La ville est totalement différente de celle que vous connaissez. Après la rencontre avec l'officier Parker, allez vers l'hôtel de ville et utilisez la sonnette de l'interphone pour demander à rencontrer Doc.

Votre demande sera alors rejetée. Allez ensuite à gauche pour apercevoir Biff sortir de la voiture dans laquelle se trouve Doc.

Allez donc parler à Biff. Epuisez le dialogue avec ce dernier pour apprendre que la ville est sous l'emprise des Brown, Edna et Doc, et que plusieurs règles régissent la ville.

Si vous enfreignez les règles, vous écoutez d'un avertissement et si vous insistez à désobéir vous risquez de passer dans le système " citoyen plus ". Il vous parlera aussi de trois infractions qui pourront vous conduire à rencontrer le citoyen Brown.

Allez ensuite à la soupe populaire et allez dans la ruelle qui est à sa droite. Parlez à Jennifer pour essayer d'en apprendre d'avantage sur les règles de la ville.

Epuisez les dialogues et quittez la ruelle pour revenir au parc. Vous croisez alors votre mère qui arrive dans la voiture électrique.

Parlez avec elle et épuisez les dialogues. Elle vous demande ensuite de lui rendre service et d'apporter sa feuille de présence à votre père. Prenez alors la voiture électrique et partez vers votre maison.

Maison des McFly

Parlez à votre père qui s'occupe de la surveillance des habitants de la ville et donnez-lui la feuille de présence de votre mère.

Votre père suspecte votre mère de retomber encore une fois dans l'alcool et c'est pour cette raison qu'il la surveille régulièrement. Prenez votre guitare et quand votre père vous en demande la raison, répondez que c'est pour impressionner Jennifer. Revenez ensuite à la place de l'hôtel de ville pour retrouver votre mère.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à votre mère avant de pousser la statue deux fois pour obstruer la vue aux caméras.

Allez voir votre mère qui jettera la flasque d'alcool dans les fleurs.

Prenez alors cette flasque et dirigez-vous vers l'officier Parker. Il procédera alors à la fouille pour trouver la flasque d'alcool. Vous écoutez alors de votre premier avertissement.

Votre stratégie est d'accumuler les avertissements pour pouvoir rencontrer Doc. Vous devez donc enfreindre encore deux des règles citées par Biff et Jennifer.

Allez ensuite à la soupe populaire pour apercevoir Jennifer et le serveur Leech entrain de se tripoter. Parlez avec ce dernier et pour finir la conversation, demandez un échantillon gratuit. Einstein le chien arrivera pour manger l'échantillon et fuir.

Ruelle du bar clandestin

Suivez-le dans la ruelle, passez derrière Jennifer et prenez sa bombe de peinture. Montez ensuite sur les caisses pour passer le grillage. Cherchez Einstein derrière la table mais vous ne le trouverez pas.

Il prendra par la suite la fuite en passant par-dessus le grillage. Revenez donc près de Jennifer et peignez la planche avec la bombe de peinture.

Revenez à l'entrée de la ruelle pour qu'Einstein revienne et passez sur la planche. Suivez ensuite ses traces de pas pour le trouver. Donnez-lui l'échantillon de saucisse pour qu'il devienne docile et vous suive.

Vous serez intercepté par Edna et vous écoutez d'un autre avertissement avec la menace de vous envoyer voir Doc.

Revenez ensuite dans la ruelle et parlez avec Jennifer de son nouveau copain Leech. Proposez ensuite de faire un duel de guitare contre lui. Dès le début du duel, effectuez un battement de jambe.

Leech suivra vos mouvements et fera comme vous. Avancez ensuite à gauche puis montez sur l'estrade pour qu'il monte sur la planche. Effectuez ensuite un bond pour qu'il vous imite et tombe dans la benne à ordures.

Pendant que vous savourez la récompense de Jennifer, ouvrez la fenêtre pour qu'Edna vous voie. Vous écoutez d'un autre avertissement. Vous serez donc arrêté et envoyé au bureau de Doc.

Bureau du citoyen Brown

Après la conversation et pour prouver votre histoire, vous devez utiliser les éléments qui se trouvent dans le bureau.

Désignez le tableau de Doc et de son père qui se trouve à gauche en premier. Désignez ensuite l'aquarium qui se trouve à droite. Désignez ensuite la photo d'Einstein qui se trouve dans le dossier situé devant Doc puis observez la photo souvenir de Doc.

Repérez votre photo avec Doc au centre de la photo. Vous devez maintenant démontrer à Doc que les citoyens de la ville ne sont pas heureux.

Maison des McFly

Revenez alors voir votre père à la maison. Vous le trouverez par terre suite à une agression. Après la conversation, examinez la batte de base-ball qui se trouve à droite.

Examinez ensuite la boîte de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convincez-le ensuite de vous aider en lui disant " fais-le pour Arthur ". Quand votre père accepte de vous aider, appuyez sur les moniteurs ensuite appuyez sur l'interrupteur bleu de l'un des écrans.

Appuyez jusqu'à trouver la caméra qui vous filme. Examinez ensuite l'écran ensuite le magnétoscope. Vous retrouvez alors l'enregistrement de l'attaque qui est commise par Biff. Votre père zoome ensuite sur la monte de Biff qui indique X11. Revenez donc voir Biff.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à Biff et de son agression et de votre père.

Parlez-lui ensuite de ses derniers souvenirs pour qu'il vous parle d'Edna et de sa montre. Demandez-lui ensuite de jeter un coup d'oeil sur sa montre. Appuyez ensuite sur " mode " et utilisez les flèches pour afficher " X11 ". Appuyez encore une fois sur " mode " pour voir l'effet que ça fait sur Biff.

Demandez-lui ensuite où se trouve la cassette de votre père puis qu'il aille la chercher pour vous. Lorsqu'il se sera jeté dans la benne de décyclage, rejoignez-le en sautant à votre tour dans la benne.

Bar clandestin

Vous atterrissez alors dans le dépôt où Edna place les choses non réglementaires à son goût. Après que cette dernière ordonne à Biff de vous arrêter, il vous attrape et vous empêche de bouger.

Vous devez le déstabiliser en lui montrant les plaques d'immatriculation des voitures, la bière, les cigares et les magazines pornographiques. Biff est confus et tombe dans les vapes.

Après le départ d'Edna, allez vers la cage d'Einstein. Essayez de le libérer pour être surpris par le réveil de Biff qui décide de s'en prendre à vous.

Allez donc libérer Einstein et, depuis votre cachette, lancez les Vinyles sur Biff. Ordonnez en même temps à Einstein de lui faire peur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sous la table qui est devant vous pour déployer la table qui mettra Biff K.O.

Vous partez ensuite avertir Doc de ce qu'il se passe dans la ville. Vous tombez alors nez à nez avec Edna qui vous arrête.

Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

Vous commencez le jeu enfermé dans la salle d'attente de la Clinique Citoyen Plus. Jetez un coup d'oeil par la vitre (à gauche) puis écoutez la discussion entre Edna et le garde à travers l'interphone, à droite.

Utilisez encore une fois l'interphone et demandez au gardien de vous ouvrir la caisse pour vérifier l'état de votre guitare. Déplacez-vous un peu vers le lit et cliquez sur la caméra, en haut.

Il s'agit de George, votre père, c'est lui qui la contrôle. Demandez-lui le code de la caisse que le garde a tapé, vous récupérerez ainsi vos affaires. Cliquez maintenant sur la fenêtre qui est juste au-dessus du lit, vous apercevrez Jennifer.

Demandez à votre père, en utilisant la caméra, de vous mettre en contact avec elle. Après avoir posé toutes les questions, ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur l'interphone.

Une fois déguisé, cliquez sur la porte, à droite, pour sortir. Dans ce couloir, toutes les chambres seront inaccessibles. Examinez tout d'abord le plateau de nourriture sur la console de contrôle, à votre droite puis avancez jusqu'à atteindre la chambre de Biff.

Ouvrez votre inventaire et faites glisser le journal par la fente, sous la porte.

Utilisez donc l'interphone et dites à Biff que c'est l'heure de prendre ses médicaments. Retirez le journal pour récupérer la pilule et allez la mettre dans le soda du garde.

Maintenant, vous pouvez utiliser la console de contrôle, faites augmenter le volume et l'optique puis l'Olfactif. Dirigez-vous ensuite vers la chambre où se trouvait Edna. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur le microphone.

Place de l'Hôtel de ville, 1986

Discutez avec Doc, posez-lui toutes les questions. Attendez un peu, comme il vous le demande, jusqu'à l'apparition d'Edna. Epuisez toutes les réponses jusqu'à ce que Doc revienne vous prendre. Allez parler au jeune Emmett à votre droite, à la fin de votre conversation retournez vite au palais de justice.

Lycée de Hill Valley

Suivez le chemin qui mène au lycée et parlez à Edna, abordez n'importe quel sujet.

Lorsque vous terminez, rediscutez avec elle et essayez de bousiller sa vie de couple. En d'autres mots, prouvez-lui qu'Emmett n'est pas un citoyen modèle, qu'il ne s'habille pas bien et qui n'est pas fidèle.

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

Dès que Doc termine son test, allez vers la deuxième tente à droite, vous y trouverez, sur les rails, un petit train du futur qui est en fait un skate-board. Prenez-le, discutez avec Edna et lorsque Doc vient la distraire, profitez de l'occasion pour partir en cliquant sur la rue.

Labo d'Emmett

Une fois arrivé à ce stade, vous pouvez vous déplacer librement entre le labo et le lycée.

La première chose à faire est d'observer la carte mentale de Kid, à votre droite.

Ensuite, cliquez sur l'imprimante bizarre qui est sur la table

Après la démonstration, vous pouvez explorer le labo pour découvrir ce qui rend Emmlett heureux : Marmite de ragoût au coin bas du labo et le Tourne-disque sur la table.

Aussi, ce qui le rend furieux : le Générateur à droite et la Soupape de l'Aquarium de bactéries à gauche.

Votre but est de faire une carte mentale à Emmlett identique à celle d'un dégénéré, voilà les procédures : démarrez la machine du test de linéarité mentale en cliquant sur l'interrupteur qui est sur la table.

Une image d'Edna s'affiche sur le mur. A ce moment, vous devez rendre Emmlett furieux soit en ouvrant la Soupape, soit en activant le générateur. Passez à l'image suivante en cliquant sur le bouton de défilement de diapo qui est juste à côté de l'interrupteur mais assurez-vous d'abord que vous avez la bonne réponse (ampoule rouge allumée).

La deuxième photo est celle de John Wilkes Boothe, le criminel. Vous devez donc rendre Emmlett heureux, soit en activant le Tourne-disque, soit en cliquant sur la Marmite de ragoût. Lorsque vous aurez votre réponse (ampoule verte allumée) tapez sur le bouton de défilement de diapo. La troisième photo est celle de l'officier de police Parker, la réponse est claire, ampoule rouge allumée. La quatrième est celle d'un Tannen, l'ampoule verte doit être allumée. La cinquième est celle d'un petit enfant qui a l'air innocent (en l'occurrence le petit frère d'Edna) et donc l'ampoule rouge est votre réponse.

La dernière photo est celle de Trixie, il faut donc rendre Emmlett heureux pour allumer l'ampoule verte. Lorsque vous tapez sur le bouton de défilement, la machine sera grillée, cela indique que vous avez toutes les bonnes réponses dont vous avez besoin. Ouvrez donc votre inventaire et placez le résultat dans le Linéospiritomètre.

Maintenant échangez la carte mentale que vous venez de faire avec celle d'Emmett accrochée au mur d'en face.

Ainsi, votre premier plan, celui de montrer qu'Emmlett n'est pas un citoyen modèle, est achevé. Sortez du Labo pour retourner au Lycée.

Lycée de Hill Valley

Parlez à Trixie qui est au milieu de la cour et demandez-lui de vous aider au sujet d'Edna et d'Emmlett. Évidemment, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaître près du camion, au fond à droite.

Allez lui parler et abordez le sujet de Trixie trois fois de suite pour qu'il vous donne une carte postale. Donnez-la à Edna, elle saura ce qu'elle aura à faire avec.

Rejoignez Trixie au milieu de la cour, elle vous demandera de lui apporter trois accessoires. Le premier est un diamant, allez donc à la tente où vous aviez récupéré votre skate-board et tapez successivement sur le troisième et le quatrième bouton (à partir de la gauche).

De cette façon, vous obtiendrez le diamant, allez au Labo pour récupérer l'album photo.

Labo d'Emmett

Cliquez sur le Chevalet qui est à côté de la Marmite à ragoût et dites à Emmett que la photo n'est pas super puis

ramassez l'album qui est au coin gauche de la table.

Avant de quitter le labo, prenez le Bidon d'huile à côté de l'Aquarium de bactéries et versez le tout sur Emmett. Ce dernier vous fait alors une démonstration de l'une de ses inventions. Cliquez ensuite sur le Nettoyant de douche (en haut) et enfin récupérez le Spray de nettoyant.

Lycée de Hill Valley

Allez à la première tente, celle du volcan, et utilisez le Spray sur l'Homme des cavernes puis cliquez dessus pour ramasser la fourrure.

Donnez enfin ces trois accessoires à Trixie pour qu'elle prépare son coup.

Ouvrez maintenant votre inventaire et appliquez le Spray de nettoyant sur la Delorean. Lorsqu'il sera bien accroché dans la voiture recliquez sur la Delorean pour remarquer qu'elle est fonctionnelle.

Discutez avec Doc et dites-lui que la lumière est verte, il effectuera alors son premier test. Allez au Labo puis retournez au Lycée et cliquez encore une fois sur la Delorean, la lumière est toujours verte. Allez en parler à Doc pour qu'il effectue son deuxième test.

Après la cinématique, dites à Edna que Carl Sagan veut lui parler au sujet de l'incendiaire du bar clandestin, elle décidera alors de partir. Profitez de l'occasion pour donner à Emmett le Spray.

Discutez avec Doc et à la fin de la conversation il partira mais il est triste. Le jeune Emmett Vous rejoint, versez le Bidon d'huile du son costume et admirez le spectacle.

Discutez avec Doc jusqu'à l'apparition de la réponse " Vous vous intéressez à moi ", cliquez dessus. Dites ensuite que Marty est votre vrai nom et que vous avez détruit sa vie juste pour le plaisir, enfin dites-lui qu'il est fou.

Après l'accident, le pied de Doc sera coincé dans la statue. Parlez-lui et demandez s'il a quelque chose d'utile. Utilisez ensuite la corde à gauche pour descendre. Ramassez le Spray et utilisez-le sur la statue (à gauche) pour libérer la corde. Remontez dans le bâtiment par la porte puis redescendez par la corde. Balancez-vous de gauche et à droite en cliquant sur les flèches affichées. Dès que vous atteignez Doc, cliquez dessus. Ouvrez l'inventaire et appliquez le Spray sur son pied pour en finir.

Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

Le jeu débute dans le Labo d'Emmett. Raccrochez le téléphone et parlez au jeune Doc. Ce dernier vous demande de lui apporter l'accumulateur statique à la salle d'expo. Le vieux Doc essaiera de vous en empêcher. Epuisez le dialogue ensuite essayez de rattraper l'accumulateur statique qui se trouve en face de la tente, à votre gauche. Il vous échappe plusieurs fois puis s'envole dans les airs. Escaladez alors le lampadaire au milieu de la cour et tapez dessus lorsqu'il se rapproche de vous.

Gymnase du Lycée

Après la cinématique, dirigez-vous vers Edna pour lancer la discussion. Parlez ensuite à Trixie qui se trouve juste à votre droite, dites-lui de vous parler des attractions. Demandez-lui ensuite comment obtenir des tickets. Discutez avec le plongeur et demandez-lui s'il a vu Emmett.

Avancez ensuite vers les escaliers, à gauche de la maison du futur, pour déclencher une petite cinématique. Tapez sur le tourniquet de la maison de verre pour y entrer. Ouvrez le portail jaune, à votre droite, ensuite le violet qui lui succède. Refermez le portail jaune et descendez les escaliers. Ouvrez le portail rouge ensuite le jaune, traversez par ce dernier et renfermez-le. Ouvrez la porte verte en face pour lancer la cinématique.

Faites glisser le portail rouge à droite puis ouvrez la dernière porte du couloir principal. Avancez vers le plancher pour ressortir de l'armoire de la maison du futur. Ramassez la plante en pot sur la petite table en face puis quittez les lieux.

Examinez la plante en pot sur le comptoir à droite du stand d'informations, il s'agit en fait d'un mouchard. Echangez-le avec la plante que vous aviez ramassé tout à l'heure dans la maison du futur.

Allez à gauche du stand d'informations et placez le mouchard dans la cabine téléphonique. Entrez maintenant dans la maison du futur et cliquez sur la console à votre droite. Tapez sur le bouton vert pour faire un appel à la cabine téléphonique du futur.

Dites que c'est Carl Sagan à l'appareil et que vous voulez parler à Edna. Demandez à cette dernière où se trouve Emmett. Ensuite parlez de son terrible secret. Après la cinématique, ramassez le mouchard et donnez-le à l'officier Parker.

Parlez maintenant au plongeur et essayez de révéler sa vraie identité (Doc). Demandez-lui ce qu'il a fait d'Emmett puis demandez-lui de vous laisser jeter un oeil dans la bathysphère. Finissez la discussion en appuyant sur " quitter ". Ouvrez votre inventaire et appliquez les tickets d'expo sur le tourniquet de l'aquarium.

Le plongeur (Doc) refusera de vous faire entrer, demandez à Arthur McFly qui se trouve à l'entrée de la salle d'expo. Une fois en haut, tapez sur le tuyau jaune à votre droite. Le plongeur réagira alors d'une façon bizarre, parlez-lui. Fermez la boîte de discussion et attendez qu'il renonce à son jeu.

Après la cinématique, parlez au juge Brown et dites-lui qu'il fait un caprice. Discutez ensuite avec Emmett et dites-lui

que son père lui donnera peut être une chance. Appuyez sur le juge et choisissez la troisième réponse.

Annoncez au jeune inventeur que son père promet de l'écouter. Après la dispute, épuisez la discussion avec le juge et confirmez que l'invention d'Emmett réussira. Dites maintenant à Emmett que son père pense qu'il ressemble plus à sa mère qu'à lui. Choisissez le quatrième choix pour que le jeune inventeur se réconcilie avec son père.

Après la démonstration, vous aurez une petite discussion avec Emmett. Sélectionnez la deuxième réponse et dites-lui que tout va bien et ne le laissez pas voir le journal. Le jeune inventeur reviendra un peu plus vieux, dites-lui que vous êtes là pour le sauver.

Une longue cinématique se déclenche jusqu'à l'arrivée d'un autre vieil homme. Demandez-lui où se trouve Hill Valley et le moment de sa disparition. Affirmez que vous pouvez faire parler Marie pour terminer ce chapitre.

Cabane d'Edna

Essayez de taper une première fois à la porte de la cabane. Retapez une deuxième fois et révélez votre identité (Marty McFly). Dites à la vieille que vous lui avez sauvé la vie dans le passé. Cliquez encore sur la porte de la cabane et, cette fois, dites que vous avez passé la journée avec elle et que vous lui avez apporté quelque chose. Cliquez sur Doc et dites que c'est Emmett Brown.

Edna ira donc parler au Doc, sélectionnez le troisième choix lors de leur première discussion. Ouvrez ensuite votre inventaire et appliquez le mouchard sur la vieille dame. Avancez un peu et tapez sur le câble de l'alarme, à l'entrée de la cabane.

Ramassez ensuite la serpillère à droite des toilettes, l'enseigne de forgeron derrière la Delorean brûlée, l'enseigne du saloon à gauche de l'entrée de la cabane et le chapeau d'Edna sur la pancarte " STOP ".

Maintenant placez la serpillère puis le chapeau sur le cactus au milieu de la cour.

Ensuite, accrochez l'enseigne du saloon sur la porte des toilettes. Après avoir vu la réaction d'Edna, tapez sur le four en terre cuite pour faire tomber une torche enflammée. Ramassez-la et essayez de brûler le cabinet.

Saloon

Avancez à gauche et tapez sur la fenêtre. Une fois à l'intérieur du bar, tapez sur les petits barils et sur la palette, dehors. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle qui est à droite. Déplacez les trois sacs de sable sur la palette de droite ensuite tapez sur le dernier sac au bord de la mezzanine.

Descendez en utilisant la palette et placez dessus le dernier sac en bas à gauche. Remontez par l'échelle et secouez la palette en tapant sur sa corde. Maintenant, descendez et allez derrière le comptoir du bar. Tapez sur la planche branlante qui est juste en-dessous. Remontez enfin et essayez de rattraper le sac de sable sur le lustre en cliquant dessus.

A l'extérieur de Hill Valley

Une fois accroché à la Delorean d'Edna, cliquez sur le pare-chocs avant. Ouvrez votre inventaire et placez le synchroniseur temporel sur l'émetteur. Retapez dessus et essayez de maintenir le cercle au milieu de l'écran sur l'émetteur de la Delorean du Doc. Lorsque vous serez projetés en arrière, regagnez votre place et allez en face de la voiture en cliquant sur le pare-chocs avant. Après la cinématique, avancez encore une fois et ramassez l'essuie-glace. Utilisez-le pour réparer Mr. Fusion.

Maintenant vous pouvez passer au pare-chocs arrière ensuite au côté conducteur. Tapez sur le pare-chocs avant et placez le synchroniseur sur l'émetteur temporel. Orientez encore une fois le cercle vers l'émetteur de l'autre Delorean.

Déplacez-vous à côté du pare-chocs avant et cliquez sur Edna. Vous serez projetés de l'autre côté de la voiture. Cliquez encore sur Edna puis sur la portière du passager pour être lancé sur le toit de la Delorean. Il ne vous reste qu'à placer le dernier synchroniseur et de refaire la même manoeuvre. De retour devant la salle d'expo, épuisez la discussion avec

Trixie et Arthur.

Call of Duty : Black Ops : Zombies

© Activision 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LE MODE DEAD OPS ARCADE

Pour débloquent le mode Dead Ops Arcade, il faut trouver les quatre pièces cachées dans le menu du jeu.

La première pièce se trouve dans le menu "profil joueur", elle se trouve à gauche de l'arme, en bas à gauche, sous votre nombre de crédits.

La deuxième pièce se trouve dans "+D'APPS", la pièce se trouve en haut à droite, sous la main du zombie qui force la barriade.

La troisième pièce se trouve dans "BONUS", la pièce se trouve en haut à droite, au dessus du menu d'aide, sur la caisse au logo communiste.

La quatrième pièce se trouve dans "MULTI. EN COOP", la pièce se trouve dans la main en bas à gauche qui va la mettre dans un distributeur.

Après avoir appuyé sur chaque pièce, le puzzle est reformé et le mode Dead OPS Arcade devient accessible.

Call of Duty : World at War : Zombies

© Activision / Ideaworks Game Studio 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

LE PISTOLET LASER DE LA MAP "NACHT DER UNTOTEN"

Un pistolet laser se cache dans la map "Nacht der Untoten". Une fois la partie commencée, récoltez les points nécessaires pour ouvrir la porte sur le même étage que vous (la porte avec le signe d'électricité). Entrez et allez à gauche. Par terre se trouve une caisse. En échange de quelques points, celle-ci vous donne une arme. C'est également dans cette caisse que se trouve le pistolet laser.

+ D'INFOS

FORUM

📍 EMLACEMENT DES DESSINS CACHÉS

Boîte 1

Le dessin caché de la boîte 1 de Cut The Rope : Carton

Niveau 1-16 : Le dessin est tout en bas, à droite du monstre.

Boîte 2

Le dessin caché de la boîte 2 de Cut The Rope : Tissu

Niveau 2-18 : Le dessin est tout en bas, à gauche du monstre.

Boîte 3

Les dessins cachés de la boîte 3 de Cut The Rope : Métallique

Niveau 3-3 : Le dessin est en bas tout à droite.

Niveau 3-20 : Le dessin est tout en haut, entre les 2 points d'accroches.

Boîte 4

Le dessin caché de la boîte 4 de Cut The Rope : Cadeau

Niveau 4-14 : Le dessin est au dessus du 3ème souffleur, sur la ligne du bas.

Boîte 5

Les dessins cachés de la boîte 5 de Cut The Rope : Cosmique

Niveau 5-1 : Le dessin est au dessus des 3 pics sur la droite.

Niveau 5-15 : Le dessin est tout en haut a droite.

Boîte 6

Le dessin caché de la boîte 6 de Cut The Rope : St Valentin

Niveau 6-7 : Le dessin est en haut à droite, juste en dessous du monstre.

Boîte 7

Les dessins cachés de la boîte 7 de Cut The Rope : Magique

Niveau 7-3 : Le dessin est sur le chapeau de gauche.

Niveau 7-21 : Le dessin est tout en bas, à droite du monstre.

Boîte 8

Le dessin caché de la boîte 8 de Cut The Rope : Jouets

Niveau 8-17 : Le dessin est sur la ligne au milieu de l'écran, tout à gauche.

Boîte 9

Le dessin caché de la boîte 9 de Cut The Rope : Box Outils

Niveau 9-21 : Le dessin est juste en dessous du monstre.

Pour obtenir le dernier dessin, vous devez aimer la page facebook du jeu.

Cut the Rope : Experiments

© Chillingo / Zeptolab 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ALBUM

Photo #1 : Située au niveau 14 dans Mise en route.

Photo #2 : Située au niveau 19 dans Tir de bonbons.

Photo #3 : Située au niveau 19 dans Traces collantes.

Photo #4 : Aimer Cut the Rope sur Facebook depuis le menu du jeu.

Photo #5 : Située au niveau 15 dans Traces collantes.

Devil May Cry 4 Refrain

© Capcom 2011

+ D'INFOS

FORUM

YAMATO

Terminer le jeu une fois avec le rang S pour débloquer le Yamato.

PASSER LES MISSIONS

Terminez le jeu une fois pour débloquer un mode permettant de passer les missions que vous souhaitez.

ANIMA MERCURY

Terminer le jeu 3 fois avec le rang S. Ou bien terminer le 10 niveaux d'une traite avec le rang S.

WING TALISMAN

Terminer le jeu une fois avec le rang A.

FRUIT SÉPHIROTHIQUE

Terminer le jeu une fois avec le rang B.

CORPS RUSALKAN

Terminer le jeu une fois avec le rang C.

Dracula 4 : L'Ombre du Dragon

© Anuman Interactive / Koalabs 2013

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Budapest

Le tableau

Note : Solution réalisée sur la version PC.

A la suite de la mise en contexte, un rapide tutoriel vous sera proposé. Suivez les instructions pas-à-pas pour vous familiariser avec l'interface et les principales commandes.

Après avoir discuté avec le commissaire approchez-vous du tableau posé sur le chevalet (sur votre droite) et examinez-le à l'aide de la lumière noire qui se trouve dans votre inventaire.

Ellen découvre qu'il s'agit bien du tableau "Whitby " de William Turner. Cliquez sur la toile pour la ramasser puis reparlez au commissaire. Epuisez toutes les options de dialogue (Turner, voleur et coopération). Bien que vous ne puissiez pas en apprendre davantage à son propos pour le moment, Friedlen semble impliqué dans cette affaire.

Une fois la conversation terminée, ramassez le briquet et le ruban adhésif posés sur la table. Prenez le briquet et le rouleau d'adhésif Sur le bureau de Lazlo. Ramassez également le sceau sur le coffre-fort à droite. Avancez vers le fond de la pièce et prenez le bâton de cire, le ruban en plastique et le ruban adhésif qui sont posés sur la table.

Rapprochez-vous du bureau du commissaire et observez la caisse posée contre le mur. Placez le tableau dans la caisse. Prenez le ruban en plastique dans l'inventaire et utilisez-le pour emballer la caisse. Depuis l'inventaire, combinez le briquet et la cire. Utilisez la cire prête à l'emploi sur la caisse puis apposez le sceau.

Une fois la caisse protégée et scellée placez-là dans le coffre-fort qui se trouve juste sur votre droite.

Consulter le dossier de Friedlen

Interagissez avec la photo anthropomorphique de Friedlen affichée sur le mur. Lazlo engagera la conversation et vous informera que des bandes audio, enregistrées pendant son sommeil, sont inaudibles. Rapprochez-vous du bureau de gauche (derrière-vous) et récupérez les bandes dans le carton.

Depuis l'inventaire, combinez le ruban adhésif et la bande audio pour la réparer. Placez la bande sur le magnéto et effectuez les réglages suivants pour pouvoir entendre distinctement l'enregistrement :

Profitez de l'absence du commissaire pour consulter le dossier de Friedlen. Il se trouve dans le tiroir du bas à gauche (AD/UZ, dossier n°14). En consultant le dossier, vous récupérez automatiquement une bande de papier avec message codé.

Consultez le dossier de Yacub Kilik, son codétenu (MQ/HM, dossier n°8).

Interroger le suspect

Quittez la salle par la porte ouverte pour rejoindre le commissaire. Friedlen est mort, commencez par examiner le tatouage sur son poignet.

Rapprochez-vous du lavabo pour remarquer quelques traces suspectes. Après en avoir discuté avec Lazlo, il vous confiera la clé du placard du couloir dans lequel vous pourrez récupérer de la poudre noire, un pulvérisateur, un appareil photo, du film et des piles.

Retournez dans la cellule. Depuis l'inventaire combinez la poudre et le pulvérisateur et appliquez ce produit sur le lavabo puis le pulvérisateur afin de révéler l'inscription. Depuis l'inventaire, combinez l'appareil photo le film et les piles. Prenez une photo de l'inscription puis du cadavre avant de remonter à l'étage.

Contacter le directeur du musée

De retour dans le bureau vous aurez besoin de prendre des médicaments. Observez la posologie : prenez deux cikloprex (capsule rouge et blanche) puis une hemapromazine (capsule bleue) et enfin une propoethyne (capsule bleue et blanche). Pour remonter la jauge de vie d'Ellen il est préférable de ne prendre que 2 capsules en même temps au maximum.

Maintenant qu'Ellen se sent mieux, vous pouvez utiliser le téléphone du bureau de Lazlo pour contacter le directeur du Musée.

Le manoir Vambéry

Adam Stocker

Entrez dans le manoir et discutez avec Adam Stocker, l'assistant du Professeur Vambéry. Après avoir épuisé les options de conversation dirigez-vous vers la droite et montez les escaliers pour rejoindre l'ancienne chambre de Vambéry.

La chambre de Vambéry

Récupérez les somnifères et le calepin dans la table de chevet (ne consommez pas les somnifères). Prenez connaissance des informations contenues dans le calepin : " effacer les indices qui mènent au passage ", " régler la concession à la paroisse ", " réparer le mécanisme de la maquette ".

La bibliothèque

Quittez la chambre et profitez de l'absence d'Adam pour visiter la bibliothèque qui se trouve au bout du couloir. Consultez la liste des peintures posée sur le bureau. Vous découvrez que la 16ème peinture de la collection est une toile de Kaneyek numérotée A III 07.

Dirigez-vous vers les étagères, vous remarquez que la section A se trouve sur la gauche. Déplacez la grande échelle dans cette direction et interagissez avec les livres situés en haut : vous trouvez l'ouvrage C II 15 rangé à la place de l'ouvrage A III 07

Déplacez de nouveau l'échelle vers la droite (sur la porte d'entrée) pour mettre enfin la main sur l'ouvrage A III 07. Il s'agit d'un manuel de modélisme naval. Récupérez la diapo, lisez le texte attentivement et observez les illustrations à l'aide de la loupe (les indices sont relevés automatiquement). Vous découvrez une nouvelle référence : F IV 05.

Déplacez l'échelle vers la droite et jetez un oeil aux livres situés sur la 4ème étagère en partant du bas. Vous découvrez le " Dracula " de Bram Stoker. Déplacez deux des livres pour mettre à jour une serrure cachée.

Il vous faut maintenant récupérer la clé. Dirigez-vous vers la droite et tirez le rideau pour mettre à jour une boîte en bois.

Ouvrez le panneau, déplacez les engrenages et interagissez avec la roue comme sur les images suivantes.

Descendez à l'étage inférieur dans le salon et interagissez avec la maquette de bateau pour récupérer la clé.

Remontez à l'étage et utilisez la clé pour ouvrir la serrure cachée derrière les livres. Vous mettez à jour un boîtier digicode.

Allez au fond de la pièce pour récupérer le rack de diapositives posé sur la commode. Depuis l'inventaire combinez le rack avec la diapo que vous avez découpée dans le manuel de modélisme naval. Utilisez le rack sur le rétro-projecteur et examinez la diapo sous tous les angles (cliquez pour zoomer sur les points rouges). Vous trouverez le code (2517) griffonné sous le nom de la ville de Vladoviste.

Retournez au digicode et tapez les chiffres 2 5 1 7 sur le clavier ce qui permettra d'ouvrir un passage secret vers la droite.

Le bureau secret de Vambéry

Avant de pouvoir explorer les lieux il faudra rétablir le courant. Descendez à la cuisine et ramassez tous les objets que vous trouverez : le récipient, des fruits, le flacon de dégrissant, le couteau, le tube de colle et les fusibles (qui se trouvent dans le tiroir du vaisselier), l'eau de javel et la lampe torche (dans le meuble supérieur).

Remplissez le récipient d'eau (dans l'évier) avant de rejoindre le bureau secret de Vambéry à l'étage. Prenez la lampe torche pour éclairer la pièce et placez les fusibles sur le panneau électrique qui se trouve à gauche de la porte. Ouvrez le panneau et observez le schéma électrique.

Faites les raccordements comme indiqué sur l'image ci-dessous :

Le bureau étant maintenant éclairé vous pouvez explorer les lieux librement. Commencez par observer les 3 moniteurs de surveillance vidéo à gauche de la porte d'entrée. Interagissez avec le clavier numérique posé sur la table et allumez l'écran pour repérer les 5 différentes zones du manoir qui sont surveillées, notamment la gravure (une zone par colonne allumée).

Observez la carte du manoir sur le mur de droite. Zoomez sur la statue sur la gauche du bâtiment puis ramassez tous les objets qui se trouvent sur la table (les vitamines, la médaille de Saint Benoit et l'eau oxygénée).

Observez la lettre tachée d'encre posée sur le bureau. Depuis l'inventaire, combinez le récipient rempli d'eau et l'eau de javel puis ajoutez de l'eau oxygénée pour obtenir de l'effaceur. Appliquez cette solution sur la lettre pour enlever la tâche d'encre.

Prenez la cassette audio dans le meuble et placez-la dans la chaîne hifi. Profitez-en également pour prendre la bouteille de Whisky.

Après avoir écouté l'enregistrement redescendez au rez-de-chaussée, contactez Adam puis le directeur du musée en utilisant le téléphone situé dans le hall d'entrée.

Façade extérieure

Sortez de la maison et allez à gauche, ramassez l'échelle et la paire de cisaille puis revenez devant la façade. Placez l'échelle à gauche de la façade, là où vous aviez aperçu la statue sur le tableau dans le bureau secret du professeur. Utilisez les cisailles pour couper le lierre puis interagissez avec la statue pour mettre à jour une clé.

Le cimetière

Retournez dans la cour et montez les marches pour rejoindre le cimetière. Dégrissez la serrure du portail à l'aide du dégrissant que vous avez ramassé dans la cuisine.

Ramassez la barre en métal qui se trouve sous le caveau des Porter (en face de vous) puis trouvez le caveau où sont enterrés les parents du professeur (tout au fond sur la gauche).

Découpez le lierre autour de la porte avec la paire de cisaille puis ouvrez la porte à l'aide de la clé trouvée dans la statue. En bas de la stèle vous remarquez un étrange symbole.

Pour résoudre ce puzzle, il faut commencer par réunir les triangles de même couleur dans chacun des cercles (bleu à gauche, rouge à droite et beige en haut).

Le motif final est celui d'une croix celtique, aidez-vous des 3 images suivantes pour reconstituer les 3 motifs.

Utilisez la barre de fer pour soulever le banc sur votre gauche. Récupérez l'échelle de corde rangée dans le sac à l'intérieur puis descendez dans la crypte.

Dans la crypte

Mangez deux pommes pour rétablir la jauge de santé d'Ellen puis explorez les environs. Ramassez l'os, les 3 serpents en pierre ainsi que le pot en terre cuite que vous trouverez par terre. Interagissez avec la stèle pour la nettoyer et faire apparaître un motif tribal.

Regardez attentivement les frontons des 3 portes de la salle. Ces symboles vous seront utiles pour ouvrir chacune des portes.

Pour résoudre ce puzzle, vous devrez reproduire les symboles gravés au-dessus des portes en faisant pivoter les cercles de la rosace.

Ouverture de la porte du milieu (ossuaire)

Ouverture de la porte de droite (tombe)

Utilisez le pot de terre pour neutraliser le serpent puis ramassez la fiole d'huile. Utilisez le couteau pour prélever une bande de tissu.

Ouverture de la porte de gauche (galerie)

Prenez la lampe torche puis entrez dans la nouvelle issue que vous venez de découvrir. Malheureusement la lampe tombera en panne. Depuis l'inventaire, combinez l'os, le morceau de tissu et la fiole d'huile pour fabriquer une torche. Il ne vous restera plus qu'à utiliser le briquet pour l'enflammer et obtenir la torche enflammée qui vous permettra de progresser.

Avancez tout droit puis regardez sur votre gauche. Placez la torche sur le fourreau qui se trouve sur le mur et jetez un oeil à la lourde porte de la chambre forte qui se trouve devant vous.

La chambre forte

Après avoir observé le mécanisme d'ouverture de la porte vous remarquerez qu'il manque un élément. Retournez-vous, nettoyez la stèle et relevez les lettres qui apparaissent en caractères gras (IHS, V, R, S, N, S, M, V, S, M, Q, L, I, V, B).

Revenez devant la porte de la chambre forte et placez la médaille de Saint Benoit dans l'emplacement central. Appuyez sur le médaillon et notez la position des lettres (il s'agit des premières lettres à replacer). Il vous suffira ensuite d'intervertir les lettres du cercle extérieur jusqu'à obtenir la combinaison suivante :

Entrez dans la chambre forte, ôtez la sangle et retirez le drap qui recouvre la statue pour découvrir un buste de Vlad Tapès.

Observez avec attention le coffre posé par terre. Pour l'ouvrir vous devrez faire basculer les cubes de couleur dans cet ordre : bleu, jaune et rouge (de la gauche vers la droite).

L'ouverture du coffre déclenchera automatiquement une alarme. Remontez d'urgence la jauge de vie d'Ellen en prenant des médicaments et des vitamines puis détaillez le contenu du coffre.

Ramassez le cylindre de cire brisé, les balles en argent, le petit morceau de ficelle et la boîte en cuir.

Sélectionnez le piolet dans l'inventaire et utilisez-le sur la paroi murale située en hauteur. Après avoir fait tomber quelques morceaux de brique, combinez le couteau et les balles en argent afin d'obtenir de la poudre. Insérez la poudre dans l'étui en cuir. Il vous suffira de rajouter le petit morceau de ficelle trouvé dans le coffre pour fabriquer un explosif. Placez le bâton de dynamite sur le mur puis allumez la mèche avec le briquet.

Ramassez la corde posée contre le mur derrière vous ainsi que le grappin (posé par terre) et combinez-les depuis

l'inventaire. Placez le grappin et corde noués dans le trou, placez la corde autour du buste de Vlas Tepès et nouez les deux extrémités.

Poussez la statue pour faire contrepoids et dégager une ouverture suffisamment grande pour vous glisser à l'intérieur.

Retour au manoir

Discutez avec Adam puis descendez au rez de chaussée afin de contacter le directeur du musée par téléphone. Il vous en dira plus sur l'identité du mystérieux 16ème peintre.

Depuis l'inventaire, réparez le cylindre de cire brisé à l'aide du tube de colle puis avancez en direction du piano. Ouvrez la vitrine sur la commode et posez le rouleau dans le phonographe, abaissez le porte-voix puis mettez l'appareil en route en tournant la manivelle.

Après avoir écouté le message, retournez auprès d'Adam à l'étage et engagez la conversation avec lui. Parlez-lui de Friedlen et de la bande de papier cryptée. Il vous conseillera d'essayer la scytale qui se trouve dans sa chambre pour le décoder (1ere porte à droite dans le couloir).

Placez le ruban crypté sur l'appareil et relevez les différentes mentions. Vous parviendrez à comprendre qu'il s'agit de l'adresse de Yanek à Istanbul : Yanek Tevkkihane sokak 7 34110 Fatih, Istanbul.

Quittez la chambre d'Adam et téléphonez au directeur du musée pour le tenir informé de votre découverte. Ce dernier décidera d'envoyer Ellen mener l'enquête à Istanbul. Remontez à l'étage pour dire au revoir à Adam.

Istanbul

3.1 A l'hôtel

Vous retrouverez Ellen dans sa chambre d'hôtel à Istanbul. Utilisez votre couteau pour ouvrir le colis posé sur la table. Prenez connaissance du contenu de la lettre puis prenez l'appareil photo ainsi que les médicaments. Vous pouvez ensuite quitter la pièce.

Chez Yanek

Après avoir quitté la chambre vous vous retrouverez directement chez Yanek. Observez le tableau posé sur le sol et attendez l'arrivée de Yanek.

Commencez par vous excuser puis abordez les sujets " Yanek " et " Yanayek ". Esquivez lorsque vous aborderez le sujet " Friedlen ". Une fois les conversations épuisées quittez simplement les lieux. Déplacez la poubelle qui se trouve devant vous pour pouvoir accéder à une porte dérobée.

Dans la remise

Regardez par la fenêtre et attendez que Yanek quitte sa maison. Ensuite, fouillez les lieux et ramassez la tige de métal posée sur le baril, la corde à noeud la pince ainsi que l'outil de crochetage posé sur l'établi.

Depuis l'inventaire, utilisez la pince sur la tige de métal pour obtenir un tendeur. Quittez la remise et approchez-vous de la porte du studio de Yanek. Les outils de crochetage seront automatiquement insérés dans la serrure.

Crochetage

Pour crocheter la serrure déplacez le hook latéralement puis abaissez légèrement le tendeur jusqu'à entendre un cliquetis. Voici comment procéder pour ouvrir la porte en 5 étapes (repérez le nombre de crans visibles sur le hook sur chacune des images suivantes).

Salon de Yanek

Une fois à l'intérieur, allumez la lumière et explorez toile peinte au fond de la pièce. Ramassez le solvant et l'éponge sur

la table derrière vous et utilisez-les pour révéler la toile de maître dissimulée sous la couche de peinture rouge.

Avancez vers le fond de la salle et observez le théâtre de marionnettes. Vous briserez la dernière marionnette en la manipulant. Ramassez-là puis allez vers l'atelier de peinture sur la gauche. Peignez le bras comme suit : la manche en orange (rouge + jaune), le poignet en bleu et laissez la main en blanc.

Une fois que vous avez terminé de peindre, découpez la pièce à l'aide du scalpel puis combinez cette pièce avec la marionnette brisée qui se trouve dans votre inventaire. Remplacez la marionnette dans le théâtre, à son emplacement d'origine.

Le but du jeu ensuite sera de recréer une scène pour en activant les marionnettes dans l'ordre suivant (de la gauche vers la droite) : 5 6 2 4 1 3. Ajustez bien le rythme des actions pour que la seconde marionnette puisse insérer la clé dans la serrure qui se trouve sous la montgolfière. Cette manoeuvre permettra de mettre à jour une pièce secrète sur la gauche. Prenez une photo de la toile cachée à l'intérieur, ramassez la perche, puis retournez dans la pièce principale.

Chambre de Yanek

Poussez le paravent et montez à l'étage. Faites le tour de la chambre et attardez-vous sur le guéridon à gauche du lit. Déplacez les cercles jusqu'à reconstituer la mosaïque comme sur la dernière image ci-dessous.

Récupérez le remède de Yanek ainsi que le crochet dans la cache secrète du guéridon. Depuis l'inventaire, combinez le crochet à la perche et utilisez-le pour ouvrir la trappe au plafond.

Grenier

Ramassez le tournevis et la corde puis jetez un oeil à la caisse scellée posée contre le mur au fond de la salle. Ramassez la caisse puis continuez à explorer la salle.

Découvrez le cadavre caché derrière le panneau de tissu et approchez-vous pour remarquer le tatouage qu'il porte au poignet, faites-lui les poches puis prenez-le en photo. Vous entendrez alors Yanek rentrer chez lui, refermez vite la trappe pour gagner du temps.

Quitter le domicile de Yanek

Yanek ne tardera pas à remarquer que son appartement a été visité, il faut donc trouver le moyen de vous échapper le plus rapidement possible. Observez attentivement la petite fenêtre derrière vous et utilisez le tournevis pour dévisser le loquet.

Depuis l'inventaire, combinez la corde et la corde à noeud, ouvrez la fenêtre, placez la corde contre le rebord et échappez-vous !

De retour à l'hôtel

Une fois en sécurité dans la chambre d'Ellen, décrochez le téléphone et contactez la police puis le directeur du musée afin de lui faire votre rapport sur les événements qui viennent de se produire. Une fois le combiné raccroché, il vous reste une dernière énigme à résoudre : ouvrir la caisse scellée et découvrir le 16ème tableau.

Le but de la manoeuvre est d'appuyer les boutons pour reproduire les deux schémas gravés en haut et à gauche du clavier (le puzzle du haut représente les colonnes et le puzzle de droite représente les lignes) :

Félicitations, vous avez éclairci le dernier mystère de Dracula 4 : L'ombre du dragon.

Eden - World Builder

© Kingly Software 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR UN MONDE PLAT

Pour avoir un monde plat il faut créer un nouveau monde puis sélectionner "Flat", vous voilà avec un monde plat.

ETRE PLUS RAPIDE À LA CONSTRUCTION

Pour construire des blocs en verticale plus rapidement il suffit de construire un bloc et de se mettre dessus puis, appuyer à nouveau sur le bloc pour en construire un autre, plus besoin de sauter.

GRIMPER RAPIDEMENT

Pour grimper rapidement sur les échelles ou blocs, il suffit de maintenir enfoncée la petite flèche en bas à droite en même temps que vous vous dirigez vers le haut.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

GAGNER DU TEMPS

Lorsque vous restez en suspens sur un cube assez longtemps, un timer apparaît : le temps affiché sera déduit du total en fin de niveau. Il vous sera indispensable d'utiliser cette technique dans les temps morts pour obtenir le rang maximal de chaque niveau.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EXPÉRIENCE FACILE EN MODE CARRIÈRE

Afin de gagner facilement et rapidement de l'expérience en mode carrière, commencez tout d'abord par mettre le niveau de difficulté en "international".

Une fois le niveau défini, lancez une simulation de match, laissez le temps s'écouler jusqu'aux dernières minutes du match et utilisez l'option permettant d'intervenir dans le match. Finissez le match et vous empochez l'expérience comme si vous aviez joué le match en entier. En cas de victoire, vous gagnerez 125 points d'expérience.

Cependant, attention ! vous ne pourrez intervenir dans le match que jusqu'à la 88ème minute.

Par ailleurs l'expérience journalière est limité à 2000 points, ne réalisez donc cette astuce que jusqu'à l'atteinte de cette limite.

Final Fantasy Tactics : The War of the Lions

© Square Enix 2011

+ D'INFOS

FORUM

📌 VAINCRE GAFGARION

Pour ce boss facilement, dépouillez-le de tout son équipement 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. Éliminez 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 débarrassez-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, faites 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 matière Blade. Elle lui permettra d'utiliser ses Limit Breaks. Cette matière se trouve au sommet du volcan Berubenia. Utilisez la capacité de Chemist "Item Find" pour atteindre le sommet.

PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir Mustadio dans votre groupe pour débloquent 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.

Voici les conditions à respecter pour débloquent Balthier, personnage de FFXII. Dès que vous arrivez au chapitre 4, rendez-vous à Gariland. Ecoutez les rumeurs concernant le "Rash of Thefts" à la taverne. Passez à la taverne de Merchant City of Dorter et lisez la note intitulée "A Call for Guards". Quittez la ville pour accéder directement à un combat que vous remporterez avec l'aide de Balthier. Il rejoindra ensuite votre groupe.

+ D'INFOS

FORUM

✚ TRICHER À FORT MICA (MONDE DU RECLUS)

A Fort Mica, deuxième niveau du Monde du Reclus, montez dans les rochers jusqu'à arriver à cet endroit :
Plutôt que de descendre dans l'eau (en maintenant Bas et Q), allez à droite. Les ronces sont fausses, elles ne vous blessent pas.

Continuez à droite pour passer dans le mur et ainsi tricher dans le niveau.

✚ PASSAGE SECRET À MINE D' INSECTES (BON BOSQUET)

A la partie "Mine d'insectes" de "Bon bosquet", avancez toujours tout droit comme l'indique la vidéo. Passez à travers le mur noir, et vous voilà dans un endroit secret. A l'intérieur de celui-ci se trouve des trésors rares, prenez-les tous !

✚ LES CAPSULES DE SANTÉ

Il existe plusieurs capsules de santé à récupérer dans le jeu. Chaque capsule augmente le maximum de points de vies de Frogatto.

Mission : Chercher la fourmi dorée !

A la première maison du Monde du Reclus se trouve une taupe collectionnant les fourmis. Elle en a une rose et une bleue mais il lui manque une fourmi dorée. La taupe vous promet une récompense si vous lui ramenez la fourmi manquante. Dirigez-vous donc dans les hauteurs des rochers de Fort Mica, seconde partie du Monde du Reclus. L'insecte convoité se trouve près d'un coffre, dans un coin exclu du monde en haut à droite des rochers. Avalez-la puis revenez voir la taupe, parlez-lui, puis crachez la fourmi dans la cage encore vide. Parlez de nouveau avec la taupe qui vous donnera une capsule de santé. Les points de vies maximaux de Frogatto ont augmentés de un !

Mission : Eliminer les fourmis dans la cave de Nene !

Allez dans la partie "Vers la maison de Nene" du monde "La grotte de Frogatto". A l'intérieur, parlez à Nene qui vous demande d'exterminer les fourmis dans sa cave, et vous donnera une récompense en retour. Nene vous donne la clé permettant d'ouvrir la porte de la cave. Rendez-vous y et éliminez les fourmis une par une. Au bout de la cave se trouve bel et bien un trésor. Le coffre renferme une capsule de santé.

La caverne cachée

Au Village de la crevasse, avancez jusqu'à l'endroit indiqué sur la première image. Plutôt que de descendre, montez dans les rochers et entrez dans la grotte cachée. Le passage abrite une capsule de santé tout au bout.

SECRET : LA CAVERNE ÉTOILÉE

Allez au Tertre Nouveux, dans la partie forestière du jeu. Au pied du premier arbre, dirigez-vous à gauche. Il y a un passage secret dans le mur. Avancez toujours tout droit en fonçant dans les murs, jusqu'à arriver au téléporteur. Il mène à la Caverne Etoilée, une partie secrète et complètement nouvelle du niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

1 - Grotte de Frogatto et alentours

En plein après-midi, Frogatto, une petite grenouille fort attachante, se réveille. C'est elle que vous contrôlerez au fil de l'aventure. Avancez jusqu'à la porte, à gauche, pour sortir de la chambre. Vous arrivez dans la maison de Frogatto. Sautez sur la plate-forme d'en face, et ouvrez la porte. Une pièce se trouve dans le lit, à droite. Revenez en arrière. Descendez d'un étage, et dirigez-vous à droite pour trouver une grande pièce. A gauche se trouvent trois petites pièces. Une fois au rez-de-chaussée, un drôle de bonhomme vous interpelle : il insiste pour que vous trouviez du travail ! N'allez pas à la porte de gauche, elle ne mène nulle part. Continuez plutôt sur la droite.

Vous voilà dans la grotte de Frogatto. Vous devrez aller jusqu'à chez Nene, une amie de Frogatto, qui pourra éventuellement lui trouver un travail. Pour cela, vous devez emprunter plusieurs niveaux, dont le chemin herbeux. Il servira de didacticiel pour la suite du jeu. Appuyez sur haut devant un point d'interrogation pour avoir une information. Outre ce rôle, le niveau ne possède aucune spécialité. Avancez tout droit en récoltant les pièces et en tuant les ennemis sur votre chemin, jusqu'à arriver au niveau suivant, "Vers la maison de Nene".

Une fois là-bas, sauvegardez votre partie grâce à la cabane en début de niveau. Récupérez accessoirement vos vies perdues avec la fontaine. Juste à côté de celle-ci, descendez du bout de bois en maintenant bas et le bouton de saut, et vous plongerez dans l'eau. Cette partie plus ou moins cachée a le mérite de vous faire gagner une bonne dizaine de pièces ! Revenez ensuite à la surface, et entrez dans la maison qui n'est autre que celle de Nene. C'est facultatif à l'aventure, mais elle va vous donner une mission avec une récompense au bout. Si vous n'êtes pas intéressé par la prime, continuez à droite, sinon entrez dans la maison de Nene. Allez lui parler pour qu'elle vous remette la clef de sa cave. Des fourmis l'ont envahie, et il faut que vous les exterminiez. Direction le sous-sol, donc. Tuez facilement les quelques fourmis, et avancez toujours sur la droite, en brisant les blocs obstruant votre chemin avec votre langue. Tout au bout de la cave se trouve un coffre qui constitue votre récompense. Il s'agit d'une capsule de santé. Elle augmente vos points de vie maximaux de un ! Sortez de la maison de Nene, et continuez sur la droite. Un mystérieux oiseau vient vous bloquer la route. Ignorez ses propos et continuez.

Vous arrivez au niveau "Plouf, Hop", un niveau a priori comme les autres. Cependant, il regorge de pièces. Faites-vous tomber dès que vous vous trouvez sur un petit pont en bois, car l'eau en dessous contient souvent, voire toujours, quelques bonus. Et n'oubliez pas que vous êtes une grenouille ! Vous ne craignez absolument pas l'eau, au contraire. Les quelques ennemis de ce niveau ne sont souvent que des fourmis, donc aucun souci à ce niveau-là. Continuez tout simplement à droite sans problème.

Le niveau suivant se prénomme "Eau et feu". Sauvegardez votre partie avec la cabane présente en début de niveau, on ne sait jamais. Par ailleurs, les ennemis sont un peu plus coriaces ici, faites donc attention. Même chose que le niveau précédent, faites-vous tomber sous les petits ponts en bois. Outre ça, avancez sur la partie du haut plutôt que le bas. Par contre, après le ressort, allez en bas. Dans l'eau, vous trouverez une grande pièce dans un coin un peu plus loin. Ceci fait, remontez, et allez sur la droite en évitant bien sûr les projectiles lancés par la fleur jaune. Brisez les trois petites caisses avec votre langue, et prenez les trois pièces. Ensuite, partez à l'aventure pour le niveau suivant...

"Clairière du tuyau de pierre" est un très court niveau. Montez sur la série de petits pontons, puis sur les oiseaux-plates-formes. Ils vous mèneront à un endroit surélevé contenant une grande pièce. Le reste du niveau est évident ou parle de lui-même.

Vous voilà au "Pont du tuyau de pierre". Ce niveau paraît simple, mais une embuscade va vous tomber dessus ! En effet, vous devrez vous battre contre un chat en avion. Pour le tuer, renvoyez-lui les missiles qu'il vous envoie avec votre langue. Les missiles brisent le sol en explosant, donc dépêchez-vous de le battre avant de tomber dans le vide ! Le "boss" vaincu, vous vous retrouvez directement à la "Maison du Reclus". Vous recroisez encore l'oiseau qui vous avez abordé précédemment. Il vous explique que le chat était un homme de main de Milgram, qui est arrivé en ville tôt le matin. Ses hommes ont pris tout le monde en otage et semblaient parler de "collecter une dette". Évidemment, cela change vos plans de la journée. L'oiseau vous dit d'aller à la maison en haut de la falaise rocheuse, pour parler à la personne y vivant.

2 - Maison du Reclus et alentours

Montez avec les rochers et les ascenseurs pour arriver jusqu'à la maison. Vous pouvez accessoirement récupérer vos vies grâce à la fontaine près du premier rocher en hauteur, et sauvegarder votre partie à l'aide de la cabine un peu plus à droite. Devant la maison, allez à gauche et sautez sur le ressort pour arriver à la carte du monde. Sinon, entrez dans la maison. Vous n'êtes pas obligé d'y aller, mais à l'intérieur se trouve une taupe qui va vous donner une seconde mission. Et comme qui dit mission dit récompense, vous allez vous empresser d'aller lui parler ! La taupe s'appelle Mortimer. Il collectionne les fourmis pour une raison inexplicée. Il a en sa possession la rose et la bleu, par contre, pas de dorée à l'horizon ! Vous allez donc devoir aller en chercher une. Sortez de la maison, et allez dans le niveau suivant, "Fort Mica".

Dès le début, vous êtes confronté à un chemin vers le bas et un vers le haut. Ils mènent tous les deux au même endroit, mais celui du bas possède plus de pièces. Privilégiez-le par rapport à celui du haut. Vous arriverez dans l'eau. Récupérez toutes les pièces, pas très bien cachées, et remontez à la surface. De là, allez à droite en éliminant les quelques fourmis et autres insectes qui se poseront sur votre chemin. Lorsque vous serez en face d'un ascenseur, laissez-le vous mener en bas. Reprenez vos vies avec la fontaine, et entrez dans la grotte devant vous. Elle sert uniquement à vous faire gagner des pièces, puisque si vous aviez pris en haut lorsque vous étiez devant l'ascenseur, vous seriez arrivé au même endroit. Montez donc tout en dénichant les pièces aux quatre coins de la grotte. Les chauves-souris sont difficilement visibles et vous attaquent par surprise, attention. Sortez de la grotte, sauvegardez votre partie, et reprenez à droite en montant sur les quelques plates-formes en bois. Avant de descendre avec l'autre ascenseur, allez dans le coin à droite où se trouvent deux pièces. A présent, vous pouvez descendre. Avancez un peu et, plutôt que de vous faire tomber pour continuer, passez dans le passage secret à droite. Les ronces sont fausses, et le mur est franchissable. Avec le ressort, sautez en haut à gauche. Éliminez l'intégralité des ennemis et brisez toutes les caisses. Ceci fait, prenez cette fois le chemin de droite, pour trouver deux surprises. Eh oui ! Premièrement, il y a un coffre au trésor, et deuxièmement, la fourmi dorée est là ! Veillez à ne surtout pas la tuer, sans quoi vous devrez tout recommencer. Allez au chemin de gauche que vous avez précédemment nettoyé. Ensuite, revenez à la Maison du reclus pour qu'il vous offre la récompense : une capsule de vie, pour augmenter vos points de vie maximaux de un. Désormais, allez à Fort Mica, là où vous vous étiez arrêté, avant d'emprunter le passage secret. Faites-vous tomber dans l'eau, cette fois-ci, et prenez soin d'attraper toutes les pièces, bien visibles. Poursuivez sur la droite, pour sortir du niveau.

Dans "Cavernes inondées", vous allez devoir explorer des cavernes... inondées ! Descendez d'un coup pour vous retrouver dans l'eau. A gauche se trouvent deux pièces, dans un coin, accompagnées d'une boule rose restaurant les vies. Continuez à droite en prenant garde au poisson vert qui, dès qu'il vous a repéré, vient immédiatement vous attaquer. Évitez évidemment les ronces. A la surface, allez à gauche pour récupérer quelques pièces. Pour le reste de l'aventure, c'est à droite que ça se passe. Appliquez les mêmes conseils cités précédemment. Aucun problème pour la suite, si ce n'est de ne pas oublier de sauvegarder votre partie sur la fin du niveau.

Au niveau "En bas de la colline", commencez d'abord par prendre la pièce dans l'eau. Continuez sur la droite, et descendez dans le coin pour récupérer trois pièces. Ensuite montez, puis allez sur la droite jusqu'au cul-de-sac qui n'en est en fait pas un. En effet vous pouvez passer dans le mur. Descendez pour récupérer une grande pièce. Il y a un passage secret inutile en bas, mais ne vous en préoccupez pas. Avancez sur la droite jusqu'à la sortie.

Une fois dans "Descente en ville", prenez la série de pièces droit devant vous. Sauvegardez, et la nouvelle zone est juste devant.

Enfin, si on peut dire. Cette zone sert en fait de boutique, la "Boutique de Chopple". C'est ici que vous pourrez dépenser toutes les pièces accumulées au cours du jeu. Sont disponibles :

- Crachats plus puissants (70 pièces)
- Cristal d'invincibilité (100 pièces)
- Extension de langue (70 pièces)
- Cristal d'hyperactivité (100 pièces)
- Coeur (40 pièces)
- Cristal d'énergie (100 pièces)

Chaque objet débloquent des bonus supplémentaires, tel que le pouvoir de jeter des éclairs ...

Allez au niveau suivant en sortant de la maison, et en avançant un peu sur la droite.

3 - Village de la crevasse et alentours

Tout droit, en montant un peu, se trouve le téléporteur pour aller à la carte du monde. Sinon, pour continuer, descendez les ascenseurs de droite. Entrez ensuite dans la grotte. Une embuscade vous attend. Une série de chats armés, mercenaires de Milgram, vient vous attaquer. Pour les éliminez, sautez dessus deux fois. Leur seul avantage est leur nombre. Une fois les combattants battus, ouvrez la porte avec la clef qu'on vous fournira dès la victoire obtenue. Vous accédez ainsi à la partie de la ville verrouillée par Milgram. Beaucoup d'innocents y sont emprisonnés. La sortie de cette ville est elle aussi fermée par une clef qu'il faudra retrouver.

Foncez droit devant pour atteindre la cabine et ainsi sauvegarder votre partie. Entrez dans la première maison, la "Maison aux ascenseurs". Montez avec les ascenseurs, et éliminez les mercenaires de Milgram en même temps. Au quatrième étage, montez avec l'ascenseur de droite. Prenez la clef dorée avec votre langue. Transportez-la jusqu'à la prochaine maison qui se trouve encore plus haut après la sortie de celle-ci. Ouvrez-la avec la clef, et entrez dedans. Elle s'appelle la "Maison des dangers". Et pour cause, des bombes circulent librement partout dans la maison, faites attention. Montez étage par étage, il n'y a aucune difficulté sauf les bombes. A la sortie, vous arrivez dans une autre salle de la "Maison des dangers". Ressourcez-vous avec le distributeur d'eau. Allez tout à gauche, et grimpez les escaliers pour arriver à l'étage du dessus. Là, donnez un coup de langue au levier, et revenez un peu en arrière. Un ascenseur s'est débloquent ! Montez avec, et prenez la clef. A présent, redescendez à la première maison, puis dehors. Sauvegardez votre partie, puis laissez-vous tomber du pont en bois. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine maison, avec toujours la clef dans votre bouche. N'entrez pas dedans tout de suite, et continuez sur la droite pour déverrouiller la sortie de la ville. Crachez la clef sur le portail pour l'ouvrir. Ceci fait, revenez à la maison, et entrez-y. Passez dans le mur à gauche, actionnez le levier avec votre langue, puis remontez. Le feu dans la cheminée a disparu, vous pouvez dès maintenant entrer dedans, et vous arriverez dans une sorte de "cave" peu éclairée. Sauter sur les plates-formes, car en bas, c'est le vide. Attention aux mercenaires de Milgram qui circulent un peu partout, les autres ennemis sont classiques. Montez, et allez à droite. N'allez pas dans l'eau verdâtre, c'est du poison. Essayez de monter sur les plates-formes qui tombent quelques secondes après vous être mis dessus, pour arriver jusqu'à un sol stable. Placez-vous sur le coin et sautez dans le mur. Allez à gauche, et vous trouverez un coffre au trésor. Ceci fait, revenez en arrière sur le sol ferme, et allez à droite. Montez en effectuant des sauts contre les murs, et vous arriverez très en hauteur, avec la clef qui permet d'ouvrir la porte au hall de la maison. D'ailleurs, revenez-y et crachez la clef contre la serrure de la porte. Montez tout en longeant la droite. Lorsque vous arrivez sur un grand ascenseur, sautez sur l'embouchure de gauche. Un coffre au trésor contenant une capsule de santé s'y trouve. A part ça, cette maison ne contient que des pièces faciles à dénicher. Sortez de la maison, puis montez sur l'ascenseur, et montez encore de rochers en rochers. Tout en haut se trouve la "Grotte cachée". Une bonne dizaine de pièces ainsi qu'une capsule de santé se trouve à l'intérieur. Maintenez la gauche jusqu'à tout trouver, rien de plus simple. A présent, sortez de la grotte, puis du niveau en passant par le chemin que vous avez débloquent précédemment.

Toujours dans le "Village de la crevasse", sauvegardez votre partie avec la cabine se trouvant au début du niveau. Ensuite, il suffit d'aller à droite jusqu'à la maison, le chemin parle de lui-même. Entrez-y, et un mercenaire puissant de Milgram tente d'assassiner un vieil homme pour lui prendre son argent. Vous vous en doutez, il va falloir le battre. Il n'y a pas trois mille moyens de le battre : il suffit de lui sauter dessus une bonne paire de fois. Le plus dur reste d'éviter ses attaques puissantes, et sa vitesse est considérable. Sa barre de vie est en bas de l'écran, vous pouvez constater en direct les dommages que vous lui faites subir. Une fois l'ennemi battu, l'Ancien vous ouvre un portail pour continuer l'aventure en guise de remerciement. Passez-y.

Vous débarquez au "Pont de la crevasse". Avancez tout droit jusqu'à apercevoir l'entrée d'une grotte. Plutôt que d'y entrer directement, montez pas à pas sur les rochers en hauteur. Allez à gauche, et une fois que vous êtes devant le

vide, prenez un grand élan et sautez sur la gauche du plus loin que vous pouvez.

Avec un peu de chance, vous arriverez sur la plate-forme de l'autre bout où se trouve une grande pièce. Vous pouvez à présent entrer dans la grotte.

Elle s'intitule "Passage des voyageurs". Sauter sur les petits pontons en évitant le vide, et une fois sur le sol stable, courez avant que les pics de roche ne vous tombent sur la tête. Montez jusqu'à arriver devant un transporteur. Soit vous le prenez, soit vous passez par le chemin périlleux sur la gauche, puis sur la droite, afin d'obtenir une grande pièce. Dans tous les cas, avancez à droite une fois que vous êtes passé par un des chemins. Sauter, évitez le vide encore une fois, et sortez de la grotte pour arriver dans la zone forestière du jeu.

4 - Forêt des mauvais pressentiments et alentours

C'est une atmosphère effrayante qui règne dans cette forêt. Les ennemis y sont très dérangeants, comme par exemple les écureuils vous martelant de bombes-noisettes, ou les cigales que vous ne pouvez battre qu'en leur lançant un projectile... Bref, prenez votre courage à deux mains, et avancez à droite. Il y a le téléporteur vers la map du monde si vous le désirez. Sauter sur les branches des arbres pour récupérer les pièces s'y trouvant. Dès le second arbre du niveau, vous croisez un écureuil fou. Avalez-le et jetez-le sur la cigale se trouvant un peu plus loin, pour obtenir une boule de vie. Une fois que vous apercevrez des plates-formes en hauteur, montez dessus, et allez à gauche. Dans le coin se trouve une grande pièce. Continuez droit devant, de branche en branche, en prenant garde au vide. Sur la dernière branche, il y a une grande pièce. Descendez à présent des arbres, et sortez du niveau.

Après la "Forêt des mauvais pressentiments", vous voilà dans le "Tertre nouveau". Vous pouvez passer par les branches ou le sol, selon votre envie. Une fois devant le second point d'eau, sautez sur les oiseaux transporteurs. Ils sont très petits, mais vous transporteront à l'autre rive. Faites de même pour les cinq prochains vides, et quittez le niveau.

Au "Parc des pommes de pins", sauvegardez d'abord votre partie. Dans ce niveau, vous croiserez des écureuils roses, plus puissants que les bleus, prenez garde. Le reste du niveau parle de lui-même. La seule difficulté consiste à éviter les noises-bombes et les ennemis proliférant.

Le niveau suivant se nomme "Arbres tordus". Allez à droite pour obtenir quelques pièces et descendez ensuite dans le trou. Prenez l'ascenseur, activez le levier, et descendez, deux fois de suite. La porte fermée vient de s'ouvrir. Ce chemin contient quelques pièces, prenez-les, puis repartez à droite. Lorsque vous aurez le choix entre un chemin vers le bas et un vers le haut, prenez celui du haut. Sauvegardez votre partie, et après la cabine, montez aux branches des arbres. Passez ensuite au travers du mur avec une ronce devant, il y a une pièce au bout. Partez ensuite en arrière, mais cette fois-ci prenez le chemin du bas. Continuez simplement sur la droite, en montant avec les pontons, puis sortez du niveau.

Cette fois, vous arrivez à la "Ville de l'automne". Descendez avec l'ascenseur. N'allez surtout pas dans l'eau, et prenez sur la droite le chemin le plus simple possible. Vous pouvez accessoirement décider de passer via les branches pour obtenir quelques pièces. Pensez à vous faire tomber des ponts en bois, il y a souvent quelques pièces en dessous. Allez en haut lorsque le chemin se divise en deux. Sauvegardez votre partie, et sortez du niveau.

Cette partie s'appelle "Bois sinistre". Prenez toujours le chemin du bas. Dès que vous arrivez dans un grand trou, allez à gauche, au bout se trouvent quelques pièces. Récupérez également celles dans l'eau, à droite, mais faites attention aux ronces et aux chauves-souris. Partez donc à droite. Utilisez la fontaine pour vous régénérer si besoin. Allez chercher les pièces dans le coin à droite, puis montez les ascenseurs. Après ça, continuez à droite jusqu'à la sortie.

Ce niveau se nomme "Clairière sombre". Avancez droit devant, vous pouvez passer par l'eau ou par le chemin, c'est pareil. Descendez avec l'ascenseur qui mène à quelques pièces, prenez-les et remontez. Un peu plus loin, sauvegardez votre partie. Allez ensuite tout simplement à droite pour sortir du niveau.

5 - Bon bosquet et alentours

Dans "Bon bosquet", avancez à droite, grimpez aux branches, allez à gauche en montant. Quelques pièces se trouvent sur une falaise. Prenez désormais la droite. L'oiseau que vous avez croisé lors de vos aventures précédentes est de retour. Il vous indique le chemin à suivre pour aller au château de Milgram. Avancez, et droit devant vous se trouve le téléporteur pour aller à la map du monde. Un peu plus loin, descendez et continuez tout droit, car pour aller en bas il

vous faut une clef. Reprenez vos vies avec la fontaine, puis grimpez aux branches pour pouvoir continuer. Une fois sur la falaise en hauteur, prenez la grande pièce. Un peu plus bas, actionnez le levier avec un coup de langue pour que le transporteur se mette à bouger. Servez-vous de lui pour atteindre l'autre côté. Là, montez aux arbres afin de récupérer la clef argentée. Revenez en arrière, au petit pont de bois. Ici, faites-vous tomber, et allez à droite. Ouvrez la serrure, puis entrez dans la grotte.

C'est les "Racines rocheuses". Plongez dans le point d'eau en face de vous pour y récupérer la pièce. Descendez, puis allez à gauche pour la même raison. Continuez ensuite sur la droite. La porte est verrouillée, prenez donc l'ascenseur au-dessus de vous pour la contourner. Allez à droite, descendez, actionnez le levier à gauche pour ouvrir la porte, puis repartez encore à droite pour sortir du niveau.

Vous arrivez à la "Caverne de trous". Montez et prenez les pièces sur les plates-formes surélevées. Descendez, mais prenez soin de fouiller tous les coins car ils contiennent des pièces. Descendez avec l'ascenseur, prenez les pièces dans l'eau et allez à droite. Sauvegardez votre partie, allez à droite en face de l'ascenseur, il y a une grande pièce. Il y en a également en bas de l'ascenseur. Prenez-le pour monter, et continuez à droite pour sortir de ce niveau.

Le prochain se nomme "Bassin souterrain". Avancez un peu à droite, descendez par l'ascenseur, et allez à gauche pour prendre la grande pièce. Plongez dans l'eau, au bout se trouve une grande pièce. Remontez à la surface, venez à droite, et placez-vous sur l'ascenseur. Continuez et, un peu plus loin, vous verrez un autre ascenseur. Prenez-le, car il mène à un coffre qui contient une grande pièce et des petites pièces. Repartez ensuite à droite pour sortir.

Vous voilà dans la "Centrale des ténèbres". Descendez petit à petit sur les ponts, puis montez dès que vous le pouvez. Allez à gauche et récupérez le coffre qui contient une capsule de santé. Repartez à droite, sauvegardez la partie, puis descendez et continuez.

Après être sorti du niveau, vous arriverez au prochain : "Les bombardiers fous". Montez, puis avancez tout droit. Lorsque vous êtes sur le sol ferme, allez à gauche pour trouver une grande pièce. Continuez simplement sur la droite jusqu'à sortir du niveau.

Il se nomme "Profondeurs cachés". Soyez prudent et ne tombez pas dans le vide ! Allez tout droit jusqu'à apercevoir un ascenseur, prenez-le. Avancez à droite et montez sur le transporteur. Sauvegardez la partie, prenez le second transporteur. Descendez à plusieurs reprises avec les ascenseurs jusqu'au prochain niveau.

Dans "Allée aquatique", plongez dans l'eau et avancez tout droit. Il n'y a qu'un seul chemin, et le niveau est très court. A la fin de ce dernier, sauvegardez votre partie.

La "Mine du fléau" est un niveau plus long. Placez-vous sur le transporteur, avancez tout droit, puis montez avec l'ascenseur. Longez la gauche et vous trouverez un trésor avec une grande pièce. Revenez en arrière, et prenez le premier ascenseur que vous croisez. Allez ensuite à droite pour récupérer un coffre avec une capsule de vie. Allez maintenant à gauche de l'ascenseur. Actionnez le levier près du mur, il libère l'accès à une clef argentée. Allez à droite de l'ascenseur, tombez dans le trou, et vous serez droit devant la clef. Avalez-la puis remontez avec l'ascenseur. Allez à droite, puis montez sur la gauche. Ouvrez la porte avec la clef. Sautez, et avalez la clef rouge qui se trouve sur la plate-forme d'en face. Revenez au premier étage et jetez la clef contre la serrure pour l'ouvrir. Allez à droite pour quitter la zone.

Vous voilà à la "Mine d'insectes". Avancez tout droit, montez avec l'ascenseur, sauvegardez votre partie, et placez-vous sur les transporteurs. Ne tombez pas dans le liquide vert. Montez avec les ascenseurs, allez à droite, et sautez sur le ressort pour qu'il vous amène au rocher en hauteur. Avalez la clef rouge puis allez à droite, traversez le mur qui est un passage secret. Laissez-vous tomber du pont pour récupérer trois pièces et une capsule de vie dans l'eau. Faites de même pour le pont d'à côté, il y a une grande pièce.

Descendez, repassez dans le mur, et remontez là où vous étiez avant le passage secret. Cette fois-ci, prenez la gauche. Jetez la clef rouge contre la serrure, au bout. Prenez le transporteur, l'ascenseur, puis le téléporteur.

Il mène à la "Voie rapide". Comme son nom l'indique, elle se finit sous peu. Le niveau ne possède qu'un seul chemin, impossible de se tromper.

Après avoir bouclé la "Voie rapide", vous arrivez aux "Plates-formes suspendues". Avancez tout droit, puis passez à

travers le mur, avant l'ascenseur. Les ronces sont fausses. Le passage secret mène à une grande pièce. Faites à présent des sauts contres les parois du mur pour monter. Allez jusqu'au deuxième ascenseur après le prochain, montez, et passez dans l'autre passage secret à travers le mur après les ronces. Il mène à une autre grande pièce. Prenez l'ascenseur et longez sur la gauche pour encore obtenir une grande pièce. Allez à droite, sauvegardez, et prenez le grand ascenseur. Dirigez-vous à gauche, puis en haut, et enfin à droite, afin de sortir du niveau pour arriver dans le château de Milgram.

6 - Château de Milgram et alentours

"L'entrée" est le premier niveau du château de Milgram. Avancez à droite, puis descendez récupérer les pièces. Remontez, et allez à droite pour la même raison. Revenez ensuite à gauche, prenez les deux ascenseurs. Allez à gauche pour trouver une grande pièce, sinon dirigez-vous plutôt à droite. Longez la droite, montez l'ascenseur, et quittez le niveau encore par la droite.

Le niveau suivant s'intitule "Lapins tueurs". Allez tout droit, avec le ressort vous pouvez aller chercher les pièces en hauteur. Sinon, continuez droit devant, puis sauvegardez votre partie. Placez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Sautez par dessus le robot avec l'ascenseur, allez à gauche. Prenez l'ascenseur, et allez chercher le coffre au trésor à droite. Repartez ensuite à gauche. Mettez vous sur le robot lançant des bombes, et allez sur les plates-formes en hauteur. Grimpez-les pas à pas, puis montez avec l'ascenseur. Maintenez toujours la droite, et à la fin du niveau, sautez sur les petits carrés pour avoir une grande pièce. Le niveau se conclut cependant par un boss. Il va tenter de vous écraser à plusieurs reprises. Sautez sur son dos lorsqu'il est aplati. Répétez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Prenez la clef qu'il vous donne et ouvrez la porte avec.

Après avoir terrassé cet ennemi, le niveau "Pierre brûlante" s'offre à vous. Allez à droite, descendez l'ascenseur, puis avalez la clef à gauche. Ouvrez la porte avec, qui se trouve au bout du chemin, à droite. Allez-y, puis descendez les blocs. Continuez à droite, montez, et actionnez le levier à gauche. Revenez au début du niveau, après l'ascenseur. Montez par celui un peu à gauche, et un autre s'est déverrouillé. Prenez-le, et allez ensuite à gauche pour chercher la clef. Ouvrez la porte, à droite, puis entrer dedans.

Au début du niveau "Couloir sombre", vous devrez affronter à nouveau le bonhomme de la dernière fois. Enfin en théorie, puisque vous pouvez partir directement, sans le battre ! Partez donc à gauche, sauvegardez votre partie, et montez par l'ascenseur. Continuez sur le chemin, et sortez de ce niveau par la porte, tout au bout.

Commencez "Exploration du donjon" par descendre, puis allez à gauche. Montez, allez à droite, et actionnez le levier. Cette fois-ci, descendez et allez à droite, en passant par le pont violet. Là où les plates-formes bougent, placez-vous sur la quatrième, attendez qu'elle soit le plus haut possible et sautez à droite. Montez avec l'ascenseur, et prenez le coffre à droite. Repartez à présent à gauche, prenez le transporteur en faisant attention à ne pas tomber, sous peine de tout recommencer. Allez à présent au bout à droite, et montez sur les plates-formes à gauche. Prenez encore une fois le transporteur, et ne tombez pas. Éliminez le mercenaire de Milgram, puis vous allez devoir vous battre contre un boss. C'est un soldat normal, mais un peu plus armé. Pour le tuer, envoyez-lui trois petites bombes dessus. Pensez à prendre le coffre avant de sortir, il contient une capsule de santé.

Au niveau "Bloc du donjon", vous êtes transporté par une série de blocs tout au long du level. Votre objectif est de ne pas tomber, et de ne pas vous faire toucher par les nombreuses attaques d'ennemis. Le reste se fait automatiquement. Profitez-en bien, c'est le dernier niveau du jeu avant le boss.

Et oui, vous voilà enfin devant Milgram. Il a des allures de Bowser, vous ne trouvez pas ? Pour l'éliminer, jetez-lui les ennemis qu'il fait tomber en sautant par terre. Ses autres attaques sont le lancer de flammes, et il peut également produire une boule de feu à tête chercheuse. Bonne chance !

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

RÉCOMPENSES DE LA VERSION HD

Sabres

Couteau papillon

Réaliser un combo avec une fraise 40 fois.

Lame disco

Trancher 50 bananes.

Lame de feu

Réaliser un combo en mode Zen après l'arrêt du chrono.

Lame de glace

Trancher 20 bananes gelées en mode Arcade.

Mr. Sparkle

Echouer au mode Classic avec un score de 42.

Old Glory

Echouer au mode Classic avec un score de 50.

Pixel Love

Suivre Halfbrick Studios sur Facebook ou Twitter.

Arrière-plans

Fruit Ninja

Obtenir un score de 125 en mode Classic sans perdre un seul fruit durant la partie.

Great Wave

Trancher 150 pastèques.

I Heart Sensei

Lire 3 conseils du Sensei (perdre 3 fois).

Yin Yang

Trancher 75 fruits de la passion.

Grand Theft Auto : Chinatown Wars HD

© Rockstar Games 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PÉAGES GRATUITS

Pour éviter de payer le péage sans avoir d'étoile de recherche, foncez vers l'endroit où il faut payer puis, juste avant d'entrer au péage, quittez la voiture sans freiner, elle continuera à avancer et dépassera le péage. Allez vers la voiture, à pied, et vous pourrez ensuite la conduire sans avoir à vous confronter à la police.

Infinity Blade II

© Epic Games / Chair Entertainment 2011

+ D'INFOS

FORUM

COMMENT DÉBLOQUER LES ÉQUIPEMENTS INFÂMES

Épée infâme

A partir de la 2ème Renaissance, tuez le premier Titan. Ensuite, tournez vers le chemin qui vient de se débloquent à droite. Avancez, et affrontez le Titan. Avancez encore tout droit et vous vous retrouverez face à un tronc d'arbre avec une épée enfoncée. Cliquez dessus et un Troll sortira de terre. Il attaque rapidement et est difficile à éviter, privilégiez les parades et une arme lourde. Après l'avoir battu, un deuxième monstre encore plus fort apparaîtra. Tuez-le, mais attention car il n'est pas possible de contrer ses coups. Après l'avoir battu, vous obtiendrez l'Épée infâme.

Bouclier infâme

Pour le débloquent, il faudra l'Infinity Blade. Suivez le même chemin que pour l'Épée infâme, mais au lieu d'avancer vers le tronc, tournez à droite, vers la statue. Dans le creux, incrustez l'Infinity Blade (ne vous inquiétez pas, vous la récupérerez) pour ouvrir le tombeau. Touchez le bouclier à coté du mort pour le réveiller. Battez-le en privilégiant les Blocages. Après l'avoir battu, vous obtiendrez le Bouclier infâme.

Heaume infâme

Allez dans le magasin et achetez la carte à 175.000\$. Ensuite, avancez et entrez dans le château. Lorsque vous arriverez dans la cour avec les 3 portes, prenez celle de droite. Descendez dans l'arène et battez les deux Titans. Dirigez-vous ensuite vers le sous-sol de l'arène, par là où est entré le deuxième Titan. Avant d'affronter qui que ce soit, cliquez sur la sculpture en relief qui représente le dessin sur la carte. Vous débloquentez alors le Heaume infâme.

Armure infâme

Pour la débloquent il vous faut être au minimum à la 8ème Renaissance. Dirigez-vous vers l'arène (même chemin que pour le Heaume Infâme), et vous remarquerez qu'un autre chemin sera disponible. Au fil des années un arbre aura poussé. Grimpez dessus, et vous vous retrouverez face à face avec un oiseau géant (Nv.200) endormi. Pour le réveiller, prenez le plus possible d'argent par terre. Pour le battre, privilégiez les blocages. Quand il mourra, vous remarquerez qu'il cachait l'Armure Infâme, récupérez-la.

Anneau sacré

Après avoir débloquent toutes les armes infâmes, équipez-les toutes puis suivez le même chemin que celui que vous avez emprunté pour battre Thane. Vous remarquerez que l'escalier est cassé, prenez donc le chemin de gauche. Battez le Titan et cliquez sur le tombeau. Une longue cinématique surviendra, suivie d'une grosse révélation. A la fin de la cinématique, vous récupérerez l'Anneau Sacré qui permet d'utiliser la technique SAINT Nv.10, laquelle peut voler jusqu'à 8 000 PV à votre adversaire.

Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous

© Warner Bros Games / NetherRealm Studios 2013

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

AVOIR DES POINTS D'ÉNERGIE ILLIMITÉS

Pour avoir des points d'énergie illimités, changez simplement l'heure de votre iPhone puis revenez sur le jeu. Les barres d'énergie de vos personnages seront ainsi pleines. Vous pouvez ensuite remettre l'heure normale, votre barre sera tout de même remplie.

Lane Splitter HD

© Fractiv 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EVITER LES VOITURES QUI ARRIVENT À GRANDE VITESSE

Dans les derniers niveaux, la meilleure chose à faire est de se mettre juste à coté des lignes au sol pour éviter les véhicules plus facilement.

+ D'INFOS

FORUM

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 Réinaldo 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 musée 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 musée, 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 sur 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.

DÉBLOQUER LE COMICS

Sauvez Nico dans l'entrepôt pour débloquent les pages du comic book accessibles depuis le menu principal. Elles retracent le prologue du jeu.

DÉBLOQUER LE JOURNAL

Terminez le jeu pour débloquent le journal des personnages principaux (Nico et George). Il est accessible depuis le menu principal.

Les Simpson : Springfield

© Electronic Arts 2012

+ D'INFOS

FORUM

STATUE DE JEBEDIAH SPRINGFIELD

Pour gagner cette statue ainsi que 10 donuts, vous devez attendre que Homer soit immobile. Ensuite, cliquez 10 fois dessus.

OBTENIR DES BEIGNETS

Vous pouvez parfois obtenir des beignets en nettoyant simplement votre ville, votre pourcentage de chance augmentera si vous le faites faire par Lisa au lieu de Homer.

FAIRE GAGNER PLUS DE DOLLARS ET D'XP À VOS VOISINS

Pour faire gagner un peu plus de dollars et d'XP à vos voisins, taguez les bâtiments publics de vos voisins. Quand ils nettoieront, ils gagneront des dollars et des XP là où normalement ils n'obtenez rien. N'oubliez pas vous êtes limité à 100 amis.

SUPPRIMER LE PERSONNAGE MAYA

Vous ne pouvez enlever le Maya de vos personnages ? Pour cela, rien de plus simple : retirez le calendrier et cela deviendra possible !

GAGNER 12 HEURES APRÈS LA CONSTRUCTION DE L'ÉGLISE

On vous demande d'envoyer Homer et d'autres adultes prier à l'église (mission qui dure 12 heures).

La mission suivante consiste à envoyer les enfants prier 12 heures donc envoyez les enfants peu de temps après les adultes (ex : 10 min).

Récoltez les adultes : Calculez bien votre temps de façon à ne récolter que les adultes pour déclencher la mission qui consiste à envoyer les enfants à l'église.

Récoltez les enfants 10 min après, voilà vous avez gagné 23h50 !

GAGNER 12 HEURES À LA MISSION "UNE QUESTION DE RETENUE AVEC MME

Pour gagner 12 Heures à la mission "Une question de retenue avec Mme Krapabelle" il faut, à la première mission avec Mme Krapabelle, envoyer Skinner observer les oiseaux (ce qui dure 24 heures). De cette manière, quand vous arriverez à la mission en question, il sera à 16h et il restera donc 8 heures pour Skinner et 12 heures de Krapabelle !

+ D'INFOS

FORUM

LISTE DES COMBOS

Les combos sont séparés par magazines et le chiffre à côté des éléments indique le numéro du magazine dans lesquels les éléments se trouvent.

1) salissant à cheminée

Pirate à vélo = Bicyclette en bois (1) + Pirate- jouet (1)

À quelqu'un d'autre = Carte de crédit de quelqu'un d'autre (1) + Portrait de famille de quelqu'un d'autre (1)

Le temps d'un printemps = Sachet de graines instantanées (1) + Réveille-matin(1)

Anciennes générations = Œuf d'araignée (1) + Portrait de famille de quelqu'un d'autre (1)

Créanciers = Carte de crédit de quelqu'un d'autre (1) + Banque de blanchiment (1)

Soirée cinéma = Mais en épis (1) + Télévision (1)

2) Jouets au souvenir ineffaçable

Navigue sur les mers = Œil baladeur (2) + Pirate- jouet (1)

Briques de construction = Blocs de construction (2) + Brique ordinaire (1)

Cracheur de feu = Antiki torche(1) + Pyranosaurus en peluche (2)

Dino-mite = Pyranosaurus en peluche (2) +Elfe mecontent en peluche (2)

Big brother t'observe = Télévision (1) + Œil baladeur (2)

Cœur magnétique = Aimant brisé (1) + Cœur froid comme l'acier (2)

Boucle-hélice = Chauffage d'appoint (2) + Cœur froid comme l'acier (2)

Dentition affreuse = Lapin agité en peluche (2) + Farfadet - Jouet (2)

Bombe a retardement = Reveille-matin(1) + Mini bombe à hydrogène (2)

Minou lolcat = Œil baladeur (2) + Minou minou en peluche (2)

3) Mets de Snobs

Poisson-chat = Minou minou en peluche (2) + Poisson globe (3)

Ours fragile = Ours sentimental en peluche (2) + Chinoiserie fragile (3)

Vaisselle = Cuillère en bois (3) + Chinoiserie fragile (3)

Flocons de maïs = Maïs en épis (1) + Dents de maïs au petit déjeuner (3)

Poisson mortel = Poisson globe (3) + Sushi du supermarché (3)

Réveille-toi! = Reveille-matin (1) + Café (3)

Café frappé = Cubes de glace seche (3) + Café (3)

Lapin de pâques = Paquet d'œufs (3) + Lapin agité en peluche (2)

Repas sous forme liquide = Soda futuriste (3) + Café (3) + Dissipateur de la crise de la quarantaine (3)

Sac d'œufs = Œuf d'araignée (1) + Œufs de locuste (3)

Aliment paniques = Guimauves (3) + Café (3) + Grille-pain (3)

4) Achats du héros

Bloc de bois = Cubes à lettres (1) + Blocs de construction (2) + Tetronimos (4)

Arachnides = Œuf d'araignée (1) + Araignée géante (4)

Plante contre zombies = Sachet de graines instantanées (1) + Zombie - jouet (4)

Oeuforique = Paquet d'œufs (3) + Œuf de phénix (4)

Aventure cérébrale = Gentleman aventurier (4) + Tetronimos (4)

World of goo = Boules de Goo (4) + Jeu pour débutant (4)

Mode avion = Téléphone portable (4) + Foyer portatif (4) + Tablette de jeu (4)
Sous l'eau = Poisson globe (3) + Madame hexopus (4)
Meta = Version bêta (4) + Foyer portatif (4)
Pixel pixélise = Paquet de pixels (4) + Version bêta (4)
Japonais = Sushi du supermarché (3) + Ninja - jouet (4)
Cerveau ahou HIYA! = Ninja - jouet (4) + Zombie - jouet (4) + Pirate- jouet (1)
Pétales de rose = Poupée Valkyrie (2) + Figurine gravity boy (4)

5) Manuel d'art de vivre de Madame Nancy

Hurler à la lune = Coyote hurlant (5) + Lune miniature (2)
Femme-chat = Minou minou en peluche (2) + Poupée de vieille dame (5)
Couple de personnes âgées = Gentleman aventurier (4) + Poupée de vieille dame (5)
Terrible mystère = Le terrible secret (5) + Assaisonnement Mystère (3)
Changer l'ampoule = Ampoule fragile (2) + Lampe moderne (5)
Guerre froide = Blams blams de l'oncle sam (2) + Poupées russes (5)
Encadré = Affiche de collection Little Inferno (1) + Portrait de famille de quelqu'un d'autre (1) + Peinture à l'huile (5)
Blocs de rédacteurs = Cubes à lettres (1) + Paquet de mots (5)
Alerte incendie = Détecteur de fumée (3) + Extincteur (5)
Flamme colorée = Coléoptères épicés (3) + Version bêta (4) + Baril de poudre (5)
Pollinisation = Sachet de graines instantanées (1) + Cocon (5)
Bain du chat = Minou minou en peluche (2) + Produit vaisselle (5)
Vaisselle propre = Produit vaisselle (5) + Chinoiserie fragile (3)
Orchestral = Poupée Valkyrie (2) + Violoncelle (5)
Mélodie au claire de lune = Violoncelle (5) + Lune miniature (2)
Quarantaine médiquée = Dissipateur de la crise de la quarantaine (3) + Les pilules de la maman sous traitement (5)
Accro aux pilules = Nutriments "allié de choix" (2) + Les pilules de la maman sous traitement (5)

6) Shopping à haut risque

Tapis en peau d'ours = Ours sentimental en peluche (2) + Vieux piège à ours (6)
Feux d'artifice = Blams blams de l'oncle sam (2) + Fleur dynamite (6)
Lames tournantes = Extracteur de jus super 4000 (3) + Lance-chaines rotatif (6)
Attention là-dessous! = Lance-chaines rotatif (6) + Main de bûcheron (6) + Pulvérisateur d'odeur virile (6)
Main de poker = Cartes de verre (6) + Main de bûcheron (6)
Saison du tir au canard = Tablette de jeu (4) + Arbuste de jeu (6)
A la chasse = Vieux piège à ours (6) + Arbuste de jeu (6)
Rasage nucléaire = Rasoir viril (6) + Mini bombe à hydrogène (2)
Viril combo = Trophée viril (6) + Rasoir viril (6) + Pulvérisateur d'odeur virile (6)
Brique et mortier = Ordonnance instable (6) + Brique ordinaire (1)
Texte a une nana = Téléphone portable (4) + Poupée automate sans amour propre (6)
Soirée étudiante = Ballons (5) + Poupée automate sans amour propre (6)
Souffleur en chaîne = Paquet de cigarettes (6) + Lance-chaines rotatif (6)
Vices mortels = Dissipateur de la crise de la quarantaine (3) + Paquet de cigarettes (6) + Cartes de verre (6)
Charger juridique = Valise d'avocat (6) + Carte de crédit de quelqu'un d'autre (1)
Injection = Serpent surprise (2) + Protéines en poudre (6)
Culturiste = Protéines en poudre (6) + Trophée viril (6)
Assourdissant = Radiocassette sonique (6) + Poupée Valkyrie (2)
Rage au volant = Bicyclette en bois (1) + Chevaucheur de moustache (6) + Bus de voyage d'intégration (1)
Malade = Farfadet - Jouet (2) + Assaisonnement Mystère (3) + Livre des ténèbres (6)

7) Opérationnel des maintenant

Chaîne de courriels = Lance-chaines rotatif (6) + Courriel (7)
Applaudissement en bois = Pointeur laser (7) + Main de bûcheron (6)
Aventurier du monde = Globe enflammé (7) + Gentleman aventurier (4)
Apprendre en s'amusant! = Fusée - jouet (7) + Bus de voyage d'intégration (1)

Lunettes & moustaches = Lunettes de soleil tendance (7) + Moustache de puissance (6)

Avant internet = Télévision (1)+ Radio d'un autre temps (7)

Idole endormie = Idole endormie (1) + Idole triangulaire (5) + Idole arrondie (7)

Planète de glace = Cubes de glace seche (3) + Pluton miniature (7)

Cœur et âme = Cœur froid comme l'acier (2) + Figurine transhumaine (7)

Route de brique jaune = Minou minou en peluche (2) + Épouvantail (5) + Figurine transhumaine (7)

Avions & trains = Chemin de fer fermé (7) + Ordonnance instable (6)

Futur robotique = Robot à pinces (4) + Robots papa & maman (7)

Ours polaire = Ours sentimental en peluche (2) + Pole sud (7)

Carton = Imitation de meatboy (4) + Épée en carton (4) + Appât madame insecte(7)

Usine a saucisses = Chainons de saucisse (3) + Usine a clones (7)

Club de lecture = Le terrible secret (5) + Livre des ténèbres (6) + Créationnisme (7)

Nuage de pourriels = Nuage internet (7) + Courriel (7)

Piratage en ligne = Nuage internet (7) + Pirate- jouet (1)

C'est un panneau ! = Chemin de fer fermé (7) + Indicateur du bas (7)

Tournesol = Soleil miniature (7) + Sachet de graines instantanées (1)

Voie lactée miniature = Lune miniature (2) + Pluton miniature (7) + Soleil miniature (7)

Futur aveuglant = Soleil miniature (7) + Lunettes de soleil tendance (7)

Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2014

© Wizards of the Coast 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES PROMO

Ces codes sont à saisir dans la section dédiée du menu Bonus. Ils débloquent des cartes supplémentaires.

DWNNDR

FTHPTH

GKSNDR

PRSTTT

RSNGSN

TRCKSC

X340F5IS979E7K3Q

Mais, Où est Perry ?

© Disney Mobile 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DOSSIERS SECRETS

Cette astuce indique l'emplacement des dossiers secrets.

Dans la mission 1, les dossiers sont dans les niveaux 4, 6, et 8.

Dans la mission 2, les dossiers sont dans les niveaux 2, 4, et 8.

Dans la mission 3, les dossiers sont dans les niveaux 2, 6, et 9.

Dans la mission 4, les dossiers sont dans les niveaux 2, 7, et 9.

Max Payne Mobile

© Rocksteady 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PIÈCE CACHÉE DANS LE NIVEAU ENTRAÎNEMENT

Dans la rue, après avoir déclenché l'entraînement au tir et abattu les ennemis, avancez jusqu'à la camionnette. Montez dessus, sautez sur le système de ventilation. Ensuite, sautez sur les marches d'escalier de secours. Montez jusqu'à la fenêtre et avancez vers elle pour la casser. Entrez dans la pièce cachée du niveau où se planquent des ingrams.

Minecraft Pocket Edition

© Mojang 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACCÉDER À LA VERSION ALTERNATIVE DU NETHER

Pour avoir accès à la version alternative du Nether, il suffit de se munir de :

4 blocs d'or

14 blocs de cobblestone

1 Réacteur du Nether

Une fois les blocs en votre possession il suffit de reproduire ce pattern et activer le réacteur.

Attention : Le Nether n'est accessible qu'en mode survival.

CULTURE DE CHAMPIGNONS

Pour faire une culture de champignons, il suffit de vous munir d'un champignon et de le poser dans un endroit très sombre. La multiplication est assez longue, donc patience.

SOURCE D'EAU INFINIE

Pour avoir une source d'eau infinie, il faut 2 seaux d'eau.

Creusez dans le sol un trou de 2 blocs de largeur, 2 blocs de longueur et 1 de profondeur.

Avec le premier seau, mettez l'eau dans un des coins, et avec le 2eme seau mettez l'eau dans le coin opposé.

Voilà, vous avez votre source d'eau infinie, vous pouvez dès à présent prendre autant d'eau que vous voulez dans ce petit bassin.

TECHNIQUE DE "L'ASCENSEUR"

Vous êtes bloqué dans un trou et vous avez beaucoup de terre ou de pierre dans l'inventaire ? Munissez-vous d'un stack du matériau de votre choix et sautez tout en posant un bloc sous vos pieds. Répétez l'opération jusqu'à être sorti du trou.

ENLEVER DU SABLE OU DU GRAVIER FACILEMENT

Vous avez une grande tour de sable ou de gravier devant vous et vous devez l'enlever ? C'est très simple, il suffit d'avoir une torche ou une demi-dalle. Cassez le bloc de sable ou de gravier à la base et placez vite la torche ou la demi-dalle, la sable ne pouvant pas reposer sur un bloc non solide va se casser, ainsi que tout le sable qui va tomber dessus.

FAIRE POUSSER DES ARBRES RAPIDEMENT

Pour faire pousser un arbre rapidement, il vous faut de la poudre d'os. Prenez la poudre d'os dans la main et appuyez une fois sur une pousse d'arbre, l'arbre poussera instantanément. Ceci fonctionne avec toutes les pousses d'arbres, et même avec le blé.

RESPIRER SOUS L'EAU

Pour respirer sous l'eau, il suffit d'avoir de la canne à sucre ou des échelles. Comme ce sont des blocs non-solides, ils créeront une "poche d'air" et vous pourrez respirer.

RÉSISTANCE DES MINERAIS

Privilégiez les outils et même les armures en fer ou en diamant, l'or n'étant pas du tout résistant, utilisez l'or uniquement pour la décoration. Les outils en pierre sont plus résistants que les outils en or.

FAIRE PLUS DE DÉGÂTS AVEC L'ARC

Vous l'avez peut-être remarqué mais les flèches peuvent s'enflammer. Si vous tirez une flèche à travers la lave, elle s'enflammera et fera plus de dégâts si vous touchez quelqu'un.

FAIRE UNE CHEMINÉE

Il existe un bloc qui s'appelle la Netherrack. Si vous en avez et qu'avec un briquet vous mettez le feu dessus, le feu ne s'éteindra jamais naturellement. Il est très utile pour faire des éléments de décoration. Attention toutefois aux maisons en bois, le feu risque de se propager.

📌 FAIRE CUIRE PLUS DE MINÉRAI AVEC DU BOIS

Au lieu d'utiliser les bûches entières pour faire cuire vos minerais (1 minerai par bûche), utilisez plutôt des planches. Les planches font cuire 1,5 minerais, donc si vous mettez 4 planches vous pourrez faire cuire 6 minerais.

📌 ACCÉDER AUX MAPS

Vous voulez partager votre map avec un ami ? Avec un explorateur de fichier (iFunBox par exemple), allez dans : `var / mobile / Applications / Minecraft PE / Documents / games / com.mojang / minecraftWorlds`. Dans ce dossier vous trouverez toutes vos maps, envoyez celle que vous voulez à votre ami, il faudra simplement qu'il accède au dossier cité plus haut et qu'il glisse la map dedans.

📌 CRÉER DE L'OBSIDIAN

Pour créer de l'obsidien, il faut faire couler de l'eau sur de la lave. Pour récupérer l'obsidien, utilisez une pioche en diamant.

📌 PASSER LA NUIT SANS LIT

Vous voulez passer la nuit mais vous n'avez pas de lit ? Prenez un atelier et appuyez dessus, vous rentrerez dans le menu avec tous les objets à crafter. Quand vous êtes dans ce menu, le jeu est en pause mais le temps passe, utile pour éviter la confrontation avec des monstres.

📌 TROUVER LE NORD

Vous avez remarqué la lettre "L" dans la texture du bloc de cobblestone ? Quand vous voyez la lettre dans le bon sens, vous regardez vers le nord.

📌 AVOIR BEAUCOUP DE FLEURS

Pour avoir beaucoup de fleurs, utilisez de la poudre d'os sur de l'herbe. Des fleurs jaune et bleu apparaîtront instantanément.

Modern Combat 3 : Fallen Nation HD

© Gameloft 2011

+ D'INFOS

FORUM

📌 ARME EN OR

Lorsque vous aurez atteint le niveau 31 en mode multijoueur, tuez avec n'importe quelle arme 1000 adversaires et la version Gold de votre arme sera déverrouillée.

📌 ARSENAL À DÉBLOQUER

Lorsque vous aurez atteint un certain niveau dans le mode multijoueur, des armes seront débloquées :

Niveau 5: Throwing Knife
Niveau 6: SCAR-L
Niveau 8: SPAS-12
Niveau 10: P99
Niveau 11: Blind Eye perk
Niveau 12: Dragunov
Niveau 13: Scrambler
Niveau 14: PKP Pecheneg
Niveau 15: Hardline Perk
Niveau 15: Revenge
Niveau 16: MP9
Niveau 18: CM901
Niveau 19: Sitrep Perk
Niveau 20: Specialist
Niveau 21: EMP Grenade
Niveau 22: A550 (Sniper)
Niveau 22: Extreme Conditioning Perk
Niveau 24: Javelin
Niveau 26: AA-12
Niveau 27: Assassin Perk
Niveau 28: PP90M1
Niveau 29: Smoke Grenade
Niveau 30: MP412
Niveau 30: Steady Aim Perk
Niveau 32: Type 95
Niveau 32: Final Stand
Niveau 36: Skorpion
Niveau 37: Bouncing Betty
Niveau 38: P90
Niveau 39: Scavenger Perk
Niveau 40: Stinger
Niveau 42: G36C
Niveau 44: RSASS
Niveau 45: Trophy System
Niveau 46: .44 Magnum
Niveau 47: Overkill Perk

Niveau 48: Striker
Niveau 50: ACR 6.8
Niveau 51: Martyrdom
Niveau 52: XM25
Niveau 53: Claymore
Niveau 54: MK46
Niveau 55: Dead Silence Perk
Niveau 56: PM9
Niveau 57: Dead Man's Hand
Niveau 58: Five Seven
Niveau 60: MK14
Niveau 61: Tactical Insertion
Niveau 62: Model 1887
Niveau 64: M320 GLM
Niveau 66: MSR
Niveau 68: AK-47
Niveau 69: C4
Niveau 70: G18
Niveau 71: Hollow Points
Niveau 72: M60E4
Niveau 74: MP7
Niveau 76: Desert Eagle
Niveau 77: Portable Radar
Niveau 78: FAD
Niveau 80: RPG-7

N.O.V.A. HD

© Gameloft 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **MODE DIFFICILE**

Terminer le mode solo en Facile ou Normal pour débloquer le mode Difficile.

Plantes contre Zombies HD

© PopCap Games 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE PARTIE RAPIDE

Pour débloquer le mode Partie Rapide, terminer le mode Aventure.

ZOMBIE YÉTI

Pour débloquer le Zombie Yéti, terminer le mode aventure au moins une fois puis atteindre le niveau 4-10 à nouveau.

Resident Evil 4 : Mobile Edition

© Capcom

+ D'INFOS

FORUM

MODE MERCENAIRES

Les cartes du mode mercenaires se débloquent en fonction des missions terminées en solo. Il y a plus de 30 missions mercenaires au total .

AIDE DE JEU

Soif de Sang (Mission 1)

Commencez par abattre tous les infectés que vous verrez sur la map jusqu'à la cinématique. C'est à ce moment que le premier boss apparaîtra. Équipez-vous de votre pistolet ou fusil à pompe et prenez toutes les munitions laissées par les ennemis. Visez ensuite la tête du boss et évitez d'être trop près de lui sinon il vous atteindra avec sa tronçonneuse. Restez à distance et évitez les autres infectés. Continuez jusqu'à ce que mort s'ensuive. Continuez par abattre les derniers infectés avant la cinématique de fin de niveau.

Luis Sera (Mission 2)

Commencez par avancer tout droit jusqu'au pont. Évitez les infectés et montez sur l'esplanade via l'échelle. Détruisez les caisses avec votre couteau. Prenez l'emblème. Descendez, avancez et allez sur le pont. Une fois au bout, tournez à droite et avancez jusqu'aux caisses. Détruisez-les, prenez l'emblème. Tuez les infectés. Dans les options, combinez les deux emblèmes pour former une clé. Dirigez-vous vers la grande porte et utilisez la clé pour pouvoir sortir.

Las Plagas (Mission 3)

Avancez jusqu'au premier infecté. Il s'agit d'une nouvelle espèce. Visez la tête et tirez plusieurs fois. Une fois à terre, n'hésitez pas à utiliser votre attaque secondaire pour l'affaiblir. Une fois l'ennemi achevé, continuez et tournez ensuite à droite tout en abattant les ennemis de la même façon que le premier rencontré. Détruisez les caisses, ramassez les munitions et dirigez-vous à gauche. Une fois au bout, tournez à droite et avancez jusqu'à l'échelle pour terminer la mission.

La prochaine mission (L'antre du géant) est un combat de boss. Vous devrez abattre El Gigante. Pour ce faire, vous devrez refaire les missions précédentes afin de gagner plus d'argent pour pouvoir acheter des armes plus puissantes. Vous pouvez gagner de l'argent en échange des bijoux obtenus dans les missions ou en vendant armes et munitions. Tout cela à partir du menu (via le marchand). Ceci fait, vous voilà fin prêt à affronter El Gigante et à continuer l'aventure.

Retour vers le Futur : Le Jeu

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

Vous accompagnez le Dr Emmett Brown appelé tout simplement Doc pendant qu'il effectue son expérience inter-temporelle. Il place Einstein le chien dans la DeLorean et l'envoie pour un voyage dans le temps.

Discutez avec Doc avant que la voiture ne revienne. Malheureusement les choses ne se passent pas comme prévu et la voiture tarde à revenir.

Après ce fiasco, allez à gauche, cherchez dans la boîte à outils pour trouver le carnet et apportez-le à Doc.

Ce dernier a commis des fautes dans ses calculs et après un laps de temps il disparaîtra sous vos yeux.

Labo de Doc

Après le réveil brusque, vous rejoignez votre père et Biff dans le labo de Doc. Le premier s'occupe de la vente des inventions et des objets qui appartenaient à l'inventeur. Visitez les lieux et observez les objets qui vous rappellent vos deux amis perdus. Allez à droite et examinez la maquette de l'hôtel de ville dans laquelle le carnet est caché. Vous devez récupérer ce carnet très précieux et dangereux s'il tombe entre de mauvaises mains.

Le gros Biff s'interpose et prend l'hôtel de ville pour l'utiliser dans son aquarium. Discutez avec ce dernier et tentez de négocier avec lui pour reprendre la maquette.

Il refusera et en plus il découvrira le carnet de Doc. Vous devez donc trouver une solution pour reprendre ce carnet.

Utilisez le juke-box pour que Biff arrive encore une fois et vous dérange.

Votre père s'interposera et dira à Biff de vous laisser tranquille. Allez alors vers votre père et parlez-lui. Dites-lui qu'il ne doit plus intervenir et que vous pouvez vous débrouiller seul contre Biff. Dès lors votre père ne s'interposera plus entre Biff et vous.

Restez près de votre père et prenez votre guitare qui se trouve dans le carton. Allez à droite vers l'amplificateur et augmentez le volume.

Branchez ensuite la guitare. Avant de commencer à jouer, Biff viendra comme d'habitude et prendra votre guitare pour jouer à votre place. C'est exactement ce que vous attendez de lui. Dès qu'il touche les cordes, la puissance de l'amplificateur le projetera en arrière.

Pendant que Biff est inconscient, vous récupérez le carnet qui se trouve dans la maquette. Au même moment, la DeLorean de Doc revient dans le parking.

Parking

Ouvrez la portière pour trouver Einstein. Regardez à droite pour trouver une chaussure et un magnétophone.

Prenez-les et écoutez le message de Doc dans le magnétophone. Il vous demande de le rejoindre et de l'aider. Mais vous ne connaissez pas la date à laquelle Doc est bloqué puisque l'afficheur ne marche pas. Vous devez alors trouver un moyen de le savoir. Utilisez la chaussure avec Einstein pour qu'il la renifle et vous conduit vers son propriétaire.

Appartement d'Edna

Einstein vous amènera devant l'immeuble où se trouve l'appartement de la vieille Edna. Sonnez à la porte et utilisez la chaussure sur Edna pour qu'elle vous laisse monter.

Papotez avec elle à propos de l'histoire de la chaussure et de la ville pour apprendre qu'il y a eu un incendie dans un bar clandestin. Epuisez la conversation ensuite utilisez les jumelles qui se trouvent devant Edna. Vous localisez le vidéo club qui a été construit à la place du bar clandestin en 1932 un an après l'incendie.

Vous disposez maintenant de l'année où se trouve Doc mais il vous reste le mois et le jour. Vous devez chercher dans les journaux d'Edna mais celle-ci vous empêche de les toucher. Vous devez donc la distraire avant de les consulter. Allez à gauche vers le radiateur et tournez la valve.

Quand Edna quittera la chambre, allez vers les journaux pour trouver l'article qui parle de l'incendie. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller sauver Doc. Vous serez ensuite chassé par Edna hors de son appartement.

Vous revenez à la DeLorean qui se trouve près du labo de Doc. Parlez à votre père avant d'embarquer avec Einstein dans la voiture. Branchez le circuit temporel et entrez la date du 13 juin 1931 dans l'écran du circuit temporel pour rejoindre Doc dans le passé.

Place de l'hôtel de ville

Après la cinématique, parlez à Edna la journaliste et choisissez un nom parmi les trois propositions.

Epuisez la conversation et avancez à gauche jusqu'à atteindre le poste de police. Allez à gauche vers les fenêtres des cellules et parlez à Doc. Expliquez-lui qu'il court un grave danger en restant dans la cellule.

Après réflexion et pour le libérer, il faut trouver le jeune Doc et prendre sa foreuse pour faire un trou et libérer le vieux Doc. Il vous donne en même temps le numéro de la demeure des Brown.

Allez à droite et entrez dans la " Soupe populaire ".

Allez au fond à gauche et utilisez le téléphone pour demander Emmett Brown. Le jeune Doc travaille en ce moment dans le palais de justice. Quittez la " Soupe populaire " et allez vers l'entrée du palais de justice. Parlez à Emmet et essayez de tenir une conversation avec lui.

Il nie être un scientifique et il ne vous parlera pas de son invention. Il vous demande une preuve que vous êtes scientifique aussi et que vous avez des connaissances en commun, ce qui n'est pas le cas pour l'instant.

Utilisez alors le magnétophone pour enregistrer ce qu'il marmonne pendant qu'il marche.

Avec cet enregistrement, revenez voir Doc pour qu'il vous donne la réponse à la question qui tourmente Emmett. Il n'hésitera pas à vous donner la réponse.

Revenez donc vers Emmett et donnez-lui la réponse " H = opérateur hamiltonien ". L'attitude d'Emmett envers vous change radicalement et il devient beaucoup plus amical.

Discutez alors de la foreuse et expliquez-lui que vous devez l'avoir pour ce soir. Emmett accepte mais il doit faire un truc avant de revenir au labo. En fait, il doit remettre une citation à comparaître à votre futur grand père Arthur McFly.

Il doit aussi récupérer de l'alcool, chose rare pendant cette période de prohibition. Vous devez donc l'aider dans ces deux tâches.

Allez alors devant le barbier et parlez au Kid. Cirez ses chaussures et discutez avec lui. Demandez ensuite un peu de cacahuètes et quand il vous tend le chapeau de votre grand père rempli de cacahuètes, choisissez la troisième option du dialogue pour le distraire et piquer ce chapeau.

Après votre fuite, restez à la place de l'hôtel de ville pour vous occuper de l'alcool, pour l'instant. Parlez à Edna qui se trouve dans le bar et proposez-lui d'organiser sa réunion dans la résidence des Brown. Revenez ensuite à la " Soupe Populaire ".

Remarquez que l'ami du Kid apporte des barils de soupe et d'alcool. Il place ceux remplis de soupe sur le comptoir et ceux remplis d'alcool sur l'étagère. Le cuisinier frappera le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère et pour récupérer l'alcool. Cette opération se répète en boucle interrompue par l'arrivée d'Edna qui demande un baril de soupe. Vous devez donc trouver une combine pour récupérer un baril d'alcool.

Commencez par aller à gauche vers la porte de la cuisine. Celle-ci est bloquée par des tables. Demandez à Emmett de trouver une solution pour que la porte reste toujours entrouverte. Ce dernier va fabriquer un levier pour s'assurer qu'elle reste un peu ouverte.

Revenez au cuisinier et demandez un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisinier va pousser l'étagère où se trouvent les barils d'alcool. Allez alors à droite et frappez le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère.

Les barils vont se retrouver près de ceux remplis de soupe. Au même moment Edna entre et demande un baril de soupe. Le cuisinier va lui remettre un baril d'alcool sans s'en rendre compte. Sortez donc de la " Soupe populaire ".

Avant de reparler à Edna, utilisez le chapeau d'Arthur avec Einstein pour qu'il vous conduise vers l'appartement de McFly, votre futur grand père.

Sonnez à la porte pour appeler Arthur qui refuse de descendre pour l'instant. Revenez à la place de l'hôtel de ville et passez devant le Kid. Pour lui échapper, vous montez au sommet de la cabane qui se trouve au centre de la place. Utilisez le magnétophone pour enregistrer les insultes du Kid qui vous demande de descendre. Appelez ensuite Einstein pour qu'il attaque le Kid et vous permette de vous échapper.

Avec l'enregistrement en main, revenez voir Arthur McFly et sonnez à sa porte. Quand il ouvre la fenêtre, utilisez le magnétophone sur Arthur pour qu'il obéisse aux ordres du Kid. Quand il descend, donnez-lui directement la citation à comparaître et conduisez-le au palais de justice.

Revenez maintenant voir Edna et dites-lui qu'il faut qu'elle amène la soupe à sa réunion qui aura lieu dans la résidence des Brown. Quand Emmett s'oppose, expliquez-lui qu'elle apportera avec elle le baril d'alcool sans le savoir et de cette façon il pourra récupérer cet alcool et terminer son invention. Quand il sentira que son projet est menacé, il acceptera d'accueillir l'association d'Edna dans sa résidence.

Labo d'Emmett

Emmett doit s'expliquer avec son père et, pendant ce temps, vous devez terminer la préparation du combustible pour lui. Vous devez suivre sa conversation avec son père et déchiffrer ses paroles pour effectuer l'opération requise.

Vous devez raviver le feu ou alimenter l'électricité ou décompresser l'air ou enfin nourrir les bactéries. Si vous ratez une expérience, vous allez reprendre l'enchaînement correct de l'opération. Heureusement pour vous que cette opération est divisée en plusieurs étapes. Vers la fin de l'opération, la conversation entre Emmett et son père s'accélère et il pourra vous lancer deux ordres successifs en même temps. Commencez toujours par le premier pour ne pas vous tromper.

Une fois le combustible est prêt, discutez avec Emmett pour récupérer sa foreuse. Après votre confession, Emmett

vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

Utilisez alors la foreuse pour essayer de faire un trou dans le mur de la prison de Doc. Edna arrive et vous informe que Doc est transféré. Le camion qui le transporte passe devant vous. Pour le suivre, utilisez les réacteurs de la foreuse avec le vélo d'Edna.

Voiture de police

Une fois accroché à l'arrière de la voiture de police, parlez à Doc et essayez d'ouvrir la porte. Impossible de défaire le cadenas. Allez alors à droite et prenez le démonte-pneu qui se trouve dans la boîte à outils. Prenez aussi l'antenne qui se trouve sur le toit de la voiture.

Regardez par la fenêtre pour apercevoir les clés. Passez du côté droit de la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter la roue de secours et prendre l'enjoliveur. Regardez ensuite par la fenêtre et essayez d'atteindre les clés avec l'antenne. Impossible de le faire pendant que le Kid conduise. Il faut donc créer une diversion.

Revenez donc vers Doc et demandez-lui de distraire le Kid. Reprenez votre poste à côté de la fenêtre et utilisez l'antenne pour récupérer les clés.

Avec ces clés en main, revenez en arrière et ouvrez la porte pour Doc. Le Kid essaiera de vous tirer dessus avec son revolver. Utilisez l'enjoliveur pour faire tomber son arme. Emparez-vous d'elle et tirez sur les menottes de votre ami. Demandez-lui enfin d'utiliser l'accélérateur pour vous enfuir. Vous allez rejoindre la DeLorean et pendant que Doc se prépare pour revenir à votre époque, vous commencez à disparaître à cause d'une perturbation temporelle.

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

Vous incarnez Marty et avec l'aide de Doc vous avez découvert que votre grand père a été assassiné par Kid Tannen, il y'a à peine quelques minutes. Doc finalise la préparation pour le retour vers le passé mais l'officier Parker l'interpelle. Marty se cache derrière la voiture et tente de trouver une solution.

L'officier Parker entend un bruit et doute de la présence de quelqu'un à l'arrière de la voiture. Allez à droite de la voiture avant qu'il n'arrive ensuite dès qu'il se déplace à nouveau, revenez vers l'arrière.

Doc fait tomber exprès les clés de la voiture, devant le pare choc. Récupérez-les et courez vers le siège conducteur. Démarrez le véhicule pour voyager dans le temps et essayer de sauver votre grand père.

Vous arrivez devant le palais de justice mais Edna la journaliste vous aperçoit et vient rapidement vous poser des questions. Choisissez n'importe quelles réponses et avancez.

Comme vous êtes remonté dans le temps, vous apercevez le Marty du passé sur les marches du Palais. Cachez-vous derrière l'arbre qui est à votre gauche.

Votre Chien Einstein qui est en compagnie de l'ancien Marty sent votre odeur et vous rejoint. Bien entendu, l'ancien Marty le rattrape pour le ramener, cependant l'animal n'a pas envie de vous lâcher.

Ramassez le bâton qui est juste à vos pieds et utilisez les flèches pour regarder autour de vous. Vers la droite, vous pouvez voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur à Edna qui va apercevoir un chien courir vers elle. Elle va se mettre à crier (si vous lancez le bâton dans une autre direction, Einstein vous le ramènera).

Vous voilà maintenant tranquille, mais pas pour longtemps. Avancez vers le palais, Emmett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emmett le

prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

La voie est libre maintenant, cliquez sur la porte du palais pour entrer. Dès que vous franchissez le seuil, Arthur (votre grand père) quitte le palais, rattrapez-le. Marty essaye de le persuader qu'il est en danger mais les hommes de Tannen arrivent et essayent d'attraper Arthur. Entre temps, l'un d'entre eux vous assomme.

Dès que vous vous réveillerez, vous allez apercevoir un des gangsters de Tannen entrer dans le restaurant qui est en face du palais. Allez sur place pour retrouver les gangsters.

Tannen ouvre la porte aux truands, leur parle puis leur demande de faire entrer Arthur.

Inutile de frapper à la porte, les gangsters ne vous laisseront pas entrer.

Allez plutôt vers la caisse qui est en face de la porte.

Videz-la et cachez-vous dedans.

Ils vont sortir pour la faire entrer avec vous à l'intérieur, juste après.

Vous voilà maintenant à l'intérieur, les trois gangsters sont là et vous devez sauver Arthur.

Ramassez la bouteille de chloroforme qui est sur le comptoir et versez-la dans le pot d'encre et n'oubliez pas de ramasser la feuille qui est juste à côté.

Le gangster qui dessine utilisera l'encre pour s'adonner à son passe-temps préféré et dès qu'il s'approchera du tableau, il va finir par s'évanouir. Ensuite, regardez à gauche, il y'a une enseigne lumineuse sur laquelle est inscrit " El Kid ", allumez-la.

Un court-circuit se produit et l'un des gangsters sort pour changer le fusible.

Vous vous retrouvez face au dernier gangster, appuyez sur la sonnerie du comptoir (juste à votre droite) pour qu'il se rende sur place pour arrêter la sonnerie. Utilisez n'importe quel objet sur lui. Dès qu'il appuie sur le bouton d'arrêt de la sonnerie, l'armoire qui est derrière vous tremble et une bouteille tombe. Ramassez-la, appuyez sur le bouton et dès que l'ennemi arrive, utilisez-la pour l'attaquer.

Devant la maison des McFly

Vous êtes devant chez vous, commencez par sonner à la porte.

Vos parents ne veulent pas ouvrir car ils pensent qu'il s'agit d'un piège. Dites-leur que vous êtes Marty et pour preuve vous savez d'où vient la cicatrice sur votre jambe gauche. Juste avant d'entrer, les Tannen arrivent et en veulent à votre argent. Discutez avec eux tout en esquivant leurs attaques ; soit en sautant, soit en allant sur les côtés jusqu'à ce que l'un d'eux heurte la lampe et se fasse électrocuter. Ses frères vont essayer de le sauver mais se feront électrocuter à leur tour.

C'est là que leur chef, The Kid arrive, pointe son arme sur vous. Au même moment, Doc intervient et vous sauve in extremis.

Il vous informe qu'une erreur s'est sûrement produite. Sinon, comment The Kid s'est-il retrouvé libre alors que vous êtes justement revenu dans le passé pour sauver Arthur et condamner le gangster.

Il est temps de revenir en 1931 pour vous rendre compte de l'erreur qui a causé leur mise en liberté. Revenez au restaurant (là où Tannen a emmené Arthur) et vous allez apercevoir un homme entrer.

Il faut répondre correctement à quelques questions pour pouvoir entrer (La réponse est la phrase qui débute avec la dernière syllabe de la question posée).

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

Demandez-lui pourquoi elle est toujours avec The Kid. Elle vous avouera qu'elle n'a confiance qu'en Arthur McFly. Dites-lui que vous pouvez le retrouver.

Vous devez maintenant sortir sauf que The Kid vous interpelle et doute de votre identité. Dites-lui que vous faites partie du gang et montrez-lui le pistolet que vous aviez récupéré des mains des frères Tannen. Il vous laissera partir.

Une fois à l'extérieur allez voir Emmett, il va vous montrer son invention (la voiture) et mettra Einstein à l'intérieur pour effectuer un test. Sauf que celle-ci est loin d'être prête, l'expérience tourne mal et Einstein se retrouve sur le toit du palais de justice.

Il est temps de le sauver, allez voir Doc à l'hôtel, juste à droite du palais.

Dites-lui que vous avez besoin d'aide pour sauver Einstein puis allez parler à Edna. Dites-lui que vous avez un scoop pour elle et qu'elle doit parler à Emmett. Pendant qu'elle ira le faire, Doc va sauver Einstein.

Maintenant qu'Einstein est en bas, sain et sauf, donnez-lui la pipe d'Arthur.

Après l'avoir sentie, il ira directement vers le théâtre pour trouver l'homme que vous cherchez. Parlez-lui de Trixie et guidez-le vers le restaurant.

Entrez, parlez à Trixie qui va sortir voir Arthur. Toutefois, The Kid s'en rendra compte et blessera Arthur qui réussit quand même à s'échapper.

Il va falloir agir sans Arthur, allez donc parler au barman (celui qui dessine) et demandez-lui de faire votre portrait. Ensuite, donnez-lui la photo de George pour qu'il le dessine aussi.

Collez-la ensuite sur le " Hall of Fame " et parlez à Trixie.

Celle-ci croit qu'il s'agit d'Arthur et que Kid l'a tué, elle vous avouera tout ce qu'elle sait. Il s'agit en fait d'un restaurant clandestin.

Allez voir l'officier Parker qui n'a pas envie de vous parler de ses problèmes. Allez à côté de CueBall et changez les partitions de musique. Faites jouer la chanson triste puis adressez-vous à Parker à nouveau. Ce dernier vous parle de sa vie personnelle. Jouez ensuite la partition secrète pour qu'il avoue travailler avec The Kid.

Maintenant, il faut persuader Parker qu'il est un bon flic et qu'il peut toujours renoncer à ce sale boulot. Sortez voir Edna, demandez-lui de vous chanter sa chanson puis prenez-en une copie. Revenez au bar et posez-la sur la table de Trixie puis allez voir Parker et demandez-lui de tout oublier et d'écouter la musique.

En écoutant la musique, Parker se rend compte qu'il n'est jamais trop tard et qu'il peut toujours réparer ses erreurs. Il sort son flingue et arrête tout le monde.

Il ne reste plus maintenant qu'à arrêter The Kid, ramassez sa bouteille d'alcool sur la casse (juste à votre droite) puis faites-la sentir à Einstein.

Einstein essaye de poursuivre la trace de The kid et vous mène vers l'affiche, à votre gauche.

La grande affiche cache un bouton, appuyez dessus et vous tombez sur The Kid entrain d'attacher Edna. Il commence directement à vous tirer dessus. Cachez-vous derrière la voiture.

Edna peut se débrouiller seule si vous lui faites gagner un peu de temps. Appelez The kid plusieurs fois pour attirer son attention. Une fois qu'Edna est à l'extérieur, sortez et allez à gauche puis vers les barils. Ramassez l'un d'eux et jetez-le dans l'entrepôt puis utilisez votre briquet pistolet pour allumer le feu et vous débarrasser de The kid. Félicitations ! Vous avez terminé l'épisode 2 de Retour Vers Le Futur.

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

Après la fuite qui s'est déroulée dans l'épisode précédent, Marty plante la DeLorean dans la pancarte qui se trouve à l'entrée de la ville.

Vous devez trouver le moyen de sortir de la voiture et de descendre. Appuyez sur l'avertisseur du véhicule pour attirer l'attention de Jennifer qui se trouve en bas.

Après le dialogue, demandez à Jennifer si elle n'a pas un objet qui peut vous aider. Elle vous montre alors un démonte-pneu mais elle refuse de vous le donner sans quelque chose en échange. Entrez dans votre inventaire et choisissez la flasque d'alcool de Kid Tannen. Donnez-lui cette flasque en échange du démonte-pneu. Cet outil vous aidera à briser la vitre et à descendre.

Jennifer vous laisse seul et vous ne pouvez pas accéder à la ville entourée par un long mur. La DeLorean ne tardera pas à tomber du panneau et à se fracasser. Utilisez l'interphone pour demander que l'on vous ouvre la porte mais c'est peine perdue. Allez vers la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter son pneu.

Allez vers l'arrière de la voiture et récupérez la batterie.

Utilisez cette batterie avec la roue pour faire planer la roue qui vous servira à franchir le mur de la ville.

Place de l'hôtel de ville

La ville est totalement différente de celle que vous connaissez. Après la rencontre avec l'officier Parker, allez vers l'hôtel de ville et utilisez la sonnette de l'interphone pour demander à rencontrer Doc.

Votre demande sera alors rejetée. Allez ensuite à gauche pour apercevoir Biff sortir de la voiture dans laquelle se trouve Doc.

Allez donc parler à Biff. Epuisez le dialogue avec ce dernier pour apprendre que la ville est sous l'emprise des Brown, Edna et Doc, et que plusieurs règles régissent la ville.

Si vous enfreignez les règles, vous écoutez d'un avertissement et si vous insistez à désobéir vous risquez de passer dans le système " citoyen plus ". Il vous parlera aussi de trois infractions qui pourront vous conduire à rencontrer le citoyen Brown.

Allez ensuite à la soupe populaire et allez dans la ruelle qui est à sa droite. Parlez à Jennifer pour essayer d'en apprendre d'avantage sur les règles de la ville.

Epuisez les dialogues et quittez la ruelle pour revenir au parc. Vous croisez alors votre mère qui arrive dans la voiture électrique.

Parlez avec elle et épuisez les dialogues. Elle vous demande ensuite de lui rendre service et d'apporter sa feuille de présence à votre père. Prenez alors la voiture électrique et partez vers votre maison.

Maison des McFly

Parlez à votre père qui s'occupe de la surveillance des habitants de la ville et donnez-lui la feuille de présence de votre mère.

Votre père suspecte votre mère de retomber encore une fois dans l'alcool et c'est pour cette raison qu'il la surveille régulièrement. Prenez votre guitare et quand votre père vous en demande la raison, répondez que c'est pour impressionner Jennifer. Revenez ensuite à la place de l'hôtel de ville pour retrouver votre mère.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à votre mère avant de pousser la statue deux fois pour obstruer la vue aux caméras.

Allez voir votre mère qui jettera la flasque d'alcool dans les fleurs.

Prenez alors cette flasque et dirigez-vous vers l'officier Parker. Il procédera alors à la fouille pour trouver la flasque d'alcool. Vous écopez alors de votre premier avertissement.

Votre stratégie est d'accumuler les avertissements pour pouvoir rencontrer Doc. Vous devez donc enfreindre encore deux des règles citées par Biff et Jennifer.

Allez ensuite à la soupe populaire pour apercevoir Jennifer et le serveur Leech entrain de se tripoter. Parlez avec ce dernier et pour finir la conversation, demandez un échantillon gratuit. Einstein le chien arrivera pour manger l'échantillon et fuir.

Ruelle du bar clandestin

Suivez-le dans la ruelle, passez derrière Jennifer et prenez sa bombe de peinture. Montez ensuite sur les caisses pour passer le grillage. Cherchez Einstein derrière la table mais vous ne le trouverez pas.

Il prendra par la suite la fuite en passant par-dessus le grillage. Revenez donc près de Jennifer et peignez la planche avec la bombe de peinture.

Revenez à l'entrée de la ruelle pour qu'Einstein revienne et passez sur la planche. Suivez ensuite ses traces de pas pour le trouver. Donnez-lui l'échantillon de saucisse pour qu'il devienne docile et vous suive.

Vous serez intercepté par Edna et vous écopez d'un autre avertissement avec la menace de vous envoyer voir Doc.

Revenez ensuite dans la ruelle et parlez avec Jennifer de son nouveau copain Leech. Proposez ensuite de faire un duel de guitare contre lui. Dès le début du duel, effectuez un battement de jambe.

Leech suivra vos mouvements et fera comme vous. Avancez ensuite à gauche puis montez sur l'estrade pour qu'il monte sur la planche. Effectuez ensuite un bond pour qu'il vous imite et tombe dans la benne à ordures.

Pendant que vous savourez la récompense de Jennifer, ouvrez la fenêtre pour qu'Edna vous voie. Vous écopez d'un autre avertissement. Vous serez donc arrêté et envoyé au bureau de Doc.

Bureau du citoyen Brown

Après la conversation et pour prouver votre histoire, vous devez utiliser les éléments qui se trouvent dans le bureau.

Désignez le tableau de Doc et de son père qui se trouve à gauche en premier. Désignez ensuite l'aquarium qui se trouve à droite. Désignez ensuite la photo d'Einstein qui se trouve dans le dossier situé devant Doc puis observez la photo souvenir de Doc.

Repérez votre photo avec Doc au centre de la photo. Vous devez maintenant démontrer à Doc que les citoyens de la ville ne sont pas heureux.

Maison des McFly

Revenez alors voir votre père à la maison. Vous le trouverez par terre suite à une agression. Après la conversation, examinez la batte de base-ball qui se trouve à droite.

Examinez ensuite la boîte de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convincez-le ensuite de vous aider en lui disant " fais-le pour Arthur ". Quand votre père accepte

de vous aider, appuyez sur les moniteurs ensuite appuyez sur l'interrupteur bleu de l'un des écrans.

Appuyez jusqu'à trouver la caméra qui vous filme. Examinez ensuite l'écran ensuite le magnétoscope. Vous retrouvez alors l'enregistrement de l'attaque qui est commise par Biff. Votre père zoome ensuite sur la montre de Biff qui indique X11. Revenez donc voir Biff.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à Biff et de son agression et de votre père.

Parlez-lui ensuite de ses derniers souvenirs pour qu'il vous parle d'Edna et de sa montre. Demandez-lui ensuite de jeter un coup d'oeil sur sa montre. Appuyez ensuite sur " mode " et utilisez les flèches pour afficher " X11 ". Appuyez encore une fois sur " mode " pour voir l'effet que ça fait sur Biff.

Demandez-lui ensuite où se trouve la cassette de votre père puis qu'il aille la chercher pour vous. Lorsqu'il se sera jeté dans la benne de décyclage, rejoignez-le en sautant à votre tour dans la benne.

Bar clandestin

Vous atterrissez alors dans le dépôt où Edna place les choses non réglementaires à son goût. Après que cette dernière ordonne à Biff de vous arrêter, il vous attrape et vous empêche de bouger.

Vous devez le déstabiliser en lui montrant les plaques d'immatriculation des voitures, la bière, les cigares et les magazines pornographiques. Biff est confus et tombe dans les vapes.

Après le départ d'Edna, allez vers la cage d'Einstein. Essayez de le libérer pour être surpris par le réveil de Biff qui décide de s'en prendre à vous.

Allez donc libérer Einstein et, depuis votre cachette, lancez les Vinyes sur Biff. Ordonnez en même temps à Einstein de lui faire peur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sous la table qui est devant vous pour déployer la table qui mettra Biff K.O.

Vous partez ensuite avertir Doc de ce qu'il se passe dans la ville. Vous tombez alors nez à nez avec Edna qui vous arrête.

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

Vous commencez le jeu enfermé dans la salle d'attente de la Clinique Citoyen Plus. Jetez un coup d'oeil par la vitre (à gauche) puis écoutez la discussion entre Edna et le garde à travers l'interphone, à droite.

Utilisez encore une fois l'interphone et demandez au gardien de vous ouvrir la caisse pour vérifier l'état de votre guitare. Déplacez-vous un peu vers le lit et cliquez sur la caméra, en haut.

Il s'agit de George, votre père, c'est lui qui la contrôle. Demandez-lui le code de la caisse que le garde a tapé, vous récupérerez ainsi vos affaires. Cliquez maintenant sur la fenêtre qui est juste au-dessus du lit, vous apercevrez Jennifer.

Demandez à votre père, en utilisant la caméra, de vous mettre en contact avec elle. Après avoir posé toutes les questions, ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur l'interphone.

Une fois déguisé, cliquez sur la porte, à droite, pour sortir. Dans ce couloir, toutes les chambres seront inaccessibles. Examinez tout d'abord le plateau de nourriture sur la console de contrôle, à votre droite puis avancez jusqu'à atteindre la chambre de Biff.

Ouvrez votre inventaire et faites glisser le journal par la fente, sous la porte.

Utilisez donc l'interphone et dites à Biff que c'est l'heure de prendre ses médicaments. Retirez le journal pour récupérer la pilule et allez la mettre dans le soda du garde.

Maintenant, vous pouvez utiliser la console de contrôle, faites augmenter le volume et l'optique puis l'Olfactif. Dirigez-vous ensuite vers la chambre où se trouvait Edna. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur le microphone.

Place de l'Hôtel de ville, 1986

Discutez avec Doc, posez-lui toutes les questions. Attendez un peu, comme il vous le demande, jusqu'à l'apparition d'Edna. Epuisez toutes les réponses jusqu'à ce que Doc revienne vous prendre. Allez parler au jeune Emmett à votre droite, à la fin de votre conversation retournez vite au palais de justice.

Lycée de Hill Valley

Suivez le chemin qui mène au lycée et parlez à Edna, abordez n'importe quel sujet.

Lorsque vous terminez, rediscutez avec elle et essayez de bousiller sa vie de couple. En d'autres mots, prouvez-lui qu'Emlett n'est pas un citoyen modèle, qu'il ne s'habille pas bien et qui n'est pas fidèle.

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

Dès que Doc termine son test, allez vers la deuxième tente à droite, vous y trouverez, sur les rails, un petit train du futur qui est en fait un skate-board. Prenez-le, discutez avec Edna et lorsque Doc vient la distraire, profitez de l'occasion pour partir en cliquant sur la rue.

Labo d'Emmett

Une fois arrivé à ce stade, vous pouvez vous déplacer librement entre le labo et le lycée.

La première chose à faire est d'observer la carte mentale de Kid, à votre droite.

Ensuite, cliquez sur l'imprimante bizarre qui est sur la table

Après la démonstration, vous pouvez explorer le labo pour découvrir ce qui rend Emmlett heureux : Marmite de ragoût au coin bas du labo et le Tourne-disque sur la table.

Aussi, ce qui le rend furieux : le Générateur à droite et la Soupape de l'Aquarium de bactéries à gauche.

Votre but est de faire une carte mentale à Emmlett identique à celle d'un dégénéré, voilà les procédures : démarrez la machine du test de linéarité mentale en cliquant sur l'interrupteur qui est sur la table.

Une image d'Edna s'affiche sur le mur. A ce moment, vous devez rendre Emmlett furieux soit en ouvrant la Soupape, soit en activant le générateur. Passez à l'image suivante en cliquant sur le bouton de défilement de diapo qui est juste à côté de l'interrupteur mais assurez-vous d'abord que vous avez la bonne réponse (ampoule rouge allumée).

La deuxième photo est celle de John Wilkes Boothe, le criminel. Vous devez donc rendre Emmlett heureux, soit en activant le Tourne-disque, soit en cliquant sur la Marmite de ragoût. Lorsque vous aurez votre réponse (ampoule verte allumée) tapez sur le bouton de défilement de diapo. La troisième photo est celle de l'officier de police Parker, la réponse est claire, ampoule rouge allumée. La quatrième est celle d'un Tannen, l'ampoule verte doit être allumée. La cinquième est celle d'un petit enfant qui a l'air innocent (en l'occurrence le petit frère d'Edna) et donc l'ampoule rouge est votre réponse.

La dernière photo est celle de Trixie, il faut donc rendre Emmlett heureux pour allumer l'ampoule verte. Lorsque vous tapez sur le bouton de défilement, la machine sera grillée, cela indique que vous avez toutes les bonnes réponses dont vous avez besoin. Ouvrez donc votre inventaire et placez le résultat dans le Linéospiritomètre.

Maintenant échangez la carte mentale que vous venez de faire avec celle d'Emmett accrochée au mur d'en face.

Ainsi, votre premier plan, celui de montrer qu'Emmlett n'est pas un citoyen modèle, est achevé. Sortez du Labo pour retourner au Lycée.

Lycée de Hill Valley

Parlez à Trixie qui est au milieu de la cour et demandez-lui de vous aider au sujet d'Edna et d'Emmlett. Évidemment, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaître près du camion, au fond à droite.

Allez lui parler et abordez le sujet de Trixie trois fois de suite pour qu'il vous donne une carte postale. Donnez-la à Edna, elle saura ce qu'elle aura à faire avec.

Rejoignez Trixie au milieu de la cour, elle vous demandera de lui apporter trois accessoires. Le premier est un diamant, allez donc à la tente où vous aviez récupéré votre skate-board et tapez successivement sur le troisième et le quatrième bouton (à partir de la gauche).

De cette façon, vous obtiendrez le diamant, allez au Labo pour récupérer l'album photo.

Labo d'Emmett

Cliquez sur le Chevalet qui est à côté de la Marmite à ragoût et dites à Emmett que la photo n'est pas super puis ramassez l'album qui est au coin gauche de la table.

Avant de quitter le labo, prenez le Bidon d'huile à côté de l'Aquarium de bactéries et versez le tout sur Emmett. Ce dernier vous fait alors une démonstration de l'une de ses inventions. Cliquez ensuite sur le Nettoyant de douche (en haut) et enfin récupérez le Spray de nettoyant.

Lycée de Hill Valley

Allez à la première tente, celle du volcan, et utilisez le Spray sur l'Homme des cavernes puis cliquez dessus pour ramasser la fourrure.

Donnez enfin ces trois accessoires à Trixie pour qu'elle prépare son coup.

Ouvrez maintenant votre inventaire et appliquez le Spray de nettoyant sur la Delorean. Lorsqu'il sera bien accroché dans la voiture recliquez sur la Delorean pour remarquer qu'elle est fonctionnelle.

Discutez avec Doc et dites-lui que la lumière est verte, il effectuera alors son premier test. Allez au Labo puis retournez au Lycée et cliquez encore une fois sur la Delorean, la lumière est toujours verte. Allez en parler à Doc pour qu'il effectue son deuxième test.

Après la cinématique, dites à Edna que Carl Sagan veut lui parler au sujet de l'incendiaire du bar clandestin, elle décidera alors de partir. Profitez de l'occasion pour donner à Emmlett le Spray.

Discutez avec Doc et à la fin de la conversation il partira mais il est triste. Le jeune Emmlett Vous rejoint, versez le Bidon d'huile sur son costume et admirez le spectacle.

Discutez avec Doc jusqu'à l'apparition de la réponse " Vous vous intéressez à moi ", cliquez dessus. Dites ensuite que Marty est votre vrai nom et que vous avez détruit sa vie juste pour le plaisir, enfin dites-lui qu'il est fou.

Après l'accident, le pied de Doc sera coincé dans la statue. Parlez-lui et demandez s'il a quelque chose d'utile. Utilisez ensuite la corde à gauche pour descendre. Ramassez le Spray et utilisez-le sur la statue (à gauche) pour libérer la corde. Remontez dans le bâtiment par la porte puis redescendez par la corde. Balancez-vous de gauche et à droite en cliquant sur les flèches affichées. Dès que vous atteignez Doc, cliquez dessus. Ouvrez l'inventaire et appliquez le Spray sur son pied pour en finir.

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

Le jeu débute dans le Labo d'Emmett. Raccrochez le téléphone et parlez au jeune Doc. Ce dernier vous demande de lui apporter l'accumulateur statique à la salle d'expo. Le vieux Doc essaiera de vous en empêcher. Epuisez le dialogue ensuite essayez de rattraper l'accumulateur statique qui se trouve en face de la tente, à votre gauche. Il vous échappe plusieurs fois puis s'envole dans les airs. Escaladez alors le lampadaire au milieu de la cour et tapez dessus lorsqu'il se rapproche de vous.

Gymnase du Lycée

Après la cinématique, dirigez-vous vers Edna pour lancer la discussion. Parlez ensuite à Trixie qui se trouve juste à votre droite, dites-lui de vous parler des attractions. Demandez-lui ensuite comment obtenir des tickets. Discutez avec le plongeur et demandez-lui s'il a vu Emmett.

Avancez ensuite vers les escaliers, à gauche de la maison du futur, pour déclencher une petite cinématique. Tapez sur le tourniquet de la maison de verre pour y entrer. Ouvrez le portail jaune, à votre droite, ensuite le violet qui lui succède. Refermez le portail jaune et descendez les escaliers. Ouvrez le portail rouge ensuite le jaune, traversez par ce dernier et renfermez-le. Ouvrez la porte verte en face pour lancer la cinématique.

Faites glisser le portail rouge à droite puis ouvrez la dernière porte du couloir principal. Avancez vers le plancher pour ressortir de l'armoire de la maison du futur. Ramassez la plante en pot sur la petite table en face puis quittez les lieux.

Examinez la plante en pot sur le comptoir à droite du stand d'informations, il s'agit en fait d'un mouchard. Echangez-le avec la plante que vous aviez ramassé tout à l'heure dans la maison du futur.

Allez à gauche du stand d'informations et placez le mouchard dans la cabine téléphonique. Entrez maintenant dans la maison du futur et cliquez sur la console à votre droite. Tapez sur le bouton vert pour faire un appel à la cabine téléphonique du futur.

Dites que c'est Carl Sagan à l'appareil et que vous voulez parler à Edna. Demandez à cette dernière où se trouve Emmett. Ensuite parlez de son terrible secret. Après la cinématique, ramassez le mouchard et donnez-le à l'officier Parker.

Parlez maintenant au plongeur et essayez de révéler sa vraie identité (Doc). Demandez-lui ce qu'il a fait d'Emmett puis demandez-lui de vous laisser jeter un oeil dans la bathysphère. Finissez la discussion en appuyant sur " quitter ". Ouvrez votre inventaire et appliquez les tickets d'expo sur le tourniquet de l'aquarium.

Le plongeur (Doc) refusera de vous faire entrer, demandez à Arthur McFly qui se trouve à l'entrée de la salle d'expo. Une fois en haut, tapez sur le tuyau jaune à votre droite. Le plongeur réagira alors d'une façon bizarre, parlez-lui. Fermez la boîte de discussion et attendez qu'il renonce à son jeu.

Après la cinématique, parlez au juge Brown et dites-lui qu'il fait un caprice. Discutez ensuite avec Emmett et dites-lui que son père lui donnera peut être une chance. Appuyez sur le juge et choisissez la troisième réponse.

Annoncez au jeune inventeur que son père promet de l'écouter. Après la dispute, épuisez la discussion avec le juge et confirmez que l'invention d'Emmett réussira. Dites maintenant à Emmett que son père pense qu'il ressemble plus à sa mère qu'à lui. Choisissez le quatrième choix pour que le jeune inventeur se réconcilie avec son père.

Après la démonstration, vous aurez une petite discussion avec Emmett. Sélectionnez la deuxième réponse et dites-lui que tout va bien et ne le laissez pas voir le journal. Le jeune inventeur reviendra un peu plus vieux, dites-lui que vous êtes là pour le sauver.

Une longue cinématique se déclenche jusqu'à l'arrivée d'un autre vieil homme. Demandez-lui où se trouve Hill Valley et

le moment de sa disparition. Affirmez que vous pouvez faire parler Marie pour terminer ce chapitre.

Cabane d'Edna

Essayez de taper une première fois à la porte de la cabane. Retapez une deuxième fois et révélez votre identité (Marty McFly). Dites à la vieille que vous lui avez sauvé la vie dans le passé. Cliquez encore sur la porte de la cabane et, cette fois, dites que vous avez passé la journée avec elle et que vous lui avez apporté quelque chose. Cliquez sur Doc et dites que c'est Emmett Brown.

Edna ira donc parler au Doc, sélectionnez le troisième choix lors de leur première discussion. Ouvrez ensuite votre inventaire et appliquez le mouchard sur la vieille dame. Avancez un peu et tapez sur le câble de l'alarme, à l'entrée de la cabane.

Ramassez ensuite la serpillère à droite des toilettes, l'enseigne de forgeron derrière la Delorean brûlée, l'enseigne du saloon à gauche de l'entrée de la cabane et le chapeau d'Edna sur la pancarte " STOP ".

Maintenant placez la serpillère puis le chapeau sur le cactus au milieu de la cour.

Ensuite, accrochez l'enseigne du saloon sur la porte des toilettes. Après avoir vu la réaction d'Edna, tapez sur le four en terre cuite pour faire tomber une torche enflammée. Ramassez-la et essayez de bruler le cabinet.

Saloon

Avancez à gauche et tapez sur la fenêtre. Une fois à l'intérieur du bar, tapez sur les petits barils et sur la palette, dehors. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle qui est à droite. Déplacez les trois sacs de sable sur la palette de droite ensuite tapez sur le dernier sac au bord de la mezzanine.

Descendez en utilisant la palette et placez dessus le dernier sac en bas à gauche. Remontez par l'échelle et secouez la palette en tapant sur sa corde. Maintenant, descendez et allez derrière le comptoir du bar. Tapez sur la planche branlante qui est juste en-dessous. Remontez enfin et essayez de rattraper le sac de sable sur le lustre en cliquant dessus.

A l'extérieur de Hill Valley

Une fois accroché à la Delorean d'Edna, cliquez sur le pare-chocs avant. Ouvrez votre inventaire et placez le synchroniseur temporel sur l'émetteur. Retapez dessus et essayez de maintenir le cercle au milieu de l'écran sur l'émetteur de la Delorean du Doc. Lorsque vous serez projetés en arrière, regagnez votre place et allez en face de la voiture en cliquant sur le pare-chocs avant. Après la cinématique, avancez encore une fois et ramassez l'essuie-glace. Utilisez-le pour réparer Mr. Fusion.

Maintenant vous pouvez passer au pare-chocs arrière ensuite au côté conducteur. Tapez sur le pare-chocs avant et placez le synchroniseur sur l'émetteur temporel. Orientez encore une fois le cercle vers l'émetteur de l'autre Delorean.

Déplacez-vous à côté du pare-chocs avant et cliquez sur Edna. Vous serez projetés de l'autre côté de la voiture. Cliquez encore sur Edna puis sur la portière du passager pour être lancé sur le toit de la Delorean. Il ne vous reste qu'à placer le dernier synchroniseur et de refaire la même manoeuvre. De retour devant la salle d'expo, épuisez la discussion avec Trixie et Arthur.

Runaway : A Twist of Fate

© Bulkypix / Numeric Pipeline 2013

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Brian Basco est mort

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.

Après la scène cinématique du début, récupérez le ruban mauve sur la tombe de Brian Basco et allez derrière la crypte. Discutez avec Agatha à propos de tous les sujets, récupérez la lampe de poche dans le sac à gauche et descendez les escaliers de droite.

Allez dans la chambre souterraine (à gauche), examinez le tableau au fond et déplacez-le. Prenez l'urne qui se trouve sous le tableau et montez à l'étage. Regardez le sous-sol à partir de la corniche, examinez l'ange et les câbles et sortez de la crypte.

À présent, allez à la galerie circulaire qui se trouve à gauche du cimetière et approchez-vous de la porte de l'atelier (à gauche). Regardez par le trou et lisez la note sur la porte. Ensuite, allez près du corbillard se trouvant dans le garage et ouvrez le coffre pour récupérer une sangle.

Entrez dans la chapelle (en bas, à droite), soulevez le paillason à droite et ouvrez la trappe.

Prenez le gant qui se trouve à l'intérieur, laissez la trappe ouverte et récupérez une petite boîte en haut de la grille métallique. Dans votre inventaire, examinez la boîte pour y trouver une clé puis utilisez-la pour ouvrir la grille métallique. Prenez le panier de quête se trouvant à l'intérieur et tirez sur la corde pour faire sonner la cloche.

Maintenant, allez près de la fontaine, prenez le gant et remplissez-le d'eau. Entrez dans l'atelier, parlez avec Luanne et récupérez la notice de montage écrite en suédois. Après la discussion, éteignez le radiateur à droite et récupérez une lime parmi les outils. Observez le réfrigérateur à gauche, prenez le gant rempli d'eau et mettez-le à l'intérieur. Dans votre inventaire, videz d'abord l'urne dans la petite boîte puis utilisez-la pour récupérer le gant gelé.

À présent, retournez à l'intérieur de la crypte et descendez au sous-sol. Prenez l'urne et placez-la sous le câble parathermique d'Agatha. Ensuite, retrouvez cette dernière derrière la crypte et discutez avec elle.

Par la suite, retournez dans la galerie circulaire et entrez dans la chapelle. Repérez le livre à gauche de la porte, prenez la lampe de poche et examinez-le. Utilisez la notice sur le registre et localisez ainsi le tombeau d'un suédois.

Allez voir Agatha derrière la crypte, discutez avec elle et demandez-lui de traduire la notice. Une fois que cette tâche est effectuée, allez dans l'atelier de Luanne et donnez-lui la notice. Dès qu'elle part avec Ernie, ouvrez la porte du placard qui se trouve à gauche et prenez la scie circulaire. Dans votre inventaire, combinez la scie avec le panier de quête et obtenez ainsi une scie rallongée.

Quittez la galerie circulaire et allez à l'extrême gauche pour atteindre l'entrée du cimetière. Repérez l'échafaudage près de la porte d'entrée, fouillez-le et récupérez un cric. À présent, allez derrière la crypte et approchez-vous de la statue d'Atlas. D'abord essayez d'enlever la sangle avec vos mains puis utilisez le cric pour redresser la statue et obtenir un second sangle.

Maintenant, entrez dans la crypte et regardez le sous-sol à partir de la corniche. Prenez la première sangle et placez-la sur l'ange.

Descendez au sous-sol, entrez dans la chambre souterraine et approchez-vous de l'anneau central du mur. D'abord, utilisez la lime sur le bloc du mur qui contient l'anneau puis attachez la seconde sangle à l'anneau.

Une fois que les deux sangles sont attachées, remontez à l'étage et regardez à nouveau par la corniche. Prenez la scie électrique et coupez le câble gauche de l'ange. Observez les dégâts et remontez à nouveau à l'étage. Récupérez le piquet par terre, redescendez et entrez dans la chambre souterraine. Enfin, utilisez le piquet sur le mur en briques et libérez ainsi Gabbo.

Chapitre 2 : De la fuite dans les idées

Après la cinématique, vous incarnez Brian Basco. Entrez dans la chambre 304, récupérez une fleur imaginaire de la

part de Marcello (votre colocataire) et discutez avec lui. Approchez-vous du lit de droite, examinez l'oreiller et récupérez un couteau et des bonbons.

Ensuite, sortez de la chambre et allez dans la salle de récréation, au fond du couloir. Vous serez contraint de prendre une pilule et revenir au couloir. Retournez une seconde fois dans cette salle, fouillez la poubelle sous la fenêtre de Miss Palmer et récupérez des bougies. Examinez aussi l'armoire à droite de la salle et prenez une ardoise.

Prenez ensuite un marqueur bleu et une boîte de clips sur l'élément de droite. A présent, allez au sud de la salle et observez les deux patients. Consultez l'inventaire, prenez le marqueur et écrivez " Rancho Cucamonga " sur l'ardoise puis approchez-vous de Mr. Gentil. Lorsqu'il prend sa valise en main, prenez l'ardoise de votre inventaire et échangez-la avec la sienne. Ensuite, approchez-vous de Mr. Hollister et donnez-lui des bonbons.

Après la cinématique, prenez le couteau et découpez les sangles qui débordent de la valise. Dans l'inventaire, combinez les sangles avec la boîte de clips et obtenez des bretelles. Maintenant, quittez la salle et retournez dans votre chambre. Essayez de prendre le conduit d'aération en haut du placard à gauche puis parlez à Marcello. Demandez-lui d'abord à quoi ressemble une boîte imaginaire pour en obtenir une, demandez-lui de mettre les bretelles mais il ne voudra pas. Enfin, donnez-lui la boîte imaginaire pour qu'il réalise son numéro et vous ramène ainsi la clé du casino.

A l'intérieur du casino, prenez le tube suspendu à droite et le poids près de la balance. Tentez de prendre le conduit d'aération en haut à gauche puis allez parler à Gabbo dans la chambre 304. Après la discussion, approchez-vous de la chambre 305 et discutez avec Quickle à propos de n'importe quel sujet. Il frappe toujours à la porte en criant.

Profitez alors du bruit qu'il fait, approchez-vous rapidement du radiateur situé entre les deux portes (à gauche) et utilisez le poids pour l'abîmer. Après l'arrivée du réparateur, approchez-vous du panneau sur lequel se trouvent les photos (à droite) et utilisez le marqueur bleu sur la photo d'Ernie. Lorsque ce dernier s'énerve et s'en prend au plombier, profitez-en pour fouiller la boîte à outils près du radiateur et obtenez ainsi une carte et une lampe.

Chapitre 3 : Un suicide bien opportun

Après votre arrivée dans la maison de Chapman, fouillez d'abord la commode et prenez les gants de boxe. Regardez le fourre-tout et fouillez toute la pièce. Ensuite, repérez les ustensiles, à droite de la cuisine, et récupérez une spatule. Revenez dans le salon et tentez de monter à l'étage pour discuter avec le Dr. Bennett. Parlez de tous les sujets avec le docteur puis sortez.

Allez à gauche, regardez sous le pont et récupérez ainsi une pince coupante. Ensuite, allez à droite vers la remise, examinez-la ainsi que la voiture de Bennett puis retournez dans la maison. Cliquez sur le fauteuil pour commencer une autre conversation avec Bennett et demandez-lui les clés.

Malheureusement, les clés tombent dans un trou sous le meuble de la cuisine. Sortez sur le porche en prenant la porte de la cuisine, observez les arêtes de poisson et utilisez la pince coupante pour récupérer un hameçon.

Rentrez à la maison, regardez sous le meuble de cuisine et utilisez la spatule pour récupérer l'enveloppe. Observez-la, prenez l'hameçon et utilisez-le pour récupérer les clés dans le trou.

Maintenant que vous avez récupéré les clés, rendez-vous à la remise et entrez. Prenez les lunettes de plongée sur le panneau de droite et la corde sur le panier de pêche, en bas.

Dans votre inventaire, utilisez les lunettes de plongée pour examiner l'enveloppe ainsi que les gants de boxe. Par la suite, retournez à l'intérieur de la maison et discutez à nouveau avec Bennett. Parlez-lui de l'enveloppe pour qu'il parte chez le shérif puis montez à l'étage.

A présent, examinez le trophée de Chapman à droite et récupérez un médaillon. Observez-le dans votre inventaire, allez au sud de la pièce et récupérez un arc et une flèche. Ensuite, appuyez sur l'icône qui apparaît en bas à droite de l'écran et incarnez ainsi le Dr. Bennett.

Discutez avec le shérif et revenez vers Gina. Utilisez le téléphone, appelez Barry le pompiste puis appelez Bennett. Proposez-lui le surnom " Nounourschon " et achevez les autres appels téléphoniques. Ensuite, revenez vers Bennett et dites au Shérif que vous étiez aussi un ami proche de Chapman et dites lui le surnom " Nounourschon " comme preuve. Après la scène cinématique, regardez la caisse de matériel militaire et prenez les bâtonnets lumineux chimiques. Quittez la salle de bain, sortez sur le porche et approchez-vous du puits. Ouvrez-le, examinez les bâtonnets lumineux dans votre inventaire et jetez-les dans le puits. Ensuite, dans votre inventaire, combinez la corde avec la flèche et utilisez le tout pour récupérer la botte dans le puits. Examinez cette dernière pour trouver l'ordinateur portable de Chapman, entrez dans la maison et montez à l'étage. Branchez l'ordinateur au transformateur sur la table, puis entrez le mot de passe " Ouragan " pour l'ouvrir.

Chapitre 4 : Un allié inattendu

Vous incarnez à nouveau Brian Basco, discutez avec Gabbo de tous les sujets de conversation. Après la discussion, vous recevez un stylo qui vous permettra de recréer le dessin du tatouage. Ensuite, sortez dans le couloir et entrez

dans le casino, à droite. Utilisez la photocopieuse pour faire une copie du tatouage fessier puis entrez dans le conduit d'aération.

En consultant la carte, cliquez sur le bureau de Bennet mais faites un détour par la morgue. D'abord, prenez le bol sur la poulie mobile, les menottes sur le second lit et la pompe sur le chariot.

Ensuite, allez à droite de la pièce et descendez dans la piscine. Prenez les forceps et le tuyau d'arrosage à gauche, regardez le second trou en partant de la gauche et utilisez les forceps pour retirer la barre de fer qui se trouve à l'intérieur. Maintenant, utilisez cette barre de fer pour redresser le tiroir de droite et utilisez le tuyau sur le tiroir pour créer un trampoline.

Dès que vous sortez de la piscine, quittez la morgue, revenez dans les conduits et allez au bureau du Dr. Bennett.

Examinez les objets du cabinet, observez le café et l'armoire. Dans l'inventaire, combinez le tube en plastique avec la pompe puis utilisez le tout pour pomper le café.

Maintenant que vous avez échangé les dossiers, retournez dans les conduits et allez au coeur de la bête. Entrez dans le salon mortuaire privé de Kurgan, prenez le stylo dans l'inventaire et utilisez-le sur le cadavre pour lui faire un tatouage.

Aussi, prenez le couteau et utilisez-le sur le cadavre pour lui faire une manucure. Ensuite, sortez et approchez-vous de l'incinérateur à droite. Dans l'inventaire, prenez les bougies et mettez-les dans le bol. Ensuite, mettez bol dans l'incinérateur et obtenez de la cire. Une fois que le tatouage fessier est reproduit, prenez la barre de fer et ouvrez la vanne qui se trouve au milieu de la pièce.

Par la suite, repérez l'échelle au milieu et escaladez-la. Lorsque vous arrivez à une impasse, prenez les menottes et placez-les sur la grille. Enfin, prenez la barre de fer et utilisez-la sur les menottes pour pouvoir sortir de la grille.

Maintenant que vous êtes sur le toit de la prison, allez à droite, examinez le câble et utilisez les forceps dessus. Il ne vous reste plus qu'à attendre minuit pour vous évader.

Lorsque Brian reçoit une injection de la part de Miss Palmer, discutez avec Ernie puis allez dans la salle de télé, à gauche. Discutez avec le Dr. Reboot, dites-lui qu'il a l'air nerveux et interrogez-le sur la Neuroshockine XR.

Lorsque le docteur commence à avoir des trous de mémoire, choisissez les réponses suivantes :

-Les malades cliniquement morts.

-Neutralisée par l'administration d'un choc électrique.

Retournez dans la salle de récréation, parlez une seconde fois à Ernie et demandez-lui le Tazer de Miss Palmer. Enfin, arrêtez la discussion, prenez les jetons du casino dans votre inventaire et donnez-les à Ernie.

Chapitre 5 : Brian dans tous ses états

Maintenant que Brian s'est échappé de prison, fouillez la poubelle qui sont à droite et récupérez une bombe de peinture. Observez la fenêtre de gauche puis allez dans la ruelle de droite et grimpez à l'échelle, sur le mur de droite. Après la séquence durant laquelle Brian est sous hypnose, incarnez le Dr. Bennet et posez toutes les questions du dialogue. Lorsque vous prenez le contrôle de Kordsmeier, récupérez la Trantonite dans la capsule de Brian et sortez de la tente. Discutez avec le marine O'connor et demandez-lui comment s'est passée sa mission. Lorsqu'il vous aura donné sa colle réglementaire, allez à l'arrière de la Jeep et récupérez un cigare et une noix de coco. Dans l'inventaire, prenez le couteau et utilisez-le sur la noix de coco pour la couper en deux. Ensuite, placez la Trantonite dans la noix de coco et utilisez la colle réglementaire pour rassembler les deux morceaux. Donnez cette noix de coco au colonel O'connor et retournez dans la tente.

A présent, utilisez la grenade sur la capsule tenue par Brian et découvrez ainsi une clé USB. Allez au bureau de droite, observez l'ordinateur portable et utilisez la grenade clé-USB dessus. Enfin, prenez le téléphone et essayez d'appeler Chapman.

Après la cinématique, vous incarnez Gina qui est enfermée dans une pièce. D'abord, observez la fenêtre et l'étagère de gauche. Récupérez une canette de jus d'orange, un fer à repasser et un sceau en plastique dans cette étagère.

Récupérez aussi une écharpe dans le panier à vêtements qui se trouve à droite. Dans l'inventaire, utilisez la cannette sur le sceau en plastique pour le remplir de jus d'orange puis combinez le fer à repasser avec l'écharpe. Enfin, jetez le sceau par la fenêtre et regardez la scène qui suit.

Chapitre 6 : La fin est proche

Maintenant que Brian est réveillé par le sceau de Gina, grimpez à l'échelle encore une fois et discutez avec Tom Finnegan, le scénariste. Interrogez-le sur son métier et proposez-lui les scénarii d'un gros loser qui renverse une jolie fille. Lorsque vous remontez dans son bureau, continuez l'histoire en parlant des trois drag-queens perdues dans le

désert et qui se retrouvent dans un village fantôme du Far West. Complétez le dialogue, retournez dans la ruelle et revenez à droite.

Allez au fond de la ruelle (à gauche), repérez le crochet près du store métallique et récupérez-le.

Ensuite, entrez dans l'immeuble qui est à gauche, récupérez le marteau sur la barrière de chantier et ramassez les gravats au sol, à droite. Ensuite, observez la grue et utilisez le crochet sur la porte pour l'ouvrir. Dès que la plaque métallique est soulevée, descendez dans le trou et récupérez une mallette. Examinez cette dernière dans votre inventaire pour y déceler un chalumeau. Utilisez la bombe de peinture sur la mallette et sortez de l'immeuble.

A présent, revenez dans la ruelle de droite, utilisez le crochet et ouvrez la plaque d'égout. Obtenez ainsi le masque à gaz et poursuivez à droite. Grimpez à l'échelle et prenez l'élévateur de gauche pour atteindre le toit. Observez les fenêtres de la maison de Bennett, regardez la Poule d'or et utilisez le chalumeau sur le pied de la poule. Après avoir retrouvé Gina, une scène se déclenche puis vous incarnez cette dernière.

D'abord, ramassez l'entonnoir à droite de la fenêtre, le fer à repasser près de la corbeille à linge, la ficelle à côté de l'étagère et deux bouteilles de jus d'orange vides.

Dans l'inventaire, utilisez l'épingle à cravate et percez les bouteilles vides. Combinez les cannettes percées avec la ficelle et balancez le tout par la trappe pour linge.

Gina communique à Brian les plans de Tarentula et il décide d'établir un plan. Lorsque vous reprenez le contrôle de Brian, allez au sud-est de la pièce pour atteindre les machines à laver. Prenez le prospectus dans le casier rouge, un costume fripé dans les paniers à droite et regardez par la fenêtre vers le haut afin de récupérer un chiffon.

Ensuite, revenez en arrière et reparlez à Gina en cliquant sur le conduit des vêtements. Demandez-lui le fer à repasser pour qu'elle vous l'envoie et utilisez-le pour repasser le costume. Enfin, utilisez le chiffon sur la porte pour sortir.

Allez dans la ruelle de gauche, sonnez à la porte du restaurant Script Planet deux fois et parlez au serveur. Discutez de tous les sujets puis sonnez à la porte une troisième fois. Demandez au serveur s'il peut se débrouiller en incarnant le rôle d'un parrain de la mafia et achevez la conversation.

A ce moment, allez chez Tom le scénariste et discutez avec lui. Dites-lui que vous avez trouvé un acheteur pour le scénario du loser puis complétez la conversation. Retournez à l'entrée de la ruelle, approchez-vous de la petite fenêtre du restaurant et utilisez-la pour entrer.

Prenez les gravats et échangez-les contre la poule d'or. Pour réussir, prenez le marteau et utilisez-le pour réduire la taille des gravats. Ensuite, retournez une seconde fois dans le restaurant et récupérez l'argent qui sort de la poche du pochtron. Dans l'inventaire, combinez les billets de banque et les prospectus puis placez le tout dans la mallette.

A présent, sortez et allez dans la ruelle de droite. Grimpez à l'échelle, approchez-vous des boccas sur la table qui se trouve devant chez Tom et trempez la mallette à l'intérieur de l'un d'eux. Enfin, entrez dans le bureau de Tom pour lui donner la poule d'or et recevoir le script.

Maintenant que tout est prêt, vous devez d'abord vous débrouiller pour que la grande terreur ne reste pas devant la porte d'entrée. Pour cela, discutez avec lui et choisissez de vous cacher dans le Chantier. Ce dernier vous courra après et tombera dans le trou qui se trouve à l'intérieur du bâtiment.

Enfin, admirez la scène cinématique de la fin dans laquelle le serveur réussit à convaincre Tarentula qu'il est un mafieux. Lorsque cette dernière ouvre la mallette, elle tombe dans les pommes à cause du chloroforme. Gina arrive avec son masque à gaz pour ligoter la meurtrière mais Wasabi arrive lui aussi par derrière et tente de la tuer avec son épée. C'est alors qu'intervient Brian et utilise le Tazer de Miss Palmer pour l'assommer. Par la suite, Brian et Gina se déguisent en Tarentula et Wasabi, prennent l'argent du vrai mafieux et s'échappent par le balcon. Félicitations ! Vous venez de terminer Runaway.

Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Vous débutez le jeu enfermé dans une cage. Utilisez le pouvoir de téléportation de Max et sélectionnez le numéro de la jeune fille pour sortir de votre prison.

Une fois dehors, ouvrez le menu de Sam et sélectionnez le Homing Beacon. Placez le curseur sur le General Skunkape et appliquez dessus le Homing Beacon. Allez maintenant aider Max à atteindre le Rhinoplasty. Activez-le puis cliquez sur le tableau de droite. Après l'avoir scanné, transformez-vous en pot. Avancez doucement avec Sam vers les escaliers puis ouvrez le menu et placez le Homing Beacon sur le General.

Lorsque vous retournerez à votre cachette, activez la télécommande à partir de l'inventaire de Sam.

Descendez la pente (à gauche) et parlez à Harry Moleman. Récupérez ensuite le jeu de carte qui se trouve à droite. Activez-le et cliquez sur Harry pour lire ses pensées.

Activez la téléportation et choisissez le nouveau numéro d'Harry. Une fois en haut, activez le Rhinoplasty et scannez l'image du bazooka, à droite de la boîte de contrôle. Transformez-vous en cette arme puis récupérez-la avec Sam.

Acte 2

Après la cinématique, épuisez la discussion avec l'agent Superball. Entrez dans le vaisseau puis appliquez la Future Vision sur Sam. Examinez ensuite la porte de gauche. Lorsque le led devient vert, tapez sur le bouton du Personnel Effects.

Jetez un oeil sur le contenu du coffre qui s'ouvre, vous obtiendrez alors un Vacation Ticket et un Hard Hat. Quittez le vaisseau et entrez dans le Stinky's Dinner. Utilisez la Future Vision sur Flint Paper (l'homme assis à la table en face).

Ouvrez l'inventaire de Sam et donnez-lui le casque. Interrogez-le ensuite sur Stinky puis sur le Big Case.

Sortez et allez vers votre voiture à gauche. Examinez le DeSoto et épuisez la discussion. Récupérez ensuite les Jumper Cables sur le siège arrière.

Tapez ensuite Bob Bell sur le tableau de bord et passez un appel au Stinky's cell phone. Donnez-lui un rendez-vous ensuite retournez au restaurant. Allez derrière le comptoir et appuyez sur le bouton secret vert. Prenez le passage secret puis examinez les tas d'ordure, à gauche pour ramasser le Scanner et le Power Core. Remontez à la surface puis entrez dans le vaisseau. Appliquez sur l'Alien Brain, le Power Core puis les Jumper Cables.

Retournez au restaurant et examinez la radio (qui se trouve sur le comptoir) avec la Future Vision. Ouvrez maintenant la carte dans la boîte à gants de votre voiture et sélectionnez Bosco Tech Labs comme destination.

Entrez dans le laboratoire puis descendez en utilisant l'ascenseur. Montrez le Vacation Ticket à Harry pour qu'il vous donne en contrepartie le Lottery Ticket. Retournez au restaurant et donnez-le au Grandpa Stinky. Ce dernier vous laisse alors le Demon Broth sur le comptoir. Ramassez-le et entrez encore une fois dans le vaisseau. Utilisez-le ensuite sur l'Alien Brain.

Acte 3

Descendez et récupérez le téléphone. Téléportez-vous au Stinky's Cell puis récupérez le portable. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech. Après la cinématique, prenez l'allée à gauche puis grimpez à l'échelle.

Approchez-vous du bord, en bas du toit, et marchez sur la tige du drapeau. Tapez sur la bague au bec du pigeon et gardez votre place. Prenez le contrôle de Max et téléportez-vous vers le Stinky's Cell. Récupérez la bague ensuite entrez dans le labo pour avoir le Reçu.

Téléportez-vous à Sybil's Cell et entrez dans le vaisseau. Entrez dans la chambre de Mole Man à gauche de l'Alien Brain. Après la cinématique téléportez-vous rapidement vers le restaurant Stinky's Diner. Discutez avec Grandpa Stinky et révélez votre amour pour Skunkape.

Quittez la discussion et prenez le contrôle de Max. Téléportez-vous au Stinky's Cell et lorsque vous sortez de la pièce, appuyez sur le bouton vert à gauche. Jetez un oeil dans le coffre du Personal Effects pour récupérer le Homing Beacon et le Shot Glass.

Téléportez-vous maintenant au C.O.P.S et examinez votre voiture. Branchez le scanner avec le COPS ensuite activez le Crime-Tron. Sélectionnez alors le portable de Stinky et le Shot Glass et analysez-les. Voyagez vers le Meetsa Pizza.

Dans ce nouvel endroit, entrez dans la ruelle de droite et placez le cellulaire de Stinky dans la boîte ouverte de pizza. Téléportez-vous ensuite vers Stinky's Cell. Après la cinématique, réutilisez le Crime-Tron et analysez cette fois la carte postale et la bague. Voyagez vers le Pawn Shop ensuite utilisez la Futur Vision sur les poubelles, à droite.

Récupérez alors la pelure de banane qui se trouve dedans ensuite ouvrez l'égout en face du gorille. Placez la pelure de banane sur le couvercle de l'égout et entrez dans le Pawn Shop. Analysez le Paddle Ball et le Reçu grâce au Crime-Tron de votre voiture. Voyagez vers Toy Store ensuite utilisez la Futur Vision sur Sam.

Acte 4

Parlez à Stinky et lors de votre discussion, choisissez " Stinky " puis " Skunkape's not so bad ". Dites ensuite " Spaceship " puis téléportez-vous vers Stinky's Cell.

Une fois dans le Penal Zone, téléportez-vous n'importe où. Vous serez ramené automatiquement dans le labo. Récupérez le Rift Generator sur la table ensuite téléportez-vous vers Stinky's Cell. Utilisez le Homing Beacon sur Skunkape.

Téléportez-vous maintenant au Sybil's Cell et avancez vers le restaurant pour que le vaisseau apparaisse. Evitez les tirs de lasers en courant à gauche et à droite. Approchez vous des boîtes à gauche et lorsque le vaisseau est prêt à tirer, éloignez-vous pour que l'explosion fasse un trou.

Entrez ensuite dans les égouts (à droite) puis téléportez-vous au Sybil's Cell. Avancez un peu puis entrez dans le Moleman Temple, à votre droite. Débranchez le câble accroché au mur de gauche puis connectez-le avec le Toybox, au milieu de la salle. Branchez maintenant le Rift Generator avec la prise à gauche de la chaudière (Boiler) puis activez-la. Faites augmenter la puissance de la chaudière puis donnez à Skunkape le Paddle Ball.

Siege Hero

© Armor Games 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

RÉINITIALISER LE JEU

Pour réinitialiser le jeu, il faut au moins qu'un monde soit débloqué. Allez dans le menu principal puis appuyez en bas à gauche sur "options". Cherchez ensuite "reset" afin de remettre à zéro tous vos scores. Cette astuce permet de refaire le jeu indéfiniment.

Splinter Cell Conviction

© Gameloft 2010

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION DE LA MISSION FINALE : REVANCHE

En quête de vengeance, Sam Fisher se retrouve à Washington pour mener à bien sa dernière mission qui consiste à retrouver Sarah, sa fille, tuer le responsable d'un attentat et sauver la présidente.

Pour cela, commencez par avancer à couvert jusqu'aux deux ennemis et abattez-les. Ouvrez la porte et entrez dans la maison blanche. A votre droite se trouve un tableau. Approchez-vous et ouvrez la trappe secrète où se cache un fusil à pompe. Revenez sur vos pas et ouvrez la porte. Abattez les deux ennemis et ouvrez la porte suivante. Tuez ensuite les deux ennemis assis avec le Mark and execute. Avancez et ouvrez la porte sur votre gauche. Attendez que l'ennemi soit passé pour l'exécuter alors qu'il a le dos tourné. Avancez au bout du couloir. Dans cette nouvelle pièce, allez vous couvrir à l'aide du pilier à gauche et abattez tous les ennemis.

Rendez-vous près des flammes. Tirez sur l'extincteur et attendez que les flammes soient éteintes avant de monter aux escaliers. Une fois en haut, évitez les rayons laser. Dans la salle suivante se trouvent trois ennemis. Commencez par éteindre la lumière qu'émet le projecteur afin de les contourner et vous exfiltrer par la fenêtre.

Un ennemi vous repérera alors dans le jardin. Longez le mur en étant accroché et en vous dépêchant afin de ne pas subir les balles que l'ennemi vous infligera. Dirigez-vous vers la fenêtre suivante. Agrippez ensuite l'ennemi afin de le jeter par delà la fenêtre et rentrez ensuite dans le bâtiment. Abattez l'ennemi devant vous.

Allez au bout de la pièce et entrez sur votre gauche. Mettez-vous vite à couvert afin d'abattre tous les ennemis. Ceci fait, un autre ennemi entrera dans la pièce. Après l'avoir éliminé, ramassez les munitions présentes et passez à la salle suivante. Utilisez le miroir convexe en dessous de la porte. Ouvrez et saisissez l'ennemi juste devant vous afin d'en faire un bouclier humain. Éliminez les deux ennemis présents. Quatre ennemis débarqueront alors. Profitez du mark and execute pour provoquer leur mort. Enfin, un groupe de trois/quatre terroristes rentreront encore dans cette même pièce.

Utilisez alors soit vos grenades, soit le mark and execute. Après la cinématique dans laquelle Grim vous demande de vous hâter, dirigez-vous vers l'hélicoptère accidenté qui se trouve encore dans cette grande pièce. Utilisez vos lunettes thermiques afin de repérer un composant dangereux de l'hélico qui peut exploser à n'importe quel moment. Il sera mis en évidence. Tirez dessus et empruntez la voie désormais dégagée.

Abattez l'ennemi se couvrant d'un bouclier et le terroriste voisin. Avancez dans l'interstice en évitant le rayon laser. Abattez l'ennemi qui se présente à vous. Allez à gauche, appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur. Visiblement, il y a du mouvement. Allez dans l'angle de la pièce à gauche et restez à l'abri. Laissez passer les quatre terroristes ou abattez-les en visant l'extincteur. Montez à bord de la cabine. Quelques petites secondes plus tard, les portes de l'ascenseur s'ouvriront. Exécutez l'ennemi passant devant vous. Dirigez-vous à gauche. Abattez le terroriste et celui se couvrant d'un bouclier.

Avancez, suivez les dédales du couloir pour enfin arriver à l'une des pièces finales du jeu. Visez la caméra et tirez, ce qui provoquera la mise en place de détecteurs infrarouges semblables à des rayons laser qui grilleront tous les ennemis. Avancez alors en même temps que les laser, qui disparaîtront au fil des mètres parcourus. Il vous reste à suivre le couloir suivant et à abattre les ennemis restants jusqu'au couloir final. Grim vous alertera une fois arrivé dans ce couloir. Avancez jusqu'au bout et rentrez dans l'insertion à droite, qui n'est autre que le bureau ovale.

Vous voilà donc face à la cinématique finale où Fisher devra abattre le nouveau directeur de Echelon 3 : Tom reed , sauver la présidente des membres de Black Arrow et retrouver sa fille, présumée morte au début de l'aventure par Vic, un vieil ami de Sam. Vous avez terminé Splinter Cell Conviction sur iphone, félicitations !

Squids

© The Game Bakers 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR KANOPO

Pour obtenir Kanopo, qui est un personnage secret, il suffit d'atteindre la mission 8 : Le côté sombre d'Aukai. Une fois lancée, prenez le chemin au sud afin d'arriver devant une sorte de maison en forme de totem. Kanopo vous y attendra et il ne restera plus qu'à sortir du niveau avec lui à vos côtés pour l'ajouter définitivement à votre liste de personnages.

Subway Surfers

© Sybo 2012

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

CALIBRER VOS SAUTS

Une fois que vous êtes dans les airs après avoir effectué un saut ou un super-saut, vous avez la possibilité de revenir presque instantanément au sol à tout moment en glissant votre doigt vers le bas (comme pour le mouvement de la roulade). Ceci vous permet d'éviter certains pièges ou de raccourcir vos sauts quand ils sont trop longs, et ramasser plus facilement les pièces sur les trains en marche, en particulier à partir du moment où la partie accélère. Le technique est d'autant plus utile quand vous utilisez les Super Sneakers (les grosses chaussures qui vous permettent de sauter très haut pendant un certains temps).

Temple Run 2

© Imangi Studios 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PASSER LES FALAISES

Les falaises, quand il faut passer sur le côté droit ou sur le côté gauche, sont un endroit assez délicat. Il est plus facile pour éviter la chute de sauter dès que vous les voyez, vous aurez ainsi le temps de vous mettre du bon côté le temps du saut ! Vous devriez pouvoir éviter le gouffre en toute sécurité si vous procédez de cette manière.

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Pour démarrer l'aventure, rien ne vaut un petit niveau d'entraînement afin de découvrir les mécanismes du jeu. Mais avant de descendre dans la caverne, il faut constituer une équipe de trois membres parmi les 7 disponibles. Tous sont différents mais équivalents, selon l'équipe choisie, les niveaux rencontrés varieront, d'où l'intérêt de refaire plusieurs fois l'aventure. Pour commencer, allez donc vers la droite pour ramasser le pied-de-biche et détruisez ainsi la palissade sur la gauche.

Continuez de descendre jusqu'à ce qu'une plateforme soit trop haute pour être franchie : tirez alors la caisse non loin pour sauter dessus et passer l'obstacle. Faites de même pour les trois personnages que vous avez choisi afin que la plateforme se brise et que vous fassiez une longue chute amortie par l'eau. Une fois au fond, allez vers la droite pour parler à l'employé de la boutique de souvenirs.

Harcelez-le jusqu'à ce qu'il vous donne la clé de la porte des employés qui se situe sur la gauche de l'autre côté de l'eau. Descendez alors jusqu'à ce qu'une grille vous barre la route : avec deux personnages maintenez les leviers activés puis le troisième pourra sauter de l'autre côté de la fosse pour définitivement relever la grille. Continuez ensuite vers la gauche et montez sur les plateformes pour atteindre le vieux puits et casser sa manivelle avec le pied-de-biche.

Servez-vous en sur le puits de l'entrée afin de récupérer le seau et remontez avec vers l'autre puits. Un peu plus à gauche, posez le seau sur la boîte à fusibles afin de pouvoir la récupérer sans risque d'électrocution puis ramenez-la près des distributeurs pour de pouvoir prendre une saucisse dans celui de gauche. Déposez cette dernière sur la pique de la fosse près du dragon et repartez chercher la boîte à fusibles.

Reposez la boîte à fusibles dans son emplacement du haut, puis avec un autre personnage, faites sonner la cloche. Immédiatement après, revenez sur celui qui est en haut et activez le levier afin de piéger le dragon et vous pourrez passer de l'autre côté de la fosse. Suivez le parcours qui est assez linéaire puis descendez à l'échelle et prenez un bâton de dynamite en bas. Remontez et allumez la mèche à la torche non loin puis déposez l'explosif près des rochers pour libérer le passage à grands coups de TNT.

Sur cette route, il faudra trouver et faire porter un objet à chaque héros : le prix d'interprétation, le crâne orné et plus loin, en haut d'une échelle après une porte à plaque de pression, la guitare maudite. Prenez l'ascenseur et ramenez tout ça à l'employé de l'entrée de la caverne pour qu'il vous laisse enfin entrer dedans. Avant de commencer réellement l'aventure, une dernière énigme se présente : il faut d'abord placer un personnage sur la première corde puis avec un second sauter en face puis descendre. Ne restera plus qu'à placer la caisse à la réception afin que tout le monde puis descendre du rocher sans heurts.

Château (chevalier)

Cette zone spécifique ne sera rencontrée que si vous avez le valeureux chevalier dans votre escouade ! Utilisez son pouvoir personnel d'invincibilité pour passer à travers les flammes et allez rencontrer le roi sur la gauche. Il vous faudra ensuite voir la princesse en grimpant à côté de sa tour : elle vous donne la mission de voler l'or du dragon. Redescendez et allez vers la droite pour monter dans la tour et démarrer la stratégie pour récupérer la clé.

La première chose à faire est d'emmener le chevalier et un autre personnage dans la partie en haut à droite de la tour : placez le chevalier dans l'ascenseur et actionnez son invincibilité, puis avec l'autre personnage, faites-le redescendre

au niveau 3. Avec le troisième personnage, faufilez-vous derrière le garde dont l'attention est détournée et grimpez à l'échelle pour prendre la clé du dragon. Descendez après par le conduit tout à droite et utilisez le précieux sésame pour ouvrir la porte.

Faites maintenant redescendre le chevalier car là aussi il va devoir apporter sa pierre à l'édifice : passez par la galerie sous le dragon pour le contourner et utilisez le pouvoir d'invincibilité pour qu'il vous attaque en vain tandis qu'avec un autre personnage vous pourrez subtiliser son or à la bête. Remontez dans la tour de la princesse avec l'objet, sa chambre se situe tout en haut à gauche mais comme vous pourrez le constater sur le chemin, le scénario ne s'est pas déroulé totalement comme prévu.

Pas grave, vous obtenez tout de même l'amulette et devrez faire tout le chemin en sens inverse pour revoir le roi qui sera visiblement satisfait de votre prestation. Malheureusement il vous demande de sortir Excalibur de son socle et ce n'est pas franchement dans vos cordes, cependant avec l'aide d'un ami tout peut s'arranger. Avec un autre personnage, prenez donc un bâton de dynamite dans les caisses de la tour puis suivez le chemin de gauche mais prenez la direction marquée de quatre crânes. Vous trouverez là une torche pour allumer la mèche et un promontoire pour y déposer la dynamite. L'épée sortira ainsi d'elle-même mais il sera surtout temps de vous en aller avant que le monarque ne découvre le triste sort de sa fille.

Fête foraine (fermier)

Ce niveau-ci est un peu plus ouvert que le précédent mais n'est accessible que si vous avez choisi le fermier en début de descente. Pour y accéder, plongez sous l'eau et nagez jusqu'à la sortie en reprenant votre souffle de temps à autre avec la capacité spéciale du personnage. De l'autre côté, utilisez une dynamite pour ouvrir le passage à vos congénères. Suivez ensuite le chemin pour découvrir votre mission : remporter des tickets dans la fête foraine pour acheter l'ours en peluche à offrir à l'élue de votre cœur. Un premier se trouve tout simplement en le volant à un enfant près de la machine à cadeaux.

Pour les quatre suivants c'est un peu plus compliqué (et tant mieux), tout d'abord explorez un peu pour repérer les différents éléments du niveau. En haut, ramassez les haltères et redescendez pour voir le magicien. Il la fera disparaître mais vous pourrez quand même la prendre comme n'importe quel autre objet. Cela vous permettra de tromper le PNJ qui devine le poids des gens (drôle d'attraction) et de remporter un ticket.

Pour obtenir un troisième ticket, atteignez le groupe électrogène avec un personnage et utilisez un autre pour grimper sur la grande roue. Vous pourrez ainsi atteindre une plateforme très haute puis prendre le fusible dès que votre complice aura éteint le groupe électrogène. Revenez après vers le poteau à côté des danseurs exotiques et remettez le courant en ayant coupé à nouveau le groupe électrogène avant. Les groupies juste en-dessous dégageront alors le passage et vous pourrez prendre la masse. Celle-ci s'utilise sur le jeu du bas et vous permettra de repartir avec un ticket de plus.

En route pour un quatrième ticket maintenant, reprenez la batterie et alimentez avec le stand de Xavetar qui vous fera alors la prédiction de la prochaine couleur qui tombera à la roue ! Plus qu'à aller la sélectionner, faire tourner et attendre d'empocher le ticket. Enfin, un dernier ticket se gagne très facilement en se laissant juste " avoir " au jeu du canard : pendant qu'un personnage se tient sur la planche, un autre doit taper la cible

A ce stade, vous devriez pouvoir prendre le nounours dans la machine et l'offrir à votre dulcinée ... qui n'en fera rien ! Rebroussez alors chemin en direction du canard et plongez sous l'eau avec le fermier muni de la clé à molette pour suivre le conduit et atteindre la valve. Coupez l'eau afin que les pompiers ne puissent pas intervenir par la suite ... A la surface, volez encore un ticket au petit pour acheter le briquet qui a pris la place de l'ours dans la machine et brûlez tout dans un feu de joie !

Mine

Un niveau commun à tous, pour changer mais ce n'est pas forcément une très bonne nouvelle dans la mesure où c'est probablement le niveau le moins intéressant du jeu du fait de ses nombreux allers retours. Après la délicate rencontre avec le mineur, prenez le seau et remontez jusqu'au niveau de la flaque pour le remplir d'eau. Redescendez après pour attraper à la volée une dynamite avec : celle-ci s'éteindra et pourra donc être transportée puis rallumée près des rochers. Dans la première salle ainsi débloquée, il suffira simplement qu'un personnage tienne le chariot sous la pince

pendant qu'un autre active le levier et charge l'or à l'intérieur.

Redescendez et remontez pour faire exploser le deuxième groupe de rochers : il s'agit de faire traverser le chariot en tenant compte des élévateurs et vous aurez besoin pour cela des trois personnages. La première chose à faire est de placer un personnage sur la plateforme de droite pendant qu'un autre tire le chariot jusqu'au milieu, puis déplacer son personnage sur l'autre plateforme afin que la cargaison soit déposée sur l'élévateur de gauche. Ensuite, il ne restera plus qu'à placer deux équipiers sur la plateforme de droite pendant que le troisième pousse le chariot vers la sortie.

Pour la troisième énigme, c'est encore plus fourbe puisqu'en plus de la technique avec le seau, vous devrez remonter la pelle jusqu'en haut et sauter dans le chariot en la tenant à la main. Faites-vous alors pousser par un de vos partenaires et switchez rapidement sur l'heureux élu pour le tour de montagnes russes : il faut être réactif et cliquer sur l'aiguillage pour réussir à mener le troisième chariot à bon port. Une fois en bas, il ne vous restera plus qu'à vous mettre à trois sur la fébrile passerelle pour que celle-ci ne s'effondre et vous mène à la suite du périple.

Pyramide (aventurière)

Au tour de l'alter ego féminin d'Indiana Jones d'avoir son heure de gloire et de pouvoir se servir de son fouet pour franchir la fosse à piques. La première chose à faire sera de contourner entièrement l'édifice, autrement dit pour un jeu en 2D, monter au sommet et redescendre de l'autre côté. Ensuite, il faut descendre récupérer l'Ankh et le déposer dans le " recoin " située plus haut afin d'ouvrir la porte. Prenez dès à présent l'aventurière pour ce rôle et tenez-vous sur la plaque de pression " lapin " afin d'ouvrir un passage plus bas. Avec les deux autres personnages, engouffrez-vous dans ce trou pour pouvoir résoudre les énigmes à venir.

Ce n'était pas très dur à voir mais les interrupteurs dans la salle des deux alliés de l'aventurière vont lui débloquent le passage : d'abord la première porte avec le bleu et le vert, puis le violet seul pour que le support du fouet sorte et après le orange seul pour que la fréquence d'apparition des piques se réduise. Suivez la lancée en restant dans cette logique des symboles : vert seul puis bleu seul, violet et orange, pour enfin ouvrir la porte avec le vert et le orange. Poussez maintenant le sarcophage à l'étage inférieur puis tirez-le vers la gauche jusqu'à la plateforme mobile.

La partie qui suit n'est pas très difficile mais demande un peu de concentration pour être bien réalisée : il s'agit de faire descendre le sarcophage tout en bas d'un seul coup sans qu'il soit interrompu. Après quelques tentatives vous réussirez à placer l'enchaînement suivant en alternant les personnages : bouton de départ, interrupteur violet puis second bouton et dès que le sarcophage sera en-dessous, interrupteur bleu pour pouvoir atteindre le troisième bouton.

Le niveau n'est pas terminé mais le plus dur est déjà derrière vous, après une première fourberie (une habitude dans ce jeu), vous tomberez dans un nouveau piège. Il s'agira ici de simplement combiner trois symboles en plaçant les personnages aux bons endroits. Quand les trois groupes seront faits (les lanternes vertes confirment votre progression), il suffira de libérer les deux coéquipiers de l'aventurière pour qu'ils fassent tomber un bloc. Positionnez ce bloc sur l'interrupteur pour laisser l'échelle aussi longtemps que nécessaire pour la remontée vers la sortie de cette dangereuse pyramide.

Manoir (jumeaux)

Toujours dans l'humour noir, voici la partie des jumeaux qui est particulièrement glauque. Commencez par aller récupérer le parapluie non loin du père de la famille et tirez la trappe du grenier avec pour pouvoir y monter. Tout à droite, récupérez la boîte à fusibles et redescendez à l'étage juste en dessous pour la déposer et activer ainsi le monte-charge. Allez dans la cuisine pour prendre le marteau et servez-vous en pour réparer la planche branlante du grenier.

A présent, poussez la caisse qui ne rencontrera plus d'obstacles et faites-la traverser littéralement la maison pour l'emmener jusque dans la cuisine. Avec le monte-charge et en utilisant la capacité spéciale des enfants, montez au second étage pour prendre le pot de chambre. Redescendez en direction de la cuisine mais prenez l'échelle pour aller remplir d'eau le pot dans le lavabo de la salle de bain. Positionnez ensuite la caisse devant le monte-charge puis faites la monter au troisième étage et allez-y également.

Grâce à celle-ci vous pourrez sortir par la fenêtre et grimper sur le toit en vous accrochant aux cordes. Versez l'eau du pot dans la cheminée pour pouvoir descendre par le conduit et récupérez la clé passe-partout. Allez ainsi dans la cave où vous trouverez la nourriture pour chien : versez-la dans l'écuelle près de la porte de la cuisine et l'animal appliquera

aussitôt.

Prenez à présent un autre équipier et descendez d'abord dans la fosse pour récupérer un os puis encore plus bas jusque dans les égouts. Tournez la vanne afin que les jumeaux puissent accéder à la mort aux rats. Ensuite, faites en sorte que le chien aboie en agitant l'os près de lui avec le complice extérieur tandis que les jumeaux profitent de l'inattention de leur mère pour verser la mort aux rats dans la soupe. Le dîner est servi, allez-vous laver les mains et profitez du spectacle de fin de niveau !

Musée (voyageuse temporelle)

Quelques voyages temporels ça vous tente ? Alors suivez le guide ! Après être passé à travers les stalactites grâce au pouvoir de la voyageuse, grimpez à l'échelle pour aller trouver la boîte à fusibles et poussez le rocher pour bloquer l'écoulement du liquide. Redescendez et remettez le courant en déposant la boîte à fusibles puis remontez juste au-dessus de celle-ci pour prendre place dans la machine à voyager dans le temps.

Dans le musée à proprement parler (futur), vous devez descendre tout en bas afin d'utiliser la machine pour empester le dinosaure. Revenez après à la machine à voyager dans le temps pour aller au temps de la préhistoire. Grimpez à la première échelle et déplacez à nouveau le bloc vers l'écoulement de liquide : dans le présent les stalactites auront disparu. Vous pouvez ainsi vous faire rejoindre par un compère dans la préhistoire : allez vite tout en bas avec la voyageuse temporelle pour attirer le dinosaure qui sera fou de votre odeur (si elle s'estompe en cours de route, remettez une couche en allant à la machine du musée). Plus qu'à sélectionner un autre personnage qui du haut poussera un rocher sur la tête du reptile.

Toujours dans l'idée de liens de cause à effet temporels, allez pousser le rocher qui bloque un écoulement d'eau vers la droite du niveau préhistorique puis maintenez la position. Avec un autre personnage, allez au même endroit mais dans le présent pour vous servir du puits qui vient d'apparaître et enfin dans le futur, vous pourrez avec le dernier héros ramasser un seau. Utilisez-le en bas de cette espace-temps pour ramasser un peu de pétrole dans une flaque au sol.

Toujours dans le futur, remontez jusqu'à l'ancestral moteur et versez-y le pétrole. L'ascenseur sera fonctionnel et vous pourrez vous en servir pour emporter une roue jusqu'à la machine à voyager dans le temps. Voyagez avec jusqu'à la préhistoire puis poussez-la jusqu'à ce que l'homme des cavernes s'y intéresse. Tuez-le alors de la même manière qu'avec le dinosaure, c'est-à-dire en lui faisant tomber un rocher sur la tête. Toute sa lignée s'éteindra avec lui, ainsi dans le futur il n'y aura plus aucun gardien pour vous empêcher de voler la clé et de sortir de ce niveau.

Zoo

Voici un autre niveau commun du jeu, un endroit qui dès le début s'avèrera très inquiétant avec la disparition d'un de vos personnages. Dans un premier temps, descendez au niveau du campement et attendez que la chasseuse ait fini son discours pour lui prendre son magnétophone. Redescendez et passez de l'autre côté du monstre. Grimpez à l'échelle et faites tomber la caisse de tout en haut pour pouvoir accéder aux plateformes surélevées sur la gauche. Vous trouverez à cet endroit un robot mort dont vous pourrez extraire la batterie pour la placer dans le magnéto.

Il va maintenant falloir charger cette batterie et cela se fait au début du niveau : pour se faire, vos deux compagnons devront actionner les leviers pour débloquent le passage souterrain. Allez tout en haut à gauche dans la fosse aux anguilles et attendez la décharge électrique (cela ne vous blesse pas). Redescendez et placez le magnétophone juste à droite du monstre puis faites-vous attraper : dans l'opération, les cris du monstre auront été enregistrés ce qui vous sera utile par la suite.

Faites le tour comme précédemment (par le bas) et reprenez l'appareil puis déposez-le non loin de la chasseuse. Celle-ci sera alertée par les cris et courra à la recherche du monstre (visiblement elle n'est pas assez maligne pour repérer le magnétophone). Cela vous permettra de voler une saucisse dans le distributeur et d'attirer le monstre avec jusqu'au pont fragile (n'avancez ni trop vite ni trop lentement pour réussir). Sautez dans le passage créé par l'effondrement du pont pour passer à la suite de l'aventure.

Silo à missile (scientifique)

On ne s'étonne même plus de tout ce qui peut se trouver dans cette caverne : l'environnement propre à la scientifique

est un silo à missiles qui est accessible en utilisant la capacité spéciale du personnage sur la console. Cependant vous constaterez qu'au bout du couloir il n'y a rien d'autre qu'un distributeur : utilisez votre capacité spéciale dessus et cela ouvrira la voie au lieu de vous donner une boisson. En bas, il suffit de déplacer le fusible jusqu'à la boîte près de l'ascenseur pour le mettre en marche.

En haut, allez interagir avec la console puis reprenez l'ascenseur pour constater que la mise en feu de l'ogive nucléaire a été enclenchée. Il va falloir récupérer dans un premier temps trois clés de lancement et la première est détenue par le scientifique juste derrière la porte. Pour l'atteindre, il faut attendre le bon moment pour se précipiter sur le panneau de contrôle et inverser le rayon. A sa mort, interagissez avec la console qu'il manipulait pour actionner un nouvel élévateur.

Pour récupérer la deuxième clé, enfoncez-vous dans le complexe grâce à cet ascenseur et récupérez le panneau " sol glissant ". Remontez un peu vers l'endroit où un scientifique s'occupe d'un missile puis posez le panneau et touchez à la console. Le scientifique va se précipiter pour vous en empêcher mais, par effet placebo, va glisser et se fracasser le crâne, vous permettant ainsi de lui voler sa clé de lancement.

La troisième demande un peu plus de préparation : commencez par descendre dans le réfectoire et regardez le menu du jour, puis consultez le tableau d'affichage de la salle de repos pour déduire du menu le jour de la semaine. Remontez après jusqu'au panneau de sécurité puis retenez le code associé à ce jour (il est aléatoire donc vous en aurez un différent à chaque partie). Entrez ce code dans la sorte de laboratoire afin d'ouvrir la grille et récupérer le gaz incapacitant. Quand vous l'aurez, positionnez-vous à côté du conduit d'aération proche de la salle de repos puis avec un autre personnage allez tout en haut à gauche du niveau. Avec ce dernier, faites basculer l'interrupteur de la ventilation pour inverser son sens puis avec l'autre, jetez le gaz au sol pour qu'il passe dans le conduit et aille éliminer le garde.

Prenez-lui sa clé et allez la mettre au bon endroit pour passer à l'étape suivante. Il s'agit maintenant de s'occuper du " système de guidance " qui n'est autre qu'un chimpanzé ! Prenez donc les bananes dans la corbeille de fruits du réfectoire et attirez-le ainsi jusqu'à sa capsule un peu plus bas à gauche. Faites alors décoller la fusée en activant simultanément les trois clés puis vous pourrez redescendre et sortir du niveau.

Monastère (moine)

Avant de pénétrer dans l'île, il faut trouver le repos de l'âme et devenir maître à la place du maître. Le pouvoir du moine est de déplacer les objets par la pensée et c'est en provoquant un éboulement que vous pourrez grimper au sommet de la montagne. Là, vous devez réveiller le maître en utilisant votre pouvoir sur les carillons puis refaire de même pour attraper au vol la plume. Redescendez alors tout en bas pour placer les trois personnages (et la plume) sur le pont rouge pour le faire s'écrouler.

A présent, un autre test de " zenitude " consistera à traverser une pièce avec de fébriles fleurs de lotus : il suffit de marcher tout doucement en tournant le dos dès qu'il y a du vent puis au bout de fermer la fenêtre par la pensée pour avoir le temps de déposer les fleurs. En haut, il s'agira d'une énigme fort classique mais pas très intuitive : remplissez d'abord la grande jarre et versez son contenu dans la petite. Videz la petite dans l'évacuation puis versez à nouveau le contenu de la grande dans la petite (qui contient à ce stade 3 gallons). Plus qu'à remplir à nouveau la grande d'eau et à verser son contenu dans la petite pour qu'il reste dedans exactement 6 gallons dans la grande.

L'épreuve suivante est encore plus simple puisqu'après avoir placé les personnages sur les trois tapis, il suffit de rester sagement dessus et d'ignorer les objets sur les côtés, sans quoi vous n'atteindrez jamais le haut. Au sommet justement, méditez sur la statue pour que la caméra recule, vous laissant ainsi la possibilité d'utiliser la télékinésie sur le boulon de soutien. A droite, utilisez également votre pouvoir pour dégager le passage. Plus qu'à retourner voir le maître des sages et à le réveiller comme tout à l'heure pour prendre sa place et pouvoir ouvrir le portail du maître.

Ile déserte

Et voici le dernier niveau de l'aventure, pour l'atteindre il suffit de prendre le bateau avec vos trois personnages. En réalité l'île n'est pas vraiment déserte puisqu'un ermite y vit mais qu'importe, le but est de faire passer le bateau de l'autre côté pour poursuivre le chemin. Tout d'abord, montez vers la cabane du vieillard et ramassez sur le chemin un tuyau droit. Utilisez-le comme raccord dans la partie souterraine de l'île, pour y accéder vous devrez tirer une caisse depuis la plage de droite.

Le tuyau en croix à présent, se situe sur la plateforme surélevée de la cabane de l'ermite. Revenez ensuite dans les souterrains et enfoncez-vous vers la gauche : l'emplacement à combler est à droite de la corde suivant directement la plateforme en bois. Juste au-dessus de cet endroit, vous verrez le tuyau coudé qui est à replacer-lui tout à gauche de la caverne après quelques sauts de plateformes. Après avoir remplacé ce troisième tuyau, redescendez et activez plusieurs fois la valve pour verser de l'eau à cet endroit.

Vous pouvez à présent pousser le bateau jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de réservoir. Pour franchir ce passage, plusieurs étapes intermédiaires seront nécessaires : tout d'abord allez en-dessous de cette zone à l'endroit du drapeau pirate. Grâce aux deux autres personnages, activez les drapeaux-leviers de la surface de l'île pour que la grille s'ouvre. Tirez alors les barils et espacez-les un peu vers la droite du groupe de rochers (voir l'image ci-dessous). Prenez alors celui de droite et tirez-le en direction de la lave : la mèche va s'embraser et vous n'aurez plus qu'à le repousser et le laisser glisser sur la pente.

Refaites le tour pour rejoindre le bateau et actionnez le levier pour ouvrir la vanne. Poussez l'embarcation jusqu'à la montgolfière improvisée et avec un autre personnage, tournez la valve : le bateau sort de terre. En haut, faites pousser encore le navire pour qu'il rejoigne enfin l'autre côté de l'île. Ce n'est pas encore fini pour autant puisque l'ermite ne veut pas quitter le bateau et vous devrez donc trouver un moyen de le faire sortir.

Pour ce faire, prenez la boîte de cracker et allez vers le versant gauche de l'île. Avec un autre personnage, descendez sous terre pour prendre un fémur du squelette de pirate, là où vous aviez eu les barils de poudre. Avec les crackers, attirez le perroquet sur votre épaule puis faites aboyer le chien grâce à l'os et le perroquet se mettra à aboyer aussi ! Plus qu'à aller près du bateau avec pour que l'ermite se rende compte qu'il a oublié son chien ce qui vous laissera le temps de partir avec les 3 personnages dans le bateau. L'aventure The Cave se termine ainsi, ou presque puisqu'il reste une portion linéaire d'aventure rien que pour le plaisir des yeux et les besoins scénaristiques.

The Walking Dead

© Telltale Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : A New Day

Vous aurez à faire une série de choix en cours de jeu. Souvent ces choix affecteront le reste du jeu. Servez-vous de la touche au centre de votre souris ou des touches 1 à 4 de votre clavier. Vous avez une limite de temps pour répondre à chaque question indiquée par la barre blanche en-dessous. Tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir seront indiqués par un petit cercle blanc accompagné de l'action qu'il déclenche.

Faites la conversation avec l'officier de police. Sélectionnez la première option à sa première question, ensuite la première option encore. Sélectionnez le cercle dans le rétroviseur. Sélectionnez la première option. Interagissez avec le cercle sur la radio. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la deuxième option. Regardez la radio deux fois. Choisissez la deuxième option et la première option rapidement.

Faites le tour et cassez la fenêtre avec des coups de pied. Hissez-vous plus près de la fenêtre et choisissez la deuxième option pour sortir par la fenêtre de la voiture. Avancez le long de la voiture, faites le tour, ramassez la balle de fusil qui traîne ensuite allez vers l'officier, prenez ses clés et libérez-vous. Dès que l'officier se réveille, reculez, prenez le fusil à pompe, insérez-y la balle et tirez dans la tête de policier. Regardez ensuite dans le fond du décor, tout droit devant vous et vous verrez une sombre figure, appelez-la pour lui demander de l'aide. Regardez à droite, une cinématique s'enclenchera.

Ouvrez la porte de la maison et entrez.

Allez dans la cuisine et ouvrez le tiroir un peu sur la gauche pour obtenir le talkie-walkie. Sortez de la cuisine et interagissez avec le répondeur.

Quand le talkie-walkie s'allumera, sélectionnez la troisième option. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite. Quand le zombie vous attaque, pressez rapidement la touche à l'écran pour vous libérer, puis placez le curseur à l'écran sur le zombie pour vous défendre. Quand vous serez assez près de Clémentine, bougez le curseur sur son marteau et frappez le zombie.

Sélectionnez ensuite la troisième option. Sélectionnez la première option. Suivez Clémentine dans la cour et ouvrez la grille.

Sélectionnez la première option. Quand vous parlerez aux deux hommes, sélectionnez d'abord la troisième option. Répondez rapidement que vous êtes son voisin avec la deuxième option. Cliquez plusieurs fois sur le capot de la voiture pour la pousser.

Sélectionnez la première option vis-à-vis du père de Shawn. Choisissez encore la première réponse. Donnez votre nom au père. Sélectionnez la deuxième option, puis la troisième et ensuite la deuxième. Répondez par la première option puis la troisième.

Répondez à Clémentine par la deuxième option.

Sélectionnez la première option deux fois de suite. Parlez à Katjaa pour apprendre de nouvelles choses sur les personnages. Sélectionnez la première option puis la deuxième quand vous parlerez de vos emplois respectifs. Sélectionnez la première option. Parlez à Kenny sur votre droite. Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Choisissez la première question deux fois à suivre. Allez dans le fond de la cour et parlez au reste des personnages. Allez dans la grange pour parler à Hershel. Sélectionnez la seconde option puis la première. Sélectionnez ensuite la seconde réponse puis la première.

Les zombies essaieront de défoncer la grille. Vous devrez choisir entre sauver Duck ou Shawn. Si vous décidez de sauver Duck, donnez un coup au zombie pour l'assommer.

Sélectionnez la troisième option face au père de Shawn.

Après la cinématique, choisissez la première option puis la deuxième pour répondre à Clémentine. Vous pouvez ensuite choisir entre les deux dernières options. Prenez la première option puis la seconde, puis la troisième. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la première option pour que Kenny frappe le vieil homme. Quand Lee tombe, déplacez vite le curseur sur le zombie (qui est flou).

Pressez la touche affichée à l'écran jusqu'à que quelqu'un tire sur le zombie. Sélectionnez ensuite la seconde option puis la troisième. Choisissez ensuite la troisième réponse.

Prenez la barre d'énergie sur la gauche. Parlez à Carley pour en apprendre plus sur elle. Retournez la radio qu'elle a et ouvrez-la. Parlez à Doug également, mais ne sortez pas dehors. Allez vers la droite du décor et ramassez encore une barre d'énergie et celle sur l'étagère à côté de Lilly et de son père. Parlez à Clémentine et donnez-lui une barre d'énergie.

Parlez aux autres personnages dans la pièce. Prenez encore une barre d'énergie près de la famille de Kenny et parlez-leur. A droite, vous trouverez des piles pour la radio de Carley : remettez-les-lui.

Ouvrez la porte du bureau (" Office ") et regardez la photo au sol. Quand Carley vous parlera, choisissez trois fois de suite la première option. Déplacez la planche de bois à droite du décor. Faites la conversation avec Clémentine puis déplacez le bureau avec l'aide de Clémentine en sélectionnant la première option quand elle vous offrira son aide. Sélectionnez la première option quand vous serez en train de déplacer le bureau. Choisissez ensuite la première option pour éviter la question de la petite fille. Sélectionnez ensuite la deuxième option puis la première.

Prenez la télécommande dans le tiroir du bureau. Interagissez avec le kit de premier soin et soignez Clémentine. Retournez dans l'autre pièce, donnez la télécommande à Carley. Après la conversation radio, parlez à Carley, sélectionnez la première option deux fois.

Après la conversation, ne regardez pas au-dessus du mur trop longtemps par risque de vous faire repérer. Penchez-vous sur la gauche pour ramasser l'oreiller. Allez à droite derrière le petit camion. Penchez-vous sur la gauche et choisissez d'utiliser l'oreiller sur le zombie appuyé contre la voiture.:

Une fois derrière la voiture, ouvrez la porte, prenez la bougie d'allumage sur le siège et débloquez le levier de vitesse puis poussez la voiture sur le deuxième zombie. Utilisez la bougie sur la fenêtre du camion (Glenn la cassera et vous la remettra). Prenez l'outil et retournez au mur de brique sur la gauche. Passez derrière la caravane et appelez le zombie puis déplacez le curseur pour lui planter le poinçon dans la tête. Faites la même chose avec le zombie qui attaque Glenn et sur celui coincé par la voiture.

Prenez la hache puis montez les marches de l'escalier au fond vers la droite. Montez et avancez vers les zombies puis éliminez-les d'un coup de hache chacun dans la tête.

Utilisez votre hache pour casser la porte. Sélectionnez la première option pour décider de vous en aller, puis la seconde pour refuser de donner le pistolet.

Après la cinématique, vous serez de retour à la pharmacie. Prenez la batterie au sol à côté de Clémentine. Allez parler à Carley. Demandez de voir la radio et retournez-la pour remettre les piles de la bonne façon. Allumez la radio.

Allez voir Doug et choisissez la première option. Regardez la vitre du magasin d'en face, le zombie droite puis la brique au sol devant vous.

Utilisez la télécommande sur le magasin. Utilisez votre hache sur la porte, ouvrez-la puis prenez la brique au sol. Utilisez la brique sur la vitrine du magasin de télévisions en face. Allez vers le frère de Lee, choisissez la première option puis donnez un coup de hache dans son coup.

Faites ceci encore quatre fois et prenez les clés. Allez dans la pièce d'à côté (l'Office) et ouvrez la porte vers la pharmacie.

Dirigez-vous vers la porte après la cinématique.

Sélectionnez la deuxième option quand Doug vous parlera puis poussez la porte deux fois (une après avoir parlé à Clémentine). Quand Glenn vous laissera, pressez rapidement les touches qui s'affichent à l'écran. Prenez la canne que vous donne Clémentine et place-la sur la porte. Vous devrez choisir entre sauver Carley ou sauver Doug. Choisissez Carley pour ses capacités de tirs. Dès que Carley s'en va, bougez le curseur sur le zombie qui attaque Clémentine et donnez-lui trois coups de pied puis enfuyez-vous vite. Prenez la main de Kenny.

Parlez à Glenn, choisissez la première option. Parlez à Kenny puis à Carley, sélectionnez la première option puis la dernière. Parlez à Clémentine et choisissez la première option puis choisissez la deuxième option face au père de Lily.

Episode 2 : Starved for Help

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre d'autres choix que ceux proposés.

Déplacez le curseur sur le zombie pour lui asséner un coup de hache.

A la question de votre ami, choisissez la première option et pour la prochaine réponse, choisissez la première réponse.

Au prochain choix, choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour empêcher Mark de tirer sur l'oiseau.

Quand vous rencontrerez les trois autres personnages, choisissez d'abord la première option.

Choisissez la deuxième option pour les aider.

Vous êtes à une importante intersection du jeu : si vous parvenez à libérer David à temps, c'est lui qui vous accompagnera avec Ben, sinon vous continuerez l'aventure avec Travis et Ben. Dans cette version-ci, David n'a pas survécu. (Peu importe, Travis ou David, il mourra après de toute façon.)

Choisissez la première option pendant que Lilly vous hurle dessus.

Choisissez ensuite la dernière réponse.

Allez voir Clémentine, quand elle vous demande de l'aider à trouver sa casquette, choisissez la dernière option.

Vous pouvez faire le tour et faire la conversation avec les divers personnages avant de choisir à qui vous voulez donner à manger. Au tour de Kenny, sélectionnez la deuxième option.

Si Katjaa vous demande de l'aide, acceptez.

Si vous parlez à Mark et à Larry, donnez la hache à Mark.

Donnez à manger à Duck, Clémentine et à Kenny.

Quand vous aurez distribué le troisième repas, choisissez la seconde option puis donnez la dernière part à Mark.

Choisissez la première option face à Katjaa.

Pressez rapidement les touches indiquées (soyez attentif, elles changeront instantanément) quand Katjaa sera attaquée.

Déplacez le curseur sur le zombie autant de fois que le jeu indique et pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour vous éloigner (tout de suite après avoir projeté le zombie).

Pressez encore les touches indiquées jusqu'à que Carley le tue (vous aviez choisi de la sauver à la place de Doug dans le précédent épisode).

Choisissez la deuxième option pendant la conversation après l'attaque.

Choisissez ensuite la première option.

Choisissez la deuxième option pour aller à la ferme.

Pendant que vous marchez avec Carley, choisissez la dernière option, la seconde puis la première.

Vous parlerez ensuite au St. Johns, sélectionnez la première option deux fois de suite puis la dernière.

Une fois à la ferme, choisissez la seconde option.

Choisissez la dernière option pour répondre à Brenda, puis la première.

Choisissez la première option durant votre conversation avec Mark.

Examinez les environs. Si vous examinez la balançoire, choisissez la première option.

Allez à gauche et utilisez la scie sur le bois pour obtenir une planche.

Parlez à Andy et sélectionnez la dernière option puis la première.

Choisissez la seule option qui reste pour continuer la conversation.

Choisissez la première option pour répondre à Mark.

Sélectionnez la flèche pour l'enlever et examinez le zombie puis répondez par la première option.

Sélectionnez encore une fois le zombie pour l'enlever de la clôture.

Choisissez la seconde option pour répondre à Mark puis la première option.

Sélectionnez le zombie pour le pousser, puis examinez ces deux mains pour les sectionner.

Sélectionnez la deuxième option.

Cliquez sur le poteau à droite de Mark pour l'aider. Pressez sur la touche indiquée.

Penchez-vous sur la gauche pour regarder devant le tracteur et enlevez le bloc qui l'empêche de bouger. Faites le tour à droite et tirez sur le levier rouge. (Vous pouvez tirer sur le levier d'abord et le bloc ensuite si vous le souhaitez.)

Restez derrière le tracteur pour éviter les flèches.

Approchez-vous du zombie qui bloque le tracteur et sélectionnez-le pour le tirer.

Au prochain zombie, sélectionnez-le pour le tirer et préparez-vous : déplacez le curseur sur sa tête à deux reprises pour lui donner un coup de pied puis pressez la touche indiquée. Restez derrière le tracteur.

Sélectionnez la seconde option une fois de retour à la ferme. Sélectionnez ensuite la première option.

Si vous parlez à Clémentine, choisissez la première option pour la pousser sur la balançoire. Faites-lui la conversation pendant que vous la poussez : choisissez d'abord la première option à deux reprises, puis la seconde.

Si vous parlez à Kenny, choisissez la première option trois fois de suite. Terminez la conversation.

Ouvrez le portail qui mène vers la grange. Parlez à Lilly et sélectionnez la première option puis la troisième.

Ouvrez le portail pour monter jusqu'à la maison. Sélectionnez la première option pour aller à la poursuite des bandits.

Accroupissez-vous jusqu'au camp. Choisissez la troisième option.

Examinez le camp.

Examinez les objets à gauche sur la table de l'autre côté (à droite de la tente) et prenez la caméra. Examinez la tente quand Danny ne bloquera plus l'entrée pour y entrer, puis examinez le sac de couchage sur la droite.

Sélectionnez la première question face à la femme armée.

Choisissez la première option, mais ne tirez pas sur Jolene.

Choisissez la première option.

De retour à la ferme, choisissez la première réponse face à Brenda.

Dirigez-vous vers la grange et entrez-y. Rendez sa casquette à Clémentine.

Choisissez la troisième option. Vous pouvez faire la conversation avec les personnages présents ou visiter le reste de la grange si vous le souhaitez. Allez vers la porte du fond, répondez par la première option à Kenny. Examinez les vices sur le battant gauche de la porte.

Sélectionnez la seconde option quand Andy vous surprendra.

Sortez de la grange et allez voir Lilly. Choisissez la première option à deux reprises. Choisissez la seconde option deux fois de suite. Ouvrez le portail, allez vers la table dans le fond et fouillez la boîte à outils pour prendre l'outil multifonctions.

Allez vers le générateur, éteignez-le, ouvrez le panneau à l'aide de votre outil multifonction et servez-vous en encore une fois pour prendre la bande qui relie l'engrenage.

Retournez maintenant à la grange et allez vers la porte du fond.

Servez-vous de l'outil multifonction sur les 4 vices qui retiennent le verrou. Sélectionnez la première question.

Montez les escaliers, entrez dans la chambre et examinez les environs. Sortez, ouvrez la porte du placard et examinez tout ce qui s'y trouve. (Vous pouvez examiner le placard puis la chambre, selon votre choix.)

Dirigez-vous vers les marches pour redescendre. Allez au placard quand vous entendrez le cri et interagissez avec le fil au sol.

Retournez dans la chambre et interagissez avec l'étagère pour la pousser. Entrez dans la pièce que vous venez de découvrir.

Courez jusqu'à la salle à manger et sélectionnez la première option puis la seconde deux fois de suite.

Sélectionnez la première option en réponse à Brenda puis la première pour dire à Kenny de prendre son arme.

Sélectionnez encore la première option deux fois de suite.

Choisissez la première option.

Examinez la salle, mais reportez votre attention sur le système de ventilation en haut à gauche.

Choisissez la première option puis décidez d'aider Lilly.

Appuyez sur le torse de Larry trois fois avant que Kenny lui écrase la tête.

Pour consoler Clémentine, choisissez la première option puis la troisième.

Vous pouvez parler aux personnages, mais retournez examiner l'air conditionné. Parlez à Lilly pour fouiller le cadavre de Larry.

Cherchez la poche de gauche et servez-vous des pièces sur les supports du climatiseur.

Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Prenez la serpe ou la fourche ou l'appareil pour vaches (" mini-cattle prod ") comme arme. Examinez le reste de la pièce si vous le souhaitez. Parlez ensuite à Kenny. Accroupissez-vous jusqu'à Danny.

Sélectionnez la seconde option.

Avancez pour jeter un rapide coup d'oeil sur Andy. Dès que vous ressortez, attrapez le fusil de Danny et agressez-le à l'aide de votre serpe.

Sélectionnez la deuxième réponse puis visez dans le foin, épargnez Danny.

Sélectionnez encore une fois la première option pour répondre à Carley. Accroupissez-vous jusqu'à la maison et répondez par la dernière option à Brenda, ouvrez la porte de la maison.

Brenda tient Katjaa. Vous devrez parler à Brenda en avançant tout doucement vers elle pour la pousser vers le zombie en haut à gauche de la rambarde d'escalier. Faites un pas en même temps que vous lui parlez. Déplacez votre curseur sur Brenda pour lui parler et sélectionnez la première option trois fois pour que le zombie l'attrape.

Préparez-vous : pendant la cinématique avec Andy, vous l'affronterez. Pressez rapidement la touche indiquée à l'écran. Essayez de le cogner pendant qu'il vous traîne au sol, puis pressez la touche indiquée à l'écran jusqu'à que Lilly apparaisse pour vous sauver. Déplacez le curseur sur le visage d'Andy pour lui asséner des coups de poings jusqu'à que les points sur son visage disparaissent. Sélectionnez ensuite la deuxième option. Choisissez de retourner à votre groupe, donc la droite.

Pendant le trajet de retour au motel, sélectionnez la première option. Restez silencieux face à Larry puis choisissez la première option pour répondre à Clémentine.

Sélectionnez la première option puis approchez-vous tout doucement de la voiture. Rangez-vous du côté de Clémentine en sélectionnant la deuxième option deux fois de suite.

Vous terminez ici le second épisode de The Walking Dead.

Episode 3 : Long Road Ahead

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Pour commencer, choisissez la seconde option pour répondre à Kenny, puis la première pour lui dire que vous êtes

d'accord avec sa décision. C'est un des choix dont Kenny se souviendra ensuite. Allez vers la Jeep sur la gauche et examinez-la. Attrapez le treuil et tirez vers Kenny, répondez par la première option quand il vous fera la conversation. Il se souviendra de votre accusation. Attachez le treuil à l'essieu du camion. Retournez à la Jeep et activez l'interrupteur qui se trouve sur le côté. Répondez à Kenny par la deuxième option. Grimpez sur la Jeep, répondez par la deuxième option à Kenny puis attrapez sa main et choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour aider la fille.

Tirez-lui dessus.

Ramassez rapidement un maximum d'objets. Prenez la boîte à médicaments dans la corbeille.

Prenez les deux items sur l'étagère de gauche et celui sur l'étagère de droite.

Ouvrez les cabinets sur votre gauche et prenez tout ce que vous y trouvez.

Prenez encore les items quand Lee bougera à droite. Passez par-dessus le comptoir en suivant Kenny.

Les zombies vous tombent dessus, pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Continuez de presser après le gros-plan sur Kenny mais soyez attentif au changement de touche.

Renversez le réfrigérateur.

Courez vers Kenny et écrasez la tête du zombie sur la gauche à deux reprises, puis pressez la touche indiquée, sans oublier de changer quand les deux flèches atteignent le milieu.

Choisissez la première option face à Lily puis la seconde option.

Kenny s'en souviendra.

Choisissez ensuite la première option à nouveau, puis la seconde option deux fois à suivre.

Choisissez la seconde option.

Vous pouvez jeter un oeil aux alentours, faire la conversation avec Kenny et Katjaa, parler à Ben, examiner le portail et la caravane. Si vous allez dans la chambre de Lily, choisissez deux fois de suite la première option, puis la seconde.

Choisissez la première option face à Duck. Montez ensuite les marches du fond.

Choisissez la deuxième option pour répondre à Carley, puis la première à deux reprises.

Epuisez ensuite les autres sujets de conversation proposés. Montrez la torche à Ben, allez vers les chambres complètement à gauche et examinez les tessons de verres au sol.

Examinez la croix qui a été dessinée sur le mur de gauche.

Allez parler à Clémentine, choisissez la première option trois fois de suite.

Clémentine comprend votre action passée. Posez-lui des questions à propos de la craie.

Donnez un High Five à Duck et il pensera du bien de vous.

Allez voir Katjaa et Kenny, demandez à parler à Kenny uniquement.

Choisissez la seconde option.

Kenny approuve de votre honnêteté.

Allez voir Carley et choisissez la première option deux fois de suite puis choisissez la dernière question qui vous reste.

Allez voir Lily, choisissez la première option puis la dernière. Vous ne pourrez retourner en arrière pour avouer à Lily votre crime.

Vous pouvez parler à Duck et épuiser les options de conversation, mais allez parler à Katjaa.

Choisissez la seconde option, puis la première.

Elle se souviendra de cette conversation.

Allez dire à Carley que vous avez tout avoué à Katjaa.

Allez voir Ben et choisissez la première option à deux reprises, dont il se souviendra.

Allez voir Carley et sélectionnez la première option.

Allez maintenant vers le portail et examinez les traces de craie au sol.

Utilisez le portail (ouvrez-le), sortez, examinez la clôture, allez un peu plus loin et examinez la grille/trappe.

Ouvrez-la et prenez le sachet qui s'y trouve.

Après la cinématique, choisissez la seconde option deux fois de suite.

Dès que Carley aura tiré, apprêtez-vous à diriger votre curseur sur le bandit qui fuit, légèrement sur votre droite.

Éliminez ensuite tous les ennemis que vous trouvez des deux côtés de la caravane. Vous en aurez deux sur la gauche et trois autres sur la droite. Dès que le zombie attaque Katjaa, tirez-lui à la tête. Éliminez ensuite les autres zombies.

Choisissez la seconde option dans la caravane deux fois de suite.

Une fois dehors, choisissez la troisième option, puis la première et la seconde.

Carley s'en souviendra.

Choisissez ensuite la seconde option.

Parlez à Clémentine, puis à Katjaa.

Choisissez la première option.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis la seconde à deux reprises.

Pressez rapidement la touche à l'écran. Ouvrez la porte de la caravane, vous pouvez parler à Lily mais prenez le crayon à l'avant. Choisissez la seconde option à deux reprises.

Sélectionnez la première option.

Vous pouvez parler au reste de votre équipe. En parlant à Katjaa, choisissez d'abord la troisième option, puis la seconde, épuisez ensuite les options qui restent.

Vous pouvez aller voir Ben et épuiser les options de conversation avec lui également.

Montez à l'échelle à côté de Ben et allez ouvrir le compartiment des machines. Vous pouvez essayer d'allumer la machine mais rien ne se produira. Ouvrez le deuxième compartiment et choisissez une des armes. Il n'y a rien dans les deux derniers. Allez vers la cabine au bout. Examinez ce qui s'y trouve, utilisez le fusil sur le cadavre en déplaçant votre

curseur.

Examinez le cadavre. (Si vous ouvrez la porte à l'avant de la locomotive, vous trouverez un zombie.) Examinez les différents éléments du décor, mais concentrez-vous sur le calepin accroché à l'avant-plan. Utilisez votre crayon sur le calepin. Les chiffres à gauche des instructions sur le calepin indiquent la console avec laquelle vous devez interagir. Pour commencer, vous devez interagir avec la série de sept interrupteurs sur la droite, la numéro 6. Les deux premiers doivent être vers le bas, les deux d'ensuite vers le haut, le cinquième vers le haut, le sixième vers le bas et le dernier vers le haut. Cherchez la console 5 et tournez le premier interrupteur horizontalement. La console 9 se trouve en dehors de la cabine, dans le premier compartiment de machines que vous avez fouillée plus tôt. Tournez l'interrupteur une fois vers la gauche, puis une vers la droite.

Posez la première question à Kenny. Redescendez et allez ouvrir le compartiment à gauche de la scène. Prenez la bouteille d'eau, la carte qui se trouve au sol puis utilisez la porte du fond. Allez donner la bouteille d'eau à Katjaa.

Retournez dans la cabine avec Kenny et utilisez l'accélérateur.

Ressortez de la cabine et allez dans le wagon arrière. Ressortez sur la gauche (pas du côté où se trouve Katjaa et les autres). Allez voir à l'arrière et vous trouverez le mécanisme qui retient les wagons. Utilisez votre arme sur le boulon coupleur. Retournez dans le wagon. Répondez par la première option.

Une fois dehors, choisissez la première option.

Vous pouvez aller voir Chuck ensuite et épuiser les sujets de conversation.

Allez parler à Kenny quand vous aurez terminé. Choisissez la première option quand Kenny aura regardé Duck.

Allez activer l'accélérateur à l'avant du train pour vous en aller.

Répondez à Chuck en choisissant la première option à deux reprises.

Prenez le chiffon par terre et nettoyez le visage de Duck.

Ouvrez la porte du wagon, faites le tour et entrez dans la cabine à l'avant. Montrez le chiffon de sang à Kenny. Choisissez la première option, puis la seconde et la première encore une fois.

Quand Kenny se lève, sélectionnez-le et choisissez la seconde option puis la première option.

Choisissez encore la première option à deux reprises.

Choisissez la première question quand vous serez tous autour de Duck.

Choisissez la seconde option.

Sélectionnez Kenny une fois que Katjaa s'en ira avec Duck. Choisissez la première réponse face à Clémentine, puis la troisième et encore la première.

Dans les bois, choisissez la première option à deux reprises. Tirez sur Duck.

De retour sur le train, vous parlerez à Chuck. Choisissez la seconde option, puis la première à deux reprises.

Posez la première question, puis la troisième et épuisez le reste des options.

Vous pouvez aller parler à Kenny et essayer de prendre les cartes, mais il refusera de bouger.

Vous pouvez sortir et faire la conversation à Ben.

Retournez dans le wagon où se trouve Clémentine.

Prenez la bouteille de whiskey. Allez parler à Clémentine. Choisissez la première option, puis la troisième.

Choisissez la troisième option, puis la seconde.

Vous devez aider Clémentine à toucher les bouteilles.

Fouillez ensuite dans le sac de Chuck.

Prenez les ciseaux et allez parler à Clémentine.

Sélectionnez la première option à deux reprises, puis la seconde. Choisissez encore la seconde option.

Vous pouvez parler encore à Clémentine et épuiser les sujets de conversation.

Sortez du wagon et allez voir Chuck pour lui donner la bouteille.

Sélectionnez la première option pour répondre à Chuck.

Allez voir Kenny et sélectionnez la première option pour qu'il aille boire avec Chuck.

Vous pouvez maintenant prendre la carte.

Retournez au wagon où se trouve Clémentine. Sélectionnez la première option.

Allez dans le wagon encore une fois et montrez la carte à Clémentine.

Choisissez la première option. Choisissez la dernière option, le silence, puis la première.

Choisissez la première réponse.

Montez à l'échelle. Choisissez la première option, puis la seconde et la première à nouveau. Ouvrez le camion FRS et fouillez-le. Examinez le noeud formé par l'attache en métal. Descendez.

Choisissez la première option. Vous pouvez faire le tour et engager la conversation avec les personnages présents. Si vous parlez à Crista, posez la deuxième question et vous apprendrez quelque chose sur Omid. Allez ensuite dans le compartiment des machines rejoindre Kenny et Omid. Engagez la conversation avec Omid et choisissez la troisième question. Vous venez de vous faire un ami. Vous pouvez épuiser le reste des sujets de conversation.

Marchez jusqu'à la gare. Examinez les différents éléments des environs. Faites le tour vers la porte sur la droite. Essayer de pousser ou d'ouvrir ne sert à rien. Examinez la fenêtre au-dessus. Choisissez de booster Clémentine. Posez-lui la première question. Ouvrez la porte.

Utilisez votre arme sur la porte pour qu'elle reste entre-ouverte. Boostez Clémentine encore une fois pour la faire passer au-dessus de la porte fermée à clé. Reculez aussi vite que possible jusqu'à votre arme coincée sous la porte, prenez-la et éliminez les zombies. Dès que le premier zombie sera à terre, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour vous débattre.

Prenez tout de suite les clés que vous tend Clémentine, mettez-les dans la serrure et ouvrez la porte. Visez la tête du zombie et tirez.

Choisissez la troisième option face à Crista, puis la seconde.

Prenez le chalumeau.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine. Retournez au train.

Remontez l'échelle. Allez vers le noeud du camion et choisissez la troisième option pour couper le métal avec le

chalumeau.

Utilisez le rouleau d'adhésif en votre possession sur le tuyau du chalumeau. Utilisez encore une fois le chalumeau.

Donnez le chalumeau à Omid.

Utilisez le chalumeau. Choisissez la première option. Attrapez Omid.

Choisissez la première option pour répondre à Kenny.

Episode 4 : Around Every Corner

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Commencez par choisir la seconde option à deux reprises.

Choisissez à nouveau la seconde option quand vous verrez la personne sur le toit. Sélectionnez la première option pour parler dans le walkie-talkie, puis encore une fois quand les zombies apparaissent.

Visez la tête du zombie et sauvez Kenny. Tirez sur tous les zombies qui approchent de Clémentine, les plus proches d'elles d'abord. Choisissez la seconde option.

Parlez à Omid et Christa et choisissez la troisième option pour les rassurer.

Parlez à Clémentine et choisissez la troisième option.

Allez parler à Kenny et épuisez toutes les options en commençant par la troisième.

Allez voir Ben et choisissez la première option, la seconde puis la dernière. Faites le tour de la cour et venez à l'avant-plan pour trouver une pelle.

Examinez ensuite la trappe pour animaux puis utilisez la pelle sur le monceau de terre.

Choisissez la seconde option. Examinez et prenez le cadavre.

Utilisez le collier sur la porte pour animaux.

Choisissez la première option quand Clémentine se faufile à l'intérieur, puis la seconde pour la complimenter.

Choisissez la seconde option pour répondre honnêtement à Christa, puis la première option et la seconde à nouveau.

Faites le tour et examinez les différents éléments. Allez dans le salon (la pièce où se trouvent Clémentine, Omid et Christa) et vérifiez les deux portes en haut de l'écran puis allez vérifier la porte près des escaliers, dans le couloir.

Choisissez la troisième option. Une fois au grenier, choisissez la seconde option. Examinez les différents éléments autour de vous puis tuez le zombie.

Dans la cour, dirigez-vous vers la tombe du chien et déposez-y le corps. Prenez la pelle et sélectionnez la terre jusqu'à que l'homme apparaisse. Sélectionnez ensuite la troisième option, puis la seconde et la première. Choisissez la première option à deux reprises.

Dans la rue, choisissez la troisième option à deux reprises. Choisissez la seconde option quand vous verrez les bateaux, puis la troisième.

Utilisez le télescope.

Examinez les écritures sur les panneaux. Examinez la caisse, mais vous n'y trouverez pas d'argent.

Cognez le distributeur de journaux plus loin pour obtenir une pièce.

Utilisez la pièce sur le télescope.

Examinez tous les éléments à partir de la droite, puis une silhouette apparaîtra en haut à gauche. Choisissez la troisième option. Avancez doucement vers la personne. Apprêtez-vous à frapper. Sélectionnez la seconde option.

Choisissez rapidement la première option dès que Kenny apparaît. Sélectionnez ensuite la seconde à deux reprises puis la première et la seconde à nouveau. Epuisez les sujets de conversation en commençant par les deux premiers. Choisissez ensuite la première option à deux reprises.

Sélectionnez la main de Kenny et la benne à ordures dès que vous tombez. Sélectionnez la bouche d'égout puis prenez l'outil que vous lance Molly et servez-vous-en sur la bouche et pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran.

Dans les égouts, descendez et avancez vers la droite. Descendez encore, vous tombez, relevez-vous et avancez vers le fond. Allez vers la gauche, vous rencontrez des zombies, entrez dans le passage sur la gauche et vous trouverez une valve : tournez-la vers la droite. Prenez la roue de la valve/le tuyau.

Entrez dans le tunnel sur la gauche et utilisez votre outil sur la grille.

Utilisez votre valve sur le tuyau puis tournez-la sur la droite.

Retournez vite dans le tunnel où vous avez obtenu la valve et tournez à droite dans le tunnel. Attendez que les zombies passent et dirigez-vous vers le fond du couloir. Il reste un dernier zombie. Examinez le cadavre sur la gauche, c'est celui de Chuck.

Approchez-vous du zombie. Votre pied s'accroche. Utilisez votre outil sur votre pied et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis attaquez le zombie.

Avancez vers le fond et utilisez votre outil sur l'échelle. Déplacez le panneau et entrez dans le passage.

Examinez les éléments de la pièce puis ouvrez la porte à droite. Choisissez la première réponse à deux reprises. Choisissez ensuite la troisième option. Prenez le pistolet de Vernon. Choisissez ensuite la seconde option à deux reprises. Sélectionnez la troisième option puis la première.

De retour dans la maison, choisissez la seconde option. Ouvrez la porte de la salle de bains puis celle de la chambre. Retournez dans le corridor. Descendez les escaliers et choisissez la troisième option.

Examinez les différentes pièces si vous le souhaitez puis dirigez-vous dans l'arrière-cour et examinez tous les éléments.

Retournez à la maison, mais la porte de la remise se met à bouger.

Retournez-y et ouvrez la porte pour trouver Clémentine puis choisissez la troisième option. Choisissez la première option.

Posez la première question.

Demandez d'abord les mauvaises nouvelles en choisissant la seconde option puis sélectionnez la première option à deux reprises. Après la conversation à propos de l'infiltration de Crawford, sélectionnez la troisième option.

Répondez à Clémentine par la première option, puis la seconde, la troisième et la première.

Dans le jardin, posez la première question. Donnez une arme à Clémentine en choisissant la première option.

Examinez et ouvrez la bouche d'égout puis sortez.

Avancez jusqu'au garde puis déplacez le curseur pour lui asséner un coup de hache. Choisissez la dernière option, puis la première.

Dans la salle de commande, choisissez la seconde option, puis la première.

Examinez les différents éléments de la pièce, surtout la carte puis allez parler à Ben si vous le souhaitez et choisissez la seconde option à deux reprises.

Ouvrez la porte et longez le couloir pour rejoindre Molly puis examinez les éléments alentours avant de la suivre à l'extérieur.

Dans la rue, examinez le signe et prenez la direction qu'il indique.

Entrez dans la remise, examinez l'espace en haut et grimpez sur l'étagère.

Essayez d'ouvrir la porte du garage puis examinez la clôture au fond et revenez sur vos pas. Choisissez la seconde option puis la troisième quand Molly apparaît.

Pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran juste après la cinématique.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Ouvrez le capot du camion, mais il n'y a pas de batterie. Examinez le tuyau hydraulique et allez ensuite voir Molly puis choisissez la troisième option. Utilisez Hilda sur le tuyau. Détachez les deux terminaux de la batterie et prenez-la. Grimpez sur le camion. Tirez sur la lucarne et prenez la main de Molly. Choisissez la première option, puis courez et sélectionnez le bras de Molly.

Dans l'école, apprêtez-vous à presser rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Déplacez le curseur sur la tête du zombie et tirez. Prenez vite la hache qui se trouve au sol, pressez rapidement les touches à l'écran.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Sortez, dirigez-vous vers le fond du couloir et allez à gauche une fois au bout. Éliminez tous les zombies. Une fois dans la pièce, choisissez la troisième option. Examinez les différents éléments autour de vous, puis allez vers la table sur la gauche, examinez et prenez le dossier médical. Examinez ensuite les tiroirs, l'échographie puis insérez la cassette du dossier médical dans la caméra.

Ressortez de la pièce et suivez le couloir vers la droite et sortez par le même endroit où vous avez suivi Molly plus tôt. Retournez dans la remise, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis grimpez sur l'étagère. Avancez vers le zombie et tuez-le. Examinez ensuite le corps.

Ouvrez le casier de " Logan " avant de retourner voir Christa et Vernon pour obtenir une nouvelle cassette.

Choisissez la seconde option. Regardez ensuite la troisième cassette. Retournez ensuite à la salle de classe. Choisissez la première option à deux reprises quand vous verrez Molly.

Posez la première question à Ben. Tirez sur le zombie qui s'est accroché à Molly. Choisissez la seconde option pour essayer de raisonner avec Ben. Choisissez la troisième option, puis la première. Choisissez de laisser tomber Ben en sélectionnant la seconde option.

Pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour reculer, tirez en même temps sur les zombies qui entrent dans votre ligne de mire. Dès que vous tombez, sélectionnez votre jambe pour vous tirer du trou tout en éliminant tous les zombies qui approchent. Vous devrez sélectionner votre jambe 3 ou 4 fois pour l'enlever. Assénez des coups de hache aux zombies puis tirez sur le zombie qui passe par-dessus sur la rampe.

Tirez sur le zombie qui attaque Ben. Choisissez la seconde option pour faire remonter Ben.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis posez-lui la seconde question. Sélectionnez la seconde option pour remercier le docteur, puis la première. Choisissez encore une fois la première option quand vous verrez Molly.

Choisissez la première option, puis la seconde à trois reprises.

Ramassez la casquette de Clémentine. Examinez les poubelles, déplacez le curseur sur le zombie et frappez-le, puis tuez-le d'un coup de pied à la tête. Choisissez la seconde option pour cacher votre blessure, puis choisissez la première option pour leur montrer la morsure et encore une fois pour les remercier. Choisissez la troisième option à deux reprises.

Choisissez la seconde option, puis la troisième.

Episode 5 : No Time Left

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu. Certaines images représentent d'autres choix que ceux indiqués dans le texte.

Commencez par sélectionner la première option à deux reprises. Répondez à Christa par la seconde option.

Examinez les glacières puis allez à droite et ouvrez le second cabinet pour trouver un épandeur.

Montez la rampe sur la gauche et utilisez-le sur l'ascenseur, puis actionnez-le.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première à deux reprises également. Choisissez ensuite la troisième option puis l'option que vous souhaitez.

Choisissez la première option à votre réveil. Grimpez. Sélectionnez la première option sans cesser de grimper.

Une fois sur le toit, choisissez la troisième option puis la première. Allez vers le fond et prenez l'échelle, puis utilisez-la sur la tour. Grimpez sur l'échelle et sautez dès qu'elle commence à se casser. Essayez d'ouvrir la trappe puis sonnez la cloche. Sélectionnez la première option. Sélectionnez le rebord pour sauter et sélectionnez encore une fois en plein saut.

Choisissez la première option à trois reprises.

Choisissez encore la première option à deux reprises pour Christa et Kenny, puis la seconde pour Ben et encore une fois la première. Donnez des coups de pieds jusqu'à que le zombie vous lâche. Ouvrez le tiroir du haut sur la droite pour trouver un couteau puis coupez les 4 bras qui dépassent de la porte d'entrée. Choisissez ensuite la première option. Donnez un coup de couteau dans la tête de Brie.

Aidez Kenny à pousser le bureau en le sélectionnant et en pressant les touches indiquées à l'écran jusqu'à qu'il soit en place. Tirez sur un maximum de zombies (vous n'avez que 5 cartouches) puis tirez sur la ficelle pour ouvrir la trappe.

Choisissez la première option puis la seconde puis encore la première.

Choisissez encore la première quand Kenny se met à parler de Larry puis la troisième puis la première à nouveau.

Ne prenez pas le buste de pierre. Prenez le porte-manteau puis sélectionnez le mur. Choisissez ensuite la troisième option.

Choisissez la seconde option puis la première puis la seconde à trois reprises.

Choisissez ensuite la première option à 4 reprises.

Choisissez la première option puis la seconde.

Ouvrez la porte du balcon et traversez-le.
Choisissez la première option.

Choisissez la dernière option à deux reprises. Choisissez ensuite la seconde option. Essayez d'ouvrir la porte. Choisissez la troisième option puis la première et la seconde.

Choisissez la seconde option, la première puis traversez le pont.

Sélectionnez la seconde option à deux reprises.

Avancez le long de l'enseigne. Agrippez le support puis choisissez la première option puis la seconde. Utilisez le couperet pour éliminer les zombies qui viennent dans votre direction jusqu'à atteindre l'hôtel: visez la tête.

Une fois dans le bâtiment, écoutez à la porte sur la gauche et entrez. Observez la porte du fond. Choisissez la première option puis la seconde puis la première à nouveau.

Choisissez encore la seconde option puis la troisième et la première à nouveau.

Répondez par la seconde option puis la première puis la troisième.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première. Choisissez encore la seconde option puis la troisième à deux reprises.

Jetez un oeil au couperet quand Clémentine apparaît. Sélectionnez l'homme dès que Clémentine le frappe puis pressez sur les touches indiquées à l'écran. Attrapez l'étranger et donnez-lui un coup de tête puis pressez les touches indiquées à l'écran jusqu'à que Clémentine le tue.

Posez-lui la première question.

Parlez-lui encore pour lui demander quelle direction prendre et ouvrez la porte qu'elle vous indique. Tuez le zombie.

Coupez le zombie et prenez ses intestins. Badigeonnez-les sur Clémentine.

Avancez parmi la foule de zombies et sélectionnez la seconde option.

Choisissez encore la seconde option.

Pressez la touche indiquée à l'écran.

Choisissez la première option.

Avancez et choisissez la première option, puis continuez d'avancer. Pressez la touche indiquée à l'écran à deux reprises puis choisissez la dernière option.

Vous devrez ici indiquer à Clémentine comment procéder. Ouvrez la porte du bureau, puis sélectionnez la batte de baseball sur la gauche. Brisez la vitre du bureau puis prenez la chaise sur la droite. Ouvrez la porte et prenez les menottes sur le sol puis menottez Lee. Choisissez la première option pour que Clémentine essaie de prendre d'abord le flingue.

Sélectionnez la batte de baseball. Essayez de l'attraper puis donnez un coup de pied dedans. Choisissez la première option puis la troisième et la seconde. Choisissez la seconde option à nouveau puis la première et la troisième. Sélectionnez la seconde option. Attendez la fin des crédits pour découvrir le dénouement de votre partie.

Virtual City Playground HD

© G5 Entertainment 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

GAGNER DES POINTS D'INVESTISSEMENT FACILEMENT

Pour gagner des points d'investissement facilement, lancez l'application une fois par jour, vous pourrez gagner jusqu'à 5 points d'investissement au bout du 5ème jour de jeu.

World of Goo

© 2D Boy 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CLIN D'OEIL À SUPER MEAT BOY

Au niveau "Super Fuse Challenge Time", tout en bas à droite, on peut voir un petit personnage qui fait partie du jeu Super Meat Boy.

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) :

Aurore PRUVOT

Bader Lanouar

Baptiste SALAGNAC

Benoît DUFFAU

Gary LE QUESNAY

Guillaume JAWORSKI

Hugo JONCOUR

Hugo MARCHAND

Jean-Baptiste OGER

John DOE

Jordan CARON

Jordan NAPTU

Julien FIE

Kevin PAYEN

Léo BEAUSSART

Luca HEURTEBIZE

Marc PELATAN

Mathéo COURCHELLE

Mélissa BAC

Omeyr ABD-RABBO

Quentin DELVALLET

Quentin DUBOIS

Sarah WILL

Steven HENRI

Thomas SAUGET

Valérie PRECIGOUT

Yvan YATSIV

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.